

Le livre des Clans : Tome 1

La Voie du Dragon

Par John Wick



風 空
火 水
土

Les Secrets du Clan du DRAGON



BERNARDOS
13

des le Livre
des CINQ ANNEAUX



La Voie du Dragon

Je ne perçois rien de plus que vous. Vous faites fausse route.

-Togashi

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

Credits

ÉCRIT PAR JOHN WICK

AIDÉ PAR DAVID WILLIAMS, ROB VAUX, CRIS DORNAUS, GREG STOLZE ET D.J. TRINDLE

SYSTÈME DE JEU CONCU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : MATTHEW D. WILSON

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : TOM BIONDOLILLO, CRIS DORNAUS, KC LANCASTER, WILLIAM O'CONNOR, BEN PECK ET BRIAN SNODDY

CARTES : KC LANCASTER

GRAPHISMES DE TRAME : CRIS DORNAUS ET STEVE HOUGH

RESPONSABLE DE LA GAMME : D.J. TRINDLE

RESPONSABLE DE LA PUBLICATION : D.J. TRINDLE ET ROB VAUX

MAQUETTE : ROB VAUX, D.J. TRINDLE ET JOHN WICK

CONSEIL DU SAGE SENSEI PAR TONY KULL

David Williams, une fois encore, nous a aidés pour tout ce qui concerne les règles, la technique, l'équilibre du jeu, etc.

Rob Vaux a écrit la plus grande partie du chapitre " Personnalités ", ainsi que les lieux intéressants dans l'appendice V.

Cris Dornaus m'a donné l'impulsion de départ pour les Agasha et les Kitsuki.

Greg Stolze a écrit une grande partie des conseils d'aventure dans l'appendice V (encore un peu et il y avait plus d'appendices que de chapitres !).

Ed Bolme et Andy Heckt continuent de me fournir des idées et l'inspiration, ainsi qu'un ou deux tatouages.

D.J. Trindle n'a cessé de presser sa montre de poche jusqu'à la moelle.

Remerciements particuliers : la rédaction de ce livret fut éprouvante. Le clan du Dragon échappe à toute notion de définition. Merci à Cris, Greg et Rob dont l'écriture inspirée m'a plus d'une fois tiré d'affaire. Les remerciements vont également à D.J. (qui est en vacances au moment où j'écris ces lignes, c'est pourquoi j'ai pu les glisser ici) pour m'avoir secoué quand j'étais abattu et pour m'avoir traîné jusqu'aux incroyables jardins de Huntington un certain dimanche après-midi ensoleillé, quand j'étais en panne d'inspiration. Si vous avez un jour l'occasion de vous y rendre, ne les ratez pas.

Le travail accompli pour permettre à ce livret de voir le jour est dédié à Tony Kull.

J'ai passé dix années de ma vie à étudier la philosophie, à apprendre comment penser la vie.

Tony m'a appris (et à d'autres aussi) comment la vivre.

Merci, sensei.

-JW

Version française

Traduction : **Léonidas Vesperini**

Nouvelle d'introduction : **Michaël Croitoriu**

Jouer un *Ise zumi* : **Bayushi Geoffrey**

Mise en page : **Hida Bouly**

Relecture, corrections et unification : **G. Delafosse, S. Wong, M. Croitoriu, J.M. Baveux et CROC**

La Voie du Dragon est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Impressions (Fax n° 01 39 02 00 66) sur les presses de Colonel S.C. en Pologne.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated. Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated. Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

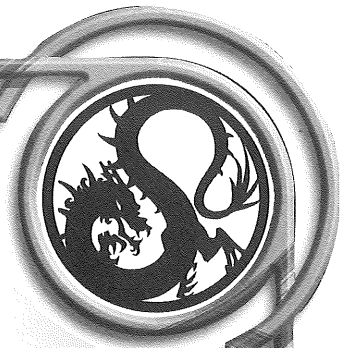
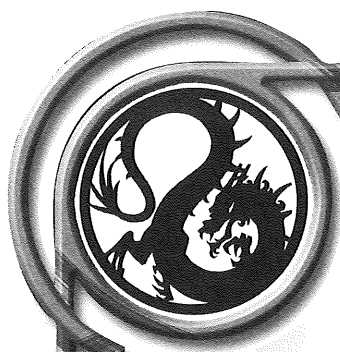


TABLE DES MATIÈRES

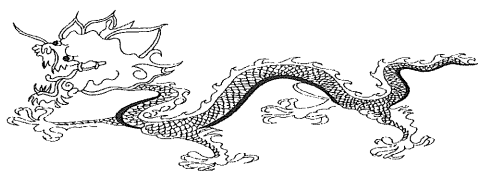
LA VOIE DU SABRE	4
CHAPITRE UN : LE DRAGON ENIGMATIQUE	9
CHAPITRE DEUX : LES FAMILLES DU CLAN DU DRAGON	17
CHAPITRE TROIS : PERSONNAGES	39
CHAPITRE QUATRE : PERSONNALITÉS DU CLAN DU DRAGON ...	53
CHAPITRE CINQ : ARCHETYPES DU CLAN DU DRAGON	69
APPENDICE I : LES DRAGONS DE ROKUGAN	82
APPENDICE II : LE KAZE-DO	85
APPENDICE III : LE GRIMOIRE DES AGASHI	88
APPENDICE IV : RECUEIL	92
APPENDICE V : DECKS DRAGON POUR LE JCC L&R	100
JEUER UN ISE ZUMI	104
FEUILLE DE PERSONNAGES DU CLAN DU DRAGON	107



LA VOIE DU SABRE

Le dojo était une pièce modeste, simplement munie d'un parquet en bois et de panneaux en papier. La lumière du soleil se déversait dans la salle, rendant le sol chaud au toucher. L'unique décoration du dojo consistait en quelques mots peints sur le mur nord dans un style spontané, presque instinctif.

Aussi loin que remontaient ses souvenirs, elle avait toujours contemplé ces mots sur le mur avec étonnement. Elle se faufilait de nuit dans le dojo pour les observer, espérant peut-être ainsi percer leur signification. Ce ne fut qu'à partir de l'âge de neuf ans qu'elle commença à comprendre leur importance.



C'est Satsu, son frère aîné, qui le premier lui raconta l'histoire. Assise dans le dojo, elle se rappelait le timbre calme de sa voix, la lueur qui animait son regard et la grâce de ses mouvements lorsqu'il s'entraînait au *kenjutsu*. Elle se remémorait comment il faisait coulisser les panneaux, laissant ainsi le vent balayer la pièce et chatouiller sa peau sous son kimono alors qu'elle riait en le regardant se battre contre le vent. Ses éclats de rire étaient doux et innocents et allaient se répercuter à travers les montagnes qui entouraient leur demeure. Ensemble, ils regardaient à l'extérieur du dojo et contemplaient Rokugan qui s'étendait au-dessous d'eux.

Elle aimait son frère. Elle se rappela les histoires qu'il lui racontait quand elle n'était encore qu'une enfant, si petite qu'il devait la porter pour l'asseoir sur ses genoux.

"C'était il y a bien longtemps, ma sœur, quand le monde était encore jeune, commença-t-il.

- Même les montagnes ? demanda-t-elle.

- Oui, même les montagnes. En ce temps-là, elles étaient encore petites et écrasées et non pas grandes et majestueuses comme elles le sont aujourd'hui. À cette époque, le premier Empereur, ses frères et ses sœurs

étaient en guerre contre le Dieu Sombre qui se cache sous terre. "

Elle acquiesça sans pour autant prononcer le nom qu'il était interdit de prononcer.

" Et les armées du sombre frère marchèrent à travers le monde, tuant tous ceux qui se dressaient sur leur chemin. Le premier Empereur était perdu. Son frère usait d'une magie qu'il ne comprenait pas. Même le noble Akodo et le sage Shiba ne pouvaient le conseiller.

- Que fit-il, Satsu ? demanda-t-elle.

- Il décida d'affronter seul son sombre frère. Akodo lui interdit d'agir de la sorte : " C'est mon devoir, disait-il. Mais l'Empereur refusa et décida de se mettre en route, se doutant pourtant qu'il ne pouvait réussir. "

La petite fille sursauta et ferma les yeux, craignant d'entendre la suite du récit.

Satsu sourit avant de continuer.

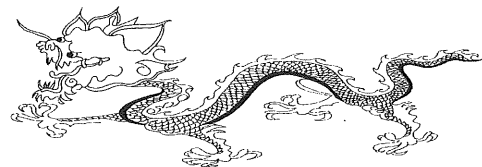
" Mais avant qu'il ne se mette en route, un homme vêtu d'un simple kimono, coiffé d'un large chapeau et tenant un long bâton, s'approcha et le salua très bas. " Je suis Shinsei, dit-il à l'Empereur. "

Elle se mit à rire et à applaudir parce qu'elle avait entendu beaucoup d'histoires sur Shinsei le sage et parce qu'elle adorait les récits mettant en scène ce drôle de petit homme.

" Que pouvez-vous apporter à l'Empereur, petit homme ? demanda Akodo.

- Juste la sagesse, répondit Shinsei.

- Eh bien, soit. Nous allons tout de suite vérifier votre sagesse, fit Akodo en dégainant son sabre... "



" Voyons ce que tu as appris ", déclara son *sensei* en entrant dans le dojo, un *boken* entre ses mains.

Sa concentration se brisa. Ses souvenirs s'évanouirent tandis que toute son attention se focalisa de nouveau sur son entraînement. Elle saisit le sabre de bois posé à sa droite et dégaina un *boken* plus court de son *obi*. Son *sensei* fit de même.

" Choisis une posture ", lui dit-il.



Elle demeura immobile, les deux bras le long de son corps.

Son sensei fit de même.

Elle croisa son regard et le soutint.

Elle avait perdu toute notion du temps. Elle resta dans cette posture jusqu'à ce que le soleil du matin s'élève dans le ciel. Elle sentait le vent, refroidi par son passage à travers les sommets enneigés des montagnes, traverser la pièce. Elle entendait au loin l'eau d'un ruisseau couler sur des galets en direction des terres du Lion. Mais ni le vent, ni l'eau ne réussirent à briser sa concentration.

Soudain, un moineau s'engouffra dans la salle et les deux samurai s'animèrent. Le temps qu'il traverse la pièce, ils avaient échangé cinq coups. Quand il fut bel et bien parti, elle se tenait debout, un boken pesant contre la gorge du sensei et l'autre pointé sur son ventre. Le sabre long de son maître reposait à ses pieds et son sabre court était immobilisé dans les plis du kimono de son élève.

Elle s'écarta, salua et se rassit, plaçant son sabre court dans son obi et son sabre long à son côté. Elle se concentra de nouveau sur les mots inscrits sur le mur, derrière son sensei, et se rappela...



"... Vaincu, Akodo se frotta le cou pendant qu'il écoutait les paroles du vieil homme. Tout autour de lui, les Enfants du Soleil et de la Lune écoutaient aussi, même si les paroles de Shinsei ne s'adressaient qu'à l'Empereur Hantei.

Pendant son discours, l'Empereur, ses frères et ses sœurs posèrent des questions. Shinsei y répondit, mais le plus souvent, ses réponses suscitaient de nouvelles questions.

Seul celui que Shinsei avait appelé "Togashi" demeura silencieux pendant toute la discussion. J'ignore d'ailleurs tout de son véritable nom et je doute que quiconque en ait jamais su plus à son sujet. Togashi écoutait donc calmement, sans pour autant manifester le moindre signe de compréhension ou même d'intérêt. Puis, Shinjo posa une question et quand Shinsei répondit, Togashi se leva. Tous ses frères et sœurs furent effrayés par la réaction de Togashi, mais pas Shinsei. Le sage observa ce dernier le dévisager et le suivit du regard lorsqu'il s'en alla dans la forêt.

Deux hommes le suivirent. Ils se nommaient Mirumoto et Agasha et étaient tous deux loyaux envers Togashi. Quand ils le trouvèrent seul, Togashi leur ordonna de se tenir à bonne distance de lui. Quand ils lui demandèrent pourquoi, il leur dit : "Je ne bougerai pas tant que je n'aurai pas compris".

Mirumoto fixa Agasha, et tous deux étaient visiblement perplexes.

"Mon seigneur, demanda Mirumoto, que voulez-vous dire ?"

"J'ai dit ce que j'ai dit, répondit Togashi."

Malgré leurs prières, Togashi refusa de bouger, de manger ou de boire. Mirumoto et Agasha eurent beau tenter de lui apporter de la nourriture et du *sake*, leur seigneur ne bougea pas d'un pouce.

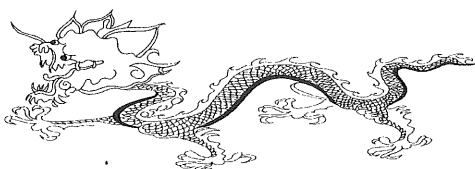
Neuf jours passèrent, le soleil se levant et se couchant tandis que Togashi restait scrupuleusement immobile au centre du cercle de nourriture et de boisson. Impuissants, Mirumoto et Agasha supplièrent alors Shinsei de parler à Togashi, pour le convaincre de manger et de boire, mais Shinsei refusa et déclara : "Quand l'élève est prêt, le professeur est là".

Au matin du dixième jour, Togashi pouvait à peine parler. Son corps se mourait. Son esprit était faible. Bien que sa vue fut voilée par les ombres, il vit un petit homme s'avancer et s'agenouiller à côté du cercle. Togashi reconnut le petit homme et lui dit : "Je ne bougerai pas tant que je n'aurai pas compris".

Shinsei sourit et acquiesça.

"Moi non plus" dit-il avant d'enjamber la nourriture et la boisson et de venir s'asseoir à l'intérieur du cercle, au côté de Togashi.

Le regard voilé de Togashi brilla de surprise et ses lèvres sèches esquissèrent un sourire. Il acquiesça et un rossignol, une branche de prunier dans le bec, les rejoignit dans le cercle. Togashi mangea une prune, puis Shinsei et lui mangèrent la nourriture qui les entourait."



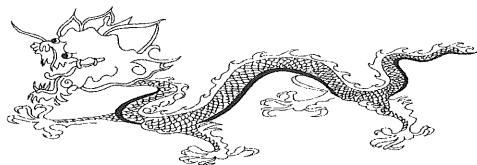
Elle sentait l'odeur de la nourriture qui l'entourait, mais ne s'en approcha pas. Au lieu de cela, son esprit tentait d'atteindre les mots inscrits sur le mur, de saisir leur sens. Mais chaque fois qu'elle pensait être à leur portée, ils s'esquivaient et la raillaient de plus belle.



La lueur cramoisie du soleil couchant remplissait la salle. Sa peau sentait la chaleur de l'astre et les promesses de fraîcheur du vent nocturne qui commençait à souffler de l'est. Une nouvelle journée sans réponse. Son estomac grondait. Ses lèvres desséchées brûlaient d'envie de vider la coupe de saké posée devant elle. Ses chevilles suppliaient qu'on les libère. Elle cligna des yeux pour chasser une goutte de sueur. Elle sentait une injure naître au fond de sa gorge. Jamais pourtant elle ne s'autorisa à détourner le regard des mots peints sur le mur.

Devant elle, à ses genoux reposaient une simple feuille de parchemin, une plume et de l'encre. Ils attendaient sa réponse avant le coucher du soleil, mais elle n'avait rien.

Elle cligna à nouveau des yeux et son esprit erra vers d'autres souvenirs. Elle tenta de s'en écarter, de rester concentrée sur les mots, mais rien n'y fit. Elle sentait l'émotion envahir son ventre, supplanter sa faim. Elle cligna à nouveau des yeux, mais cette fois, ce fut pour refouler des larmes...



Son sang se répandit sur le sol comme de la soupe que l'on renverse. Il se laissa tomber sur un genou, son sabre au sol. Elle entendit le hoquet de sa mère. Son père était silencieux.

Satsu leva les yeux. Il vit la peur dans le regard de sa sœur. Ses lèvres tourmentées par la douleur réussirent malgré tout à former un sourire avant que le *tetsubo* n'écrase son visage et n'éclabousse les yeux de la jeune fille du sang de son frère.

"Pauvre fou !" s'écria son père avec une voix rauque. Sa mère tenta de lui couvrir les yeux, mais elle la rejeta. Elle observa le corps de Satsu se contracter une dernière fois.

Le samurai vêtu de gris lança un regard à son père et abaissa son *tetsubo* ensanglanté. Il fronça les sourcils et grogna, "Vous avez quelque chose à dire à ce sujet, vieil homme ?"

Son père ne dit rien. Sa mère ne dit rien. Elle ne pouvait qu'observer.

"Mirumoto Satsu est mort !" s'écria le samurai. "L'affaire est close. Les prétentions de sa femme sont nulles et non avenues. C'est une menteuse. Elle ne vaut pas mieux que ces ordures du clan du Scorpion qui ont propagé la rumeur les premiers."

Le samurai du clan du Crabe sourit. "Y en a-t-il d'autres qui souhaitent remettre en cause ma parole ?"

La cour de la famille Bayushi était silencieuse. La jeune femme chercha du regard un éventuel samurai qui se serait porté volontaire pour défendre la femme de son frère, mais aucun ne bougea.

Elle se leva alors, ignorant les mains de sa mère qui la retenaient, et s'avança. Le samurai ne la remarqua pas traverser la salle d'audience, jusqu'au moment où elle ramassa le sabre de son frère. Il se tourna et baissa les yeux vers elle.

"Qu'y a-t-il ?" demanda-t-il avec la voix qu'un père découragé use avec son enfant.

Elle pointa le sabre dans sa direction et attendit. Le samurai frappa violemment la lame de côté, puis vers le bas, le lui arrachant des mains. Elle entendit sa mère crier, mais ne détacha à aucun moment son regard de celui, injecté de sang, du samurai.

Il leva son *tetsubo* et l'immobilisa au-dessus de la tête de l'enfant. Il se pencha pour mieux l'observer. Elle lui cracha au visage.

Elle sentit toute la salle d'audience sursauter et retenir sa respiration.

Le samurai raffermi sa prise sur le *tetsubo* tout en s'essuyant le visage de l'autre main. Il sourit et lâcha un petit rire.

"Je ne te tuerai pas maintenant, petite, dit-il en reculant. Mais tu te souviendras que j'aurais pu le faire."

Elle demeura parfaitement immobile pendant que le samurai du clan du Crabe et sa suite quittèrent la cour. Puis, elle baissa les yeux vers le corps de son frère et vit ce que le *tetsubo* avait fait à son visage ; ce visage doux, bienveillant et rieur.

Un vent aussi vif que ténébreux la consuma et elle tomba...



... je tombe. Je tombe...

Elle se réveilla juste à temps pour se rattraper. Relevant sa tête fatiguée du sol boisé, elle cligna des yeux pour en dissiper toute trace de sommeil. Elle fixa ensuite le soleil. Il avait quasiment disparu du ciel. Elle regarda les mots inscrits sur le mur avant de jeter un œil devant elle, sur la feuille vierge.

"Satsu, murmura-t-elle. Aide-moi."

La nuit était froide, mais ses joues chaudes. Les derniers rayons de soleil étaient sur le point de disparaître.

Elle observa à nouveau les mots, puis la feuille blanche avant de se saisir de la plume et d'écrire.

*La vérité tranche
Mais malgré mes blessures
Je ne tombe pas*

Elle lâcha la plume et l'encre éclaboussa la phrase. Le dernier rayon de lumière disparut sous l'horizon. Elle sentit une main toucher son épaule et se tourna... Mais il n'y avait que les ténèbres derrière elle.

" Ma fille ? "

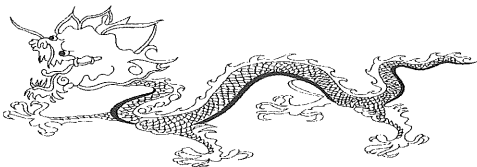
Elle se tourna de nouveau et vit son père, debout, à l'entrée du dojo. À côté de lui se tenait son sensei. Ce dernier s'avança et ramassa la feuille. Ils étaient tous trois parfaitement silencieux pendant que le maître parcourait les mots. Son ventre manifestait une impatience certaine, apaisant la douleur dans ses chevilles.

Le sensei leva les yeux de la feuille et la fixa : " Tu n'es plus mon élève ". Sur ce, il passa la feuille à son père et les laissa seuls.

Son père examina à son tour les mots et la regarda brièvement avant de les lire de nouveau. Il ne dit rien, mais ses yeux parlèrent pour lui.

" Ma fille.

- Hitomi, répondit-elle, sa voix faisant écho contre les murs de papier. Mon nom est Hitomi.



Vous êtes en train de lire le premier livret d'une série de suppléments consacrée aux clans. Bienvenue ! *La voie du Dragon* est un guide conçu pour aider le meneur de jeu à se faire sa propre vision du plus mystérieux des clans de Rokugan. Les membres du clan du Dragon sont énigmatiques, distants et solitaires. Mais il y a une raison à cela. L'anonymat est une arme puissante. Comme disait Shinsei : " On ne peut vaincre ce qu'on ne comprend pas. "

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Tout d'abord, soyons clairs : nous n'avons jamais eu l'intention, en le rédigeant, de vous fournir une vision " officielle " ou " définitive " du clan du Dra-

gon. Comme d'habitude, c'est le MJ qui décide en dernier ressort. Si sa vision des membres de ce clan n'est pas compatible avec la nôtre, attendez-vous à quelques différences entre ce que vous allez trouver au fil de ces pages et ce que vous rencontrerez sur la route.

Vous trouverez, dans le premier chapitre, quelques anecdotes concernant le clan du Dragon qui vous donneront une première idée de la manière dont il agit vis-à-vis des autres clans, et donc un aperçu de sa philosophie.

Le deuxième chapitre est consacré à l'histoire du clan et de ses différentes familles, notamment les familles Togashi et Kitsuki.

Vous trouverez, dans le troisième chapitre, toutes les règles nécessaires pour créer un personnage du clan du Dragon, dont les *Ise zumi* et les magistrats Kitsuki.

Le quatrième chapitre décrit, avec leurs caractéristiques, les personnalités les plus marquantes du clan (autres que les PJ, bien sûr).

Le cinquième chapitre vous propose cinq personnages prêts-à-jouer. Il vous suffit de photocopier leur fiche pour être prêt à partir !

Enfin, vous trouverez dans les appendices toute une série d'informations sur les dragons (les créatures dont le clan tire son nom), le combat à mains nues (*kaze-do*), ainsi que les objets et sorts spécifiques au clan du Dragon.

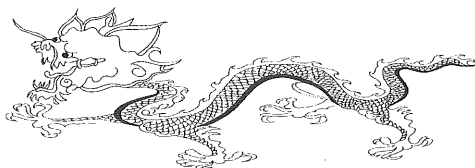
C'est délibérément que nous avons évité de fournir toute sorte d'arbre généalogique pour ce clan. Il est en effet difficile d'intégrer des personnages dans une lignée pré-établie, c'est pourquoi nous avons préféré laisser toute liberté au MJ pour créer ses propres arbres. Vous trouverez cependant la description de nombreux membres réputés de ce clan dans les marges de ce livret. Si l'un d'entre eux vous plaît, vous pouvez le choisir comme ancêtre, à condition de dépenser les points de personnage (PP) correspondants.

Durant mille ans, les membres du clan du Dragon ont vécu en reclus derrière les grandes murailles qui hérissent les sommets de leurs hautes montagnes. Leurs secrets ne sont divulgués qu'à ceux qui osent tenter l'épreuve de l'escalade.

Je connais un raccourci qui mène au sommet de la montagne.

Ça vous intéresse ?

Alors, allons-y.





CHAPITRE UN



Le Dragon
énigmatique



FILS DU TONNERRE

Mirumoto laissa à son fils adoptif le soin de perpétuer son enseignement. Ce dernier, Mirumoto Hojatsu, devint un des plus brillants duellistes de l'Empire. Quand il rencontra Kakita - le champion de la famille Doji - chacun se mit en garde, les deux mains sur la garde de son katana... mais aucun d'eux ne dégaina jamais son sabre. On raconte qu'ils se rencontrèrent une nouvelle fois par la suite, à l'occasion de la célébration du trente-neuvième anniversaire de Kakita (un an avant qu'il ne prenne sa retraite). Les deux adversaires en étaient venus à s'apprécier (notamment à travers la lecture de leurs traités de kenjutsu respectifs) et désiraient ardemment croiser le fer une dernière fois. Le duel eut lieu en terrain neutre : ils dégainèrent leur katana et quand le premier sang coula, Hojatsu était mort et Kakita était grièvement blessé. Il refusa tout soin et, s'emparant du sabre de Hojatsu, dit : " Remplis ton devoir envers ton maître " avant de se laisser tomber sur la lame. Un monument à la mémoire des deux samurai se dresse toujours au nord-ouest de la Vallée des Deux Généraux.

LE DRAGON ÉNIGMATIQUE

Vous trouverez ci-dessous le récit, sous forme de nouvelles, d'expériences vécues par les autres clans vis-à-vis du clan du Dragon. Prêtez particulièrement attention à l'identité de chacun des narrateurs. Il est toujours utile de savoir à travers quel voile on regarde...

TRAITÉ SUR LA MYSTÉRIEUSE NATURE DU CLAN DU DRAGON

Par Isawa Kaede, adepte du Vide

Vous m'avez demandé de vous parler de mes trois mois passés au sein du clan du Dragon. Je peux simplement vous dire que j'en sais moins aujourd'hui à son propos que le jour où j'ai commencé à gravir cette longue route qui mène à leurs passes montagneuses. Je vais tâcher de ne pas affaiblir mon propos de détails insignifiants et m'en tenir à mes simples observations.

J'ai discuté à de nombreuses reprises avec les shugenja de la famille Agasha, mais l'unique conversation que j'ai eue avec Agasha Tamori peut tout aussi bien résumer ces entretiens. C'était lors d'une nuit sombre et froide, et pourtant, étonnamment, je me sentais comme couverte des gouttelettes d'un soleil estival. Je ne pouvais que supposer qu'il s'agissait là de quelque sort élémentaire, mais je ne parvins pas à en percer l'origine.

Nous bûmes et mangeâmes à satiété, tandis qu'un vent violent se déchaînait à l'extérieur de la pièce chaude. Je posais des questions et Tamori me répondait. J'avais entendu parler de l'histoire de Togashi et de Shinsei, alors je décidai de commencer par là.

" J'ai cru comprendre qu'il existe plusieurs interprétations de ce récit, lui dis-je.

- Oui, " répondit-il.

Je m'attendais à ce qu'il poursuive de lui-même mais, apparemment, il avait besoin d'y être incité.

" Eh bien, que pensez-vous de cette histoire ?

- Shinsei n'a dit que trois mots à Togashi. Ce que je pense qu'il a pu vouloir dire n'a pas d'importance. Togashi a compris le sens de ces mots. "

Je levai un sourcil en lui répliquant : " Vraiment ? " Tamori acquiesça sombrement : " Oui. "

Je bus une nouvelle gorgée de saké avant de poursuivre.

" Si vous n'avez pas d'opinion sur ce récit, quelles sont celles de vos pairs ?

- Elles leur appartiennent. Parler pour quelqu'un d'autre revient à mentir.

- Je vois, dis-je, avant de tenter une autre tactique. Et s'agissant du livre de sagesse de Shinsei ? Vous en servez-vous lors des leçons que vous dispensez à vos élèves ?

- Nous n'imposons aucune voie à nos élèves. Nous leur laissons choisir la leur. "

Je savais que parler à des membres du clan du Dragon revenait à chercher son chemin à travers un dédale ; pour ma part, je ne faisais que buter au fond d'impasses. J'avais eu une certaine expérience des dédales quand j'étais petite, aussi décidai-je d'aborder celui-ci de la même manière. C'est de l'intérieur que je m'en extrirai.

" Vous avez passé un hiver avec nous il y a deux ans de cela, Tamori. Que pensez-vous des méthodes d'entraînement du clan du Phénix ?

- L'élève se hisse toujours au niveau des attentes de son professeur, dit-il en buvant une rasade de saké.

- Qu'attendez-vous de vos propres élèves ?

- Uniquement ce dont ils sont capables, " fit-il en attrapant avec ses baguettes une rondelle de concombre saumuré.

Je réfrérai un grognement de frustration. Si je le lui avais concédé, j'aurais perdu tout espoir de gagner sa confiance. Je sentais bien qu'il me testait, d'une manière ou d'une autre, et que je répondais mal à ses attentes. Je décidai de faire un nouvel essai.

" Tamori-san, dis-je d'un ton particulièrement neutre, vous avez passé ces mois d'hiver avec nous et vous étiez un hôte particulièrement affable. Nous espérons l'avoir été tout autant à votre égard. "

- Oui. Vous l'avez été.

- Avez-vous appris quelque chose durant ce séjour ?

- Oui.

- Qu'avez-vous appris ?

Pour la première fois, je crus déceler un léger sourire sur ses lèvres tandis qu'il me répondit.

- La patience, " fit-il en avalant le concombre.

Cette simple conversation en dit long sur mes trois mois passés au sein du clan du Dragon. Cependant, il est encore plus difficile d'exprimer avec ces outils grossiers que constituent les mots les leçons que j'ai apprises en observant cette communauté.

Une soirée en particulier me revient à l'esprit. J'observais un homme tatoué - dont je n'ai jamais pu



connaître le nom - qui se tenait debout sur une corniche, observant la chaîne de montagnes qu'il surplombait. Comme je ne voulais pas le déranger, je l'observai à distance. Sa posture était parfaite, tout comme son attitude et sa totale immobilité. Sa peau scintillait dans la clarté environnante, et à plusieurs reprises, je dus cligner des yeux car j'aurais pu jurer avoir vu les dragons tatoués qui ornaient son dos se mouvoir dans la lumière.

Soudain, il m'appela. Sans bouger le moindre muscle, il me hêla et me demanda de le rejoindre sur la corniche. Je m'avançai, m'emmitouffant dans mon kimono pour me protéger du vent glacé. Il me sourit, et je vis les tatouages de son visage s'étirer.

" Vous êtes du clan du Phénix ? demanda-t-il.

- En effet.

- Vous êtes venu ici pour comprendre notre voie. Jacquiescai.

" Du mieux que je pourrai. "

Il cessa d'observer le paysage et me regarda.

" Vous ne pouvez nous comprendre. Vous ne le pourrez jamais. "

Ses mots n'étaient pas cruels. Il les prononçait avec une pointe d'amertume.

" Car il est impossible de nous comprendre sans passer par où nous sommes passés. Sans le désir d'aller où nous nous rendons.

- Et par où êtes-vous donc passé ? " lui demandai-je alors,

Son sourire ne faiblit pas.

" Je ne peux pas vous le dire, pas plus que vous ne pourriez m'expliquer par où vous êtes passé. Vous pourriez m'énoncer des noms et des lieux, mais pouvez-vous me décrire les goûts ? Pouvez-vous me faire partager les odeurs sucrées ? Pouvez-vous me faire ressentir la peur, l'exultation, la douleur, la joie, l'angoisse ? Le pouvez-vous vraiment ? "

Je clignai des yeux.

" Non, je présume que j'en suis incapable. "

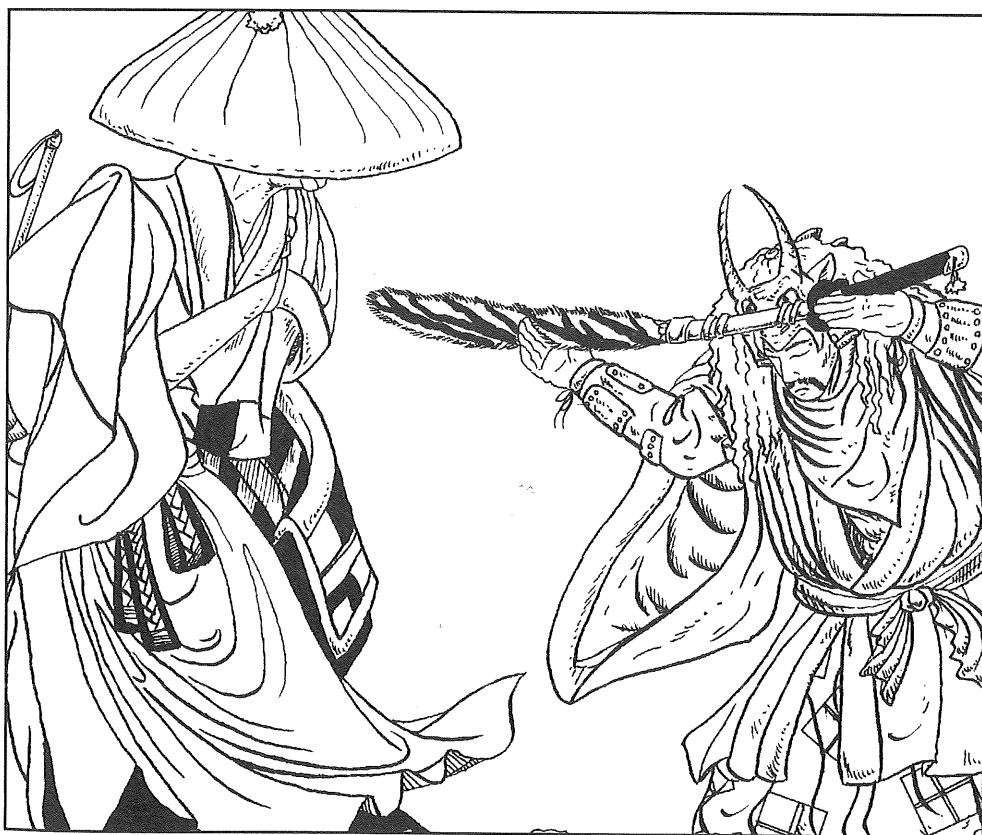
Il secoua la tête.

" Non, effectivement. À moins de l'avoir vécu soi-même. Vous ne pouvez l'exprimer. Pas plus que je ne le peux. "

Je hochai la tête.

" Je suppose donc que vous ne pouvez pas plus me dire où vous allez. "

Il secoua la tête.





LES CLANS ET LES ISE ZUMI

Chacun des sept Grands Clans a sa petite idée sur les hommes tatoués, mais nul ne sait si cette opinion est fondée, en tout ou partie.

Clan du Crabe : " Tant qu'ils restent dans leurs repaires montagneux, pour-quoi se soucier des hommes tatoués ? "

Clan de la Grue : " Ce sont sans doute les enfants en droite ligne de Togashi puisque les Doji et les Kakita ont eux aussi escaladé ces montagnes et en sont revenus inchangés. On raconte que c'est la cérémonie qui, d'une façon ou d'une autre, les transforme et qu'ils doivent boire un élixir à cette occasion. C'est sans doute cet élixir qui les transforme, pour le meilleur ou pour le pire, en quelque chose de moins humain. "

Clan du Lion : " Peu importe leurs faits et gestes tant qu'ils restent dans leurs montagnes. Ils utilisent leurs pouvoirs magiques pour augmenter leur force et leur folie pour renforcer leur courage. Sont-ils seulement encore réellement humains ? "

Clan du Phénix : " Ils sont au contact des éléments les plus purs, de la source de toute chose. Nous pensons qu'ils puisent aux sources d'une énergie que nous ne connaissons, ni ne comprenons encore. Les hommes tatoués, eux, la comprennent certainement et c'est la raison pour laquelle nous ne les comprenons pas. "

" Non, je ne peux vous le dire. "

Soudain, ses yeux se mirent à briller d'une lueur démentielle et son sourire s'élargit jusqu'à découvrir ses dents.

" Mais je peux vous le montrer. "

Et il bondit dans les airs avant de chuter. Poussant un cri, je me mis à courir jusqu'à la corniche. Je le vis plonger dans le brouillard qui baignait les sommets montagneux. Durant toute la durée de sa chute, j'entendis son rire, amplifié par l'écho des montagnes, ainsi que sa voix. Hurlant mon nom, il me demandait de le suivre...

EXTRAIT DU JOURNAL DE MATSU CHINOJO

J'ai souvent entendu parler de la nature énigmatique des membres du clan du Dragon, mais à présent, je sais qu'il y a du vrai dans cette maxime qui dit qu'aucun chemin ne peut être compris tant qu'il n'a pas été emprunté.

J'étais dans le dojo de mon sensei quand je l'ai vu pour la première fois. Les portes étaient ouvertes et un vent tiède s'y engouffrait. Il s'avança jusqu'au pas de la porte, ôta ses souliers, s'inclina puis entra. Mon sensei se leva, tourna le dos à ses élèves et l'accueillit en s'inclinant un peu plus bas que devant les membres du clan du Lion les plus éminents. Des politesses furent échangées - des mots gentils et authentiques, pourrais-je dire (je ne veux pas insinuer par là que mon sensei a une langue de Scorpion).

Puis, mon sensei se tourna vers moi : " Voici Mirumoto Hatsu, me dit-il. Je ne pourrai jamais t'enseigner ce qu'il va t'apprendre aujourd'hui, même si j'avais cent ans pour le faire. "

Un tiraillement d'incertitude noua mon estomac, mais je le repoussai d'une simple pensée. Emplis ton esprit du *bushido*...

Je demeurai agenouillé et incliné devant mon instructeur d'un jour. Il s'inclina lui aussi. Puis il me fit signe de me lever et nous commençâmes.

" Montre-moi ta posture, " me demanda-t-il.

Je pris une forte inspiration puis me mis en position. Il acquiesça d'un signe de tête et marcha vers moi, en observant mon port. Il se déplaça dans la salle, sans jamais me quitter de son regard perçant. Puis, il se plaça à proximité de mon sensei et cria " Matte ! ". Je me détendis comme il me l'avait ordonné.

Il hocha la tête et se tourna vers mon sensei. " Il connaît la discipline. " Mon sensei acquiesça. Puis, le membre du clan du Dragon dit : " Montre-moi ta posture. "

Je hochai la tête et me retrouvai...

... et me retrouvai au sol, la lèvre grande ouverte.

Le membre du clan du Dragon se tenait au-dessus de moi, son katana à moitié dégainé. J'étais si concentré pour adopter la bonne position que je ne l'avais même pas vu bouger. Il rengaina son katana tandis que d'un bond, je me relevai.

" Ton orgueil t'a mis au sol, me lança-t-il. Je suis heureux qu'il ne t'y laisse pas. "

Je jetai un regard à mon sensei et vis quelque chose briller dans ses yeux. Peut-être était-ce de la reconnaissance, je n'en sais rien. Peut-être s'était-il un jour retrouvé dans la même situation que moi, au sol, la lèvre ouverte et la fierté entamée. Je me retournai vers le membre du clan du Dragon, sans rien dire.

" Tu as fait l'erreur de me montrer à nouveau quelque chose que tu venais de m'exposer, dit-il. Ne montre jamais deux fois la même chose à ton adversaire. Si tu le fais, tu es perdu. "

J'acquiesçai tout en m'inclinant et, pour une raison inconnue, il s'inclina plus bas que moi. " Puisse la gloire suivre tes pas, jeune Lion. " Il se tourna et marcha vers la porte. Puis, il marqua un arrêt sans se retourner et ajouta : " Je mettrai mes élèves en garde contre toi. "

Il quitta la pièce. Mon sensei souriait.

" Je mettrai mes élèves en garde contre toi. "

Je suppose qu'il s'agissait d'une sorte de compliment. Ce qui se rapproche le plus d'un compliment venant d'un membre du clan du Dragon, peut-être.

Peut-être...

EXTRAIT DU FAMEUX ROMAN DE KAKITA RYOKU, "HIVER"

... et j'aperçus alors le diplomate du clan du Dragon, debout dans un coin, dressé comme les montagnes de ses ancêtres : stoïque, seul et inaccessible. Je ne pouvais, bien sûr, pas le tolérer. Je quittai les rangs de mon ennuyeuse compagnie de membres des clans du Lion et du Crabe avant de parader vers le diplomate solitaire.

" Vous avez l'air bien seul, Kitsuki-san, lui dis-je.

- Les montagnes ont-elles l'air aussi solitaire, Madame ? "répondit-il.

Il engageait enfin la conversation ! Cela allait se révéler digne d'intérêt.

" Parfois, répliquai-je. Parfois, je regarde les lointaines montagnes, et elles me semblent si froides. Je chante alors en leur honneur, pour leur faire savoir que je les vois et qu'elles comptent pour moi.

- La compassion est-elle une si petite vertu qu'on l'adresse à une montagne ? demanda-t-il.

- Certainement pas ! rétorquai-je d'une voix suffisamment forte pour que les autres sachent que nous avions entamé ce qui devait être la conversation de la



soirée. Pourquoi dites-vous cela ? N'est-il pas vrai que chaque montagne a une âme ? Chaque arbre, chaque forêt, chaque ruisseau ? La compassion ne peut être gâchée, même si elle n'est pas réciproque. "

Je donnai à ma voix un ton plus doux vers la fin, pour lui faire saisir l'essence de mes mots sans l'offenser.

Ses traits demeuraient impassibles.

" Vous me dites que la compassion ne peut être gâchée. Je vous demande alors, quel bien y a-t-il à embrasser les porcs ? "

À ce moment-là, une petite foule s'était rassemblée autour de nous. Je pouvais entendre quelques rires étouffés derrière des éventails.

" Pourquoi cela, Kitsuki-san ? J'ose espérer que vous ne vous comparez pas à un porc. "

- Moi, non, répondit-il. Et vous ? "

Je me mis à rougir (un art que j'avais appris d'un membre du clan du Scorpion très talentueux).

" Certainement pas. Vous n'avez rien d'un porc, Kitsuki-san. "

Il croisa les bras.

" Que suis-je, alors ? "

Il y eut un moment de flottement dans l'auditoire, qui attendait visiblement ma réponse. Je lui souris.

" Vous avez l'attitude d'une montagne, Kitsuki-san. "

- Une montagne. Froide et solitaire, donc ? " dit-il.

Je dus alors dissimuler mon visage derrière mon propre éventail.

" Seigneur Kitsuki, vous me taquinez. "

- Qui est le fautif ? Le trappeur, pour avoir posé le piège ? Ou le renard, pour s'y être fait prendre ? "

Cette fois, je le tenais ! Je connaissais cette histoire, et j'avais la bonne réponse.

" Le trappeur ! lui dis-je. Car le renard ne connaît pas la nature du piège. "

- Même quand celui-ci a pris l'aspect d'une montagne " ajouta-t-il.

Il y eut soudain une légère brise, et tout le monde se tourna pour voir qui venait d'entrer. J'entendis quelqu'un mentionner son nom, et je saluai le diplomate.

" Je suis désolée, je dois à présent vous quitter, Kitsuki-san. Il me faut accueillir mon nouvel hôte. "

Il me rendit mon salut.

" Certainement, Kakita-san. Et faites bien attention à ces pièges qui prétendent être des montagnes. "

Je souris en m'inclinant à nouveau, jurant intérieurement ne plus jamais inviter un membre du clan du Dragon à mes réunions hivernales.

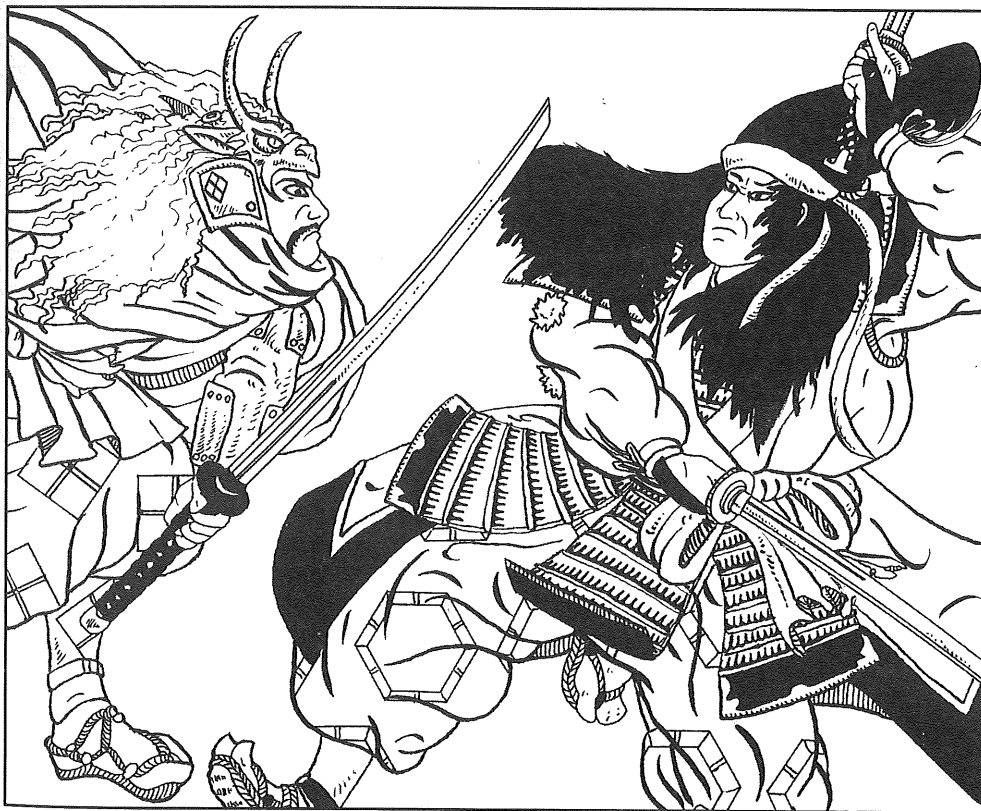
LES ENFANTS DE TOGASHI

Le clan du Dragon est unique dans Rokugan ; ses membres ne forment d'ailleurs pas véritablement un

LES CLANS ET LES ISE ZUMI (SUITE)

Clan du Scorpion : " Ils vivent à l'écart de tous, dans le silence de leurs retraites montagneuses. C'est qu'ils cachent quelque chose. Nous ne savons pas quoi et c'est pourquoi nous brûlons tant, plus que nous ne le devrions, d'en savoir plus sur eux. "

Clan de la Licorne : " Les membres des autres clans craignent tout ce qui ne leur ressemble pas. Et nous sommes bien placés pour le savoir, peut-être même mieux que ceux du Dragon. Les hommes tatoués ne sont pas différents des tribus de nomades que nous avons rencontrées dans les déserts. Ils font appel à une magie différente de la nôtre mais, à la différence des autres, nous ne craignons pas ce qui est différent. "





INCARNER UN ISE ZUMI

Pas facile en effet d'incarner un de ces mystérieux hommes tatoués s'exprimant par aphorismes énigmatiques. Pour vous faciliter la tâche, et vos premiers pas en tant que *Ise zumi*, vous trouverez tout au long des marges de ce supplément, ainsi que p. 104 et 105, des exemples de ces aphorismes. Certains sont empruntés au jeu de cartes, d'autres sont d'authentiques Zen-koan, d'autres enfin sont issus du Tao de Shinsei. Amusez-vous bien !

clan (au sens rokugani du terme). Tous les autres clans peuvent faire remonter leur ascendance à un unique kami (et son ou ses disciples). Les samurai du clan du Dragon ne le peuvent pas. Le fondateur du clan - Togashi - n'établit pas de lignée. Ceux qui portent le nom de Togashi ne sont que les membres d'un ordre monastique fondé par Togashi il y a un millénaire. Quand un samurai prend le nom " Togashi ", il abandonne son nom de naissance pour montrer qu'il n'est plus l'homme qu'il fut. Il est à présent un Togashi, un *Ise zumi*, un homme tatoué.

Les deux autres familles - les Agasha et les Mirumoto - empruntent leur nom aux deux samurai qui servirent Togashi jusqu'à sa mort. Agasha était un shugenja extrêmement doué, qui fut le premier à établir un lien entre la sagesse de Shinsei et la religion des Sept Fortunes. Mirumoto était le *yojimbō* (garde du corps) de Togashi, ainsi que le fondateur du style de combat à deux sabres qui fait la réputation des Dragons. La famille la plus récente, celle des Kitsuki, est une branche de la famille Agasha.

Durant mille ans, les rôles de ces familles se sont développés. La famille Agasha est désormais dépositaire des connaissances et des secrets du clan du Dragon, tandis que les membres de la famille Kitsuki (qui dépend des Agasha) agissent plus spécifiquement comme les diplomates du Dragon. Les Mirumoto, à l'opposé, sont responsables de la sécurité et de la protection des forteresses du clan. La " famille " Togashi suit ses propres préceptes, si énigmatiques que même les Agasha ou les Mirumoto ne peuvent parfois pas les expliquer.

APRÈS LA CHUTE

Après leur chute du Paradis, les Enfants du Soleil et de la Lune (les kami) cessèrent d'être divins,





tout en demeurant bien supérieurs aux simples mortels. Ils découvrirent une humanité à l'état de barbarie et commencèrent à lui enseigner les préceptes de la culture. Chacun de ces enfants attira un certain nombre de disciples (les mortels comprirent qu'ils avaient affaire à des divinités en les voyant), à l'exception de Togashi. Après avoir écouté la leçon de Shinsei, il quitta ses frères et sœurs pour se retirer dans les montagnes, où il pourrait méditer seul.

Sa quête se révéla vaine, en définitive. Deux hommes le suivirent dans les montagnes et le débusquèrent dans les hauteurs des monts balayés par le vent. Ensemble, tous trois construisirent un temple dédié à Amaterasu et un château pour le protéger. Ils y demeurèrent de nombreuses années, mais les rumeurs sur ce temple commencèrent à se répandre, et de nombreux volontaires se risquèrent à une périlleuse escalade pour le trouver. À ceux qui leur demandaient pourquoi ils recherchaient ce temple, la plupart répondaient : " Je ne sais pas. Je dois le trouver, c'est tout. "

Progressivement, les disciples de Togashi commencèrent à se multiplier, et le château s'agrandit. Les disciples de Togashi se comptèrent rapidement par centaines, chacun désireux d'avoir accès à la sagesse du kami reclus. Mirumoto entraîna ceux qui montraient des prédispositions au maniement du sabre, tandis que Agasha servit de professeur à ceux qui s'étaient montrés sensibles à la voie des Éléments et de la Fortune. Mais il y en eut d'autres, qui perçurent chacun un appel différent. Ceux-là allèrent voir Togashi en personne. Il les testa un par un, et ceux qui réussirent le rite d'initiation devinrent membres de sa propre garde d'élite : les *Ise zumi*.

LE TONNERRE DE TOGASHI

Sept hommes et femmes suivirent Shinsei dans l'Outremonde : Mirumoto fut l'un d'eux. Quand Shinsei dit à Hantei que des hommes et des femmes mortels devaient le suivre, Mirumoto fut le second à s'avancer, juste après le Tonnerre du clan du Lion. Aucun des pairs de Mirumoto ne s'en étonna.

Mirumoto était le fondateur d'un style de kenjutsu unique. Au lieu d'utiliser une seule lame, Mirumoto se servait à la fois de son katana et de son wakizashi. On le surprit un jour à dire : " J'ai deux sabres à ma ceinture, pourquoi devrais-je en laisser un au repos ? "

Vous en apprendrez plus sur la philosophie et le style de Mirumoto en lisant le chapitre deux.

LES MIRUMOTO ET LES AGASHA

Quand Togashi apprit la défaite de Fu Leng, il emmena ceux qui avaient choisi de le suivre dans les

hautes montagnes de Rokugan. Il ne s'intéressait ni à la politique, ni à la vie sociale, mais uniquement à une vie paisible faite de contemplation. Ceux qui le suivaient recherchaient également une vie faite de tranquillité et d'introspection. Ses deux plus éminents disciples étaient Agasha et Mirumoto Yojiro, le fils du Tonnerre du Dragon.

Arrivé dans les montagnes, Agasha établit des écoles, des lieux de culte et des temples, tandis que Yojiro se chargeait de leur sécurité. Tous deux travaillèrent de concert, chacun s'imprégnant des concepts de l'autre. Au fil des ans, une grande amitié se noua entre le bushi et le shugenja. Mirumoto encouragea ses bushi à observer et à apprendre des élèves de Agasha, tandis que Agasha fit de même avec les siens.

Cette pratique se poursuivit au-delà de la mort des fondateurs des deux écoles. Les bushi de Mirumoto - bien qu'incapables de lancer des sorts - sont sensibles aux Cinq Éléments. Tandis que les shugenja de Agasha - qui ne sont pas bushi - comprennent les fondements de la tactique et de la stratégie.

LES ISE ZUMI

Il n'existe pas de véritable " famille " Togashi. Le premier Togashi ne s'est jamais marié et, dans Rokugan au moins, n'a pas eu d'enfants. Cependant, un grand nombre de samurai et de shugenja qui gravissent les montagnes pour atteindre la forteresse - plutôt que de rejoindre les écoles shugenja ou bushi - choisissent de se raser le crâne et d'adhérer aux préceptes de Togashi en personne. Parmi les milliers de volontaires qui ont emprunté cette voie, seule une poignée d'entre eux s'en est montrée digne.

Ceux-là sont alors désignés comme les " *Ise zumi* ", un ordre monastique particulièrement étrange que même les plus ésotériques des shugenja ne se targueraient pas de comprendre. Un conteur digne de ce nom connaît des dizaines d'histoires d'*Ise zumi*. On raconte qu'ils peuvent bondir par-dessus les chevaux, souffler des flammes, cracher des torrents de venin et même revêtir l'aspect de chaque élément.

On repère facilement un *Ise zumi*. Il n'est généralement vêtu que du plus simple appareil, se rase soigneusement le crâne et sa peau est couverte de tatouages sophistiqués. Il ne s'exprime que par énigmes et maximes cryptiques, citant souvent directement le *Tao de Shinsei*.

APHORISMES DES ISE ZUMI

En quoi une coupe est-elle la plus utile ? Par ce qu'elle contient ou par ce qu'elle ne contient pas ?

Caresser un scorpion d'une main compatissante ne rapporte rien, sinon de se faire piquer.

Lacte le plus difficile au monde consiste à s'asseoir et à ne plus bouger.

Préoccupez-vous plus de bonnes actions que de grandes actions.

L'amitié se mesure à l'heure de porter le fardeau à plusieurs.

Le bruit du tonnerre au loin avertit de l'imminence du danger.

Ne vois dans un obstacle que ce qu'il est, pas ce qu'il semble être.

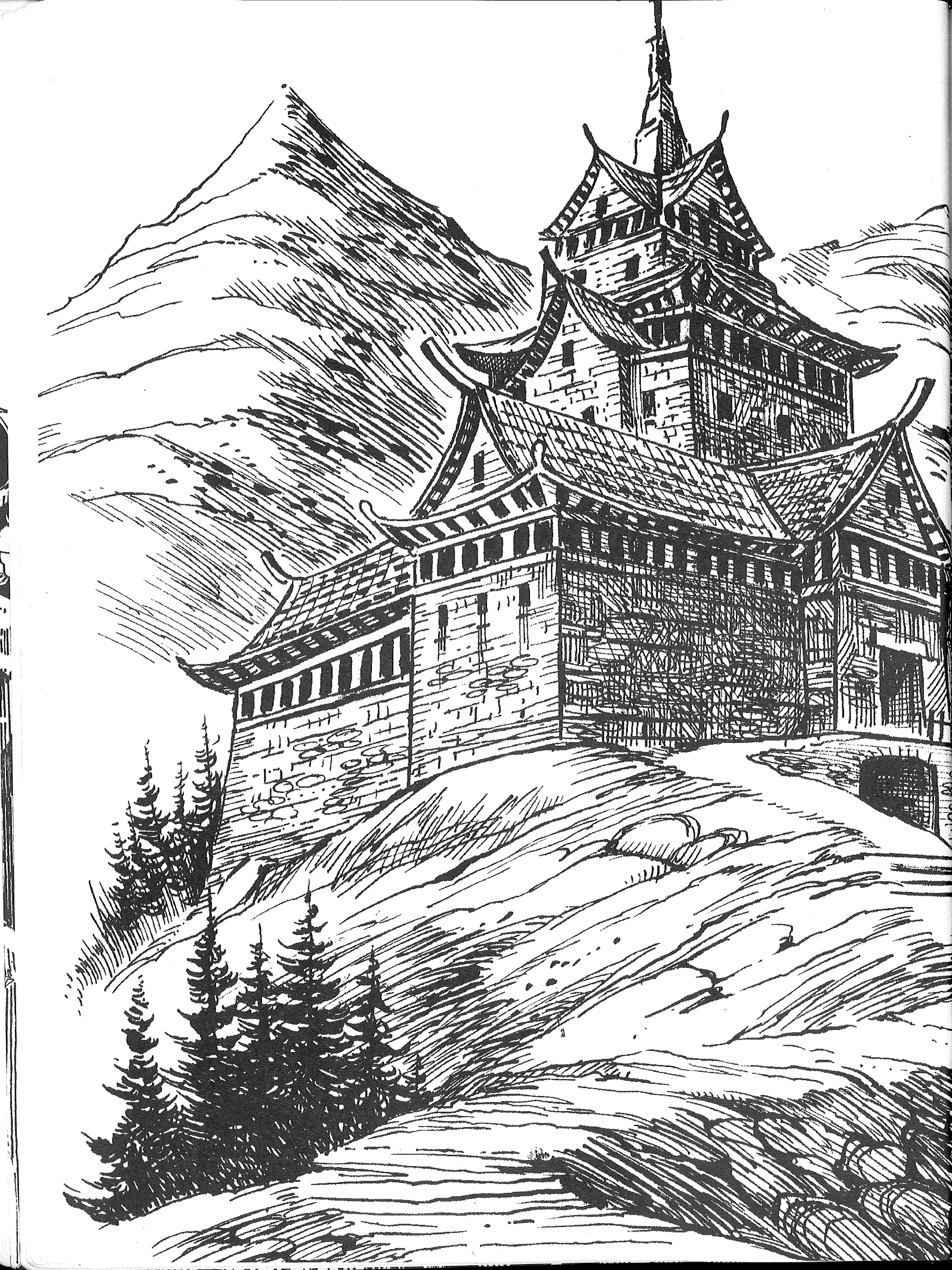
Une femme dit à un sage : " Mon mari boit trop ".

Le sage lui répond : " Autant dire ça à un poisson ".

Les montagnes n'ont jamais appris à s'écarter.

Interrogé sur la façon dont il était devenu aussi sage, Shinsei répondit : " Ce n'est pas en marchant dans mes traces que vous découvrirez ce que j'ai découvert ".

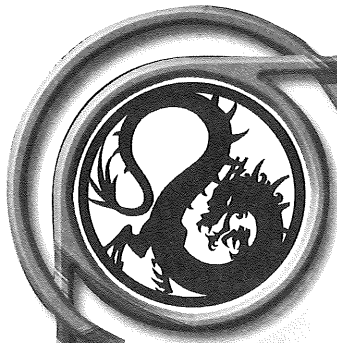




CHAPITRE DEUX



Les familles du clan
du Dragon



LE MON DE LA FAMILLE TOGASHI

Le mon de la famille Togashi représente un dragon entourant de son corps une fleur de prunier, qu'il tient dans ses pattes. Après avoir entendu les mots de Shinsei devenus depuis célèbres - "Moi non plus" -, Togashi mit fin à son jeûne. Si l'on en croit la légende, un rossignol laissa tomber à ce moment une branche de prunier dans sa main et la première nourriture qu'il prit alors fut une prune.



LES FAMILLES DU CLAN DU DRAGON

"Quelle est la vérité la plus pure ? demanda l'Empereur à Shinsei.

Shinsei sourit et répondit : "Tout ce que je vous ai enseigné est faux."

Les quatre familles du clan du Dragon - les Togashi, les Mirumoto, les Agasha et les Kitsuki - sont toutes particulières et distinctes, aussi bien entre elles que vis-à-vis du reste de l'Empire. En fait, les Togashi ne constituent pas une "famille", mais un ordre ascétique. Togashi Yokuni est techniquement le *daïmyo* du clan, mais sa protection est entièrement assumée par les Mirumoto tandis que les magistrats du clan ne sont pratiquement issus que de la famille Kitsuki.

Le clan du Dragon n'a jamais attaqué un autre clan et il n'est arrivé qu'une seule fois qu'un général tente d'annexer les provinces du clan.

Les armées du clan du Dragon ont la réputation de se rendre à la bataille sans être annoncées ni invitées. Ses magistrats se fondent davantage sur la preuve que sur le témoignage. Cela fait cinq cents ans que l'on n'a plus vu un *daïmyo* du clan du Dragon à la cour. Plusieurs légendes évoquent leur ordre mystérieux d'hommes tatoués qui s'abreuvent de sang et volent au-dessus des sommets montagneux. Ceux qui ont visité le palais de Togashi ne sont d'accord ni sur son aspect, ni sur son emplacement.

Tout comme l'animal qui lui sert de symbole, le clan du Dragon est le clan le plus mystérieux et le plus incompris. Mais c'est lui-même qui est à l'origine de cet état de fait.

Ce chapitre est consacré à l'histoire, ainsi qu'à la philosophie et la situation actuelle, de chaque famille du clan du Dragon. On vous y révélera aussi quelques secrets. Gardez bien à l'esprit que si une "vérité" révélée ici contredit une autre "vérité", c'est parce que, par nature, le clan du Dragon est le clan des contradictions.

LA FAMILLE TOGASHI

Les Togashi constituent la famille la plus renfermée d'un clan déjà réputé pour son isolement. Des décennies peuvent s'écouler sans que le reste de l'Empire n'entende parler d'un membre de cette famille. Comment expliquer une nature à ce point isolationniste ? C'est ce que nous allons essayer de voir.

LE SECRET DES TOGASHI

"Ils se sont enfermés là-bas durant mille ans. Vous pouvez me raconter tout ce que vous voulez, je sais qu'ils préparent quelque chose..."

- Un membre anonyme du clan du Scorpion

Durant un millénaire, la famille Togashi est demeurée cloîtrée dans son domaine montagneux, entièrement isolée du reste de l'Empire. À l'occasion, un ou deux *Ise zumi* se manifestaient dans Rokugan, mais d'une manière générale, les Togashi sont restés entre eux, laissant l'histoire de Rokugan se dérouler sans y participer directement.

Tout le monde cache au moins un secret, et les Togashi ne font pas exception à la règle. Ce secret implique un membre du clan du Scorpion, une tragique histoire d'amour et le tout premier Togashi.

Deux cents ans après que le premier Hantei se fut assis sur le Trône d'Émeraude, le réseau d'espionnage du clan du Scorpion tenta de découvrir le plus d'informations possible concernant la forteresse montagneuse du clan du Dragon. Bayushi Oshiso, le *daïmyo* de l'époque, envoya sa fille enquêter sur la famille Togashi. Elle prêta allégeance à son père et seigneur, avant de s'aventurer dans les ombres pour une durée de sept ans.

Quand elle revint, ses cheveux noirs comme la nuit étaient striés de mèches blanches et ses yeux ne voyaient plus rien. Mais elle connaissait le secret des Togashi. Elle le révéla à Oshiso, dont le visage pâlit. Elle avait appris que le premier Togashi était toujours en vie. En fait, Togashi Kuzejiro, le *daïmyo* du clan du Dragon, était bel et bien le tout premier Togashi.

Quand il lui demanda comment elle avait appris cela, elle refusa de le dire, tout en précisant à son père qu'elle devait retourner au château de Togashi le plus vite possible. Elle attendait un enfant de lui.



Au début, son père refusa de la laisser partir, mais il comprit vite qu'il n'avait pas le choix. En voyant sa fille repartir, il se demanda s'il la reverrait jamais.

Il ne la revit plus.

Depuis ce jour, le clan du Scorpion nourrit un grief envers la famille Togashi. Ils savent depuis huit cents ans que le premier Togashi est toujours vivant, mais n'ont pas pu exploiter l'information. Le clan sait aussi qu'il existe - quelque part dans les forteresses du clan du Dragon - un enfant moitié Scorpion, moitié Dragon. La famille Bayushi a entendu des rumeurs faisant état d'un " Homme-Dragon " qui vivrait dans les salles secrètes du château des Togashi...

Le *daimyo* actuel du clan du Dragon est donc le *kami* Togashi, qui chuta du Paradis, jeûna durant dix jours, puis fonda le clan il y a mille ans de cela. En voyant s'approcher la fin d'un millénaire d'histoire à Rokugan, il sait qu'une époque de défi se prépare. Les naga l'ont affronté et ont sombré dans leur profond sommeil. L'humanité devra y faire face elle aussi, mais lui se sent prêt. Vous trouverez des informations complémentaires sur " Togashi Yokuni ", tel qu'il est connu aujourd'hui, dans le chapitre 4 " Personnalités ".

LE CHÂTEAU DES TOGASHI

Les cartes du pays indiquent toutes une route qui va de Shiro Kitsuki à Shiro Togashi. Mais en réalité, cette route ne grimpe que quelques kilomètres vers l'ouest, avant de s'interrompre brutalement. Des rumeurs font état d'un sentier secret, mais ce ne sont que des rumeurs. Il n'existe pas de véritable chemin menant au château des Togashi. Chacun suit sa propre route pour y parvenir. Ceux qui sont arrivés au château semblent en revanche n'avoir aucune difficulté à y retourner.

D'autres rumeurs affirment que le château n'est pas complètement ancré dans ce monde, que ses fondations se situent dans le monde des esprits. C'est peut-être vrai. Plusieurs voyageurs ont affirmé avoir, un instant, vu le château, avant que ce dernier ne s'évanouisse derrière un écran de brumes. Les différentes descriptions qui en sont faites sont encore plus mystérieuses. Certains racontent qu'il est incrusté dans le flanc de la montagne. D'autres, qu'il est situé au fond d'un ravin, entouré d'une forêt luxuriante et d'innombrables cascades. Certains avancent que le château pourrait bien être constitué, en fait, de plusieurs bâtisses. Ces différentes descriptions s'expliqueraient alors par le fait que les divers voyageurs découvrent le château sous des angles différents.





LES DEUX MOINES, LA JEUNE FILLE ET LA RIVIÈRE EN CRUE

Les deux courants du "shintao", l'ascétisme et le matérialisme, ont donné naissance à une importante littérature qui, en grande partie, se moque de l'autre courant. L'histoire qui suit, l'une des plus goûtées au sein du courant ascétique du "shintao", reflète parfaitement les deux points de vue en présence.

Deux moines faisaient route sous une pluie battante. Ils arrivèrent devant une rivière ; une ravissante jeune fille contemplait ce qui restait du pont, emporté par les flots en crue. Un des moines proposa de la faire traverser en la portant sur son dos. Elle accepta, le remercia et tous trois traversèrent la rivière.

Un peu plus tard dans la nuit, une fois les deux moines arrivés à destination, le premier réprimanda le second en ces termes : "Tu devrais avoir honte ! Les membres de notre ordre ne doivent jamais toucher une femme. Les conséquences d'un tel geste pourraient être terribles !".

Le second sourit et dit : "J'ai déposé cette jeune fille une fois la rivière traversée. Comment se fait-il que toi tu la portes encore ?"

Selon les périodes, la population d'Ise zumi habitant le château des Togashi varie de deux à quatre cents individus.

LES ASCÈTES ET LES MATÉRIALISTES

Au sein de l'ordre des Ise zumi - soit pratiquement la totalité des ordres monastiques de Rokugan - on distingue deux "courants" de pensée : les ascètes et les matérialistes.

Les moines ascètes croient qu'il n'est possible d'accéder à l'illumination qu'en se coupant de toute tentation matérielle. Ils s'isolent donc du monde extérieur, se nourrissent des fruits les plus courants (généralement des gruaux fadés) et passent leurs journées entières à méditer. Ils se vouent ainsi corps et âme à la métaphysique, sans que leur esprit ne soit jamais distrait par des pensées "lourdes" de soucis matériels.

Le moine matérialiste croit fermement, au contraire, que le seul moyen de venir à bout de la tentation est de l'affronter directement. Ceux qui pratiquent cette philosophie descendent de leurs hautes montagnes pour passer plusieurs années dans le monde corrompu, afin de découvrir et de vaincre le démon de la tentation.

HISTOIRE DE LA FAMILLE TOGASHI

"Je sais ce que je sais au moment où je le sais."
- Ise zumi anonyme

Comme pour le reste, les Togashi ont une vision très particulière de leur propre histoire.

Selon eux, l'histoire proprement dite est un leurre, seul compte le moment présent. Tout ce qu'un Ise zumi sait n'existe qu'à un moment donné. Ne vous est-il jamais arrivé qu'un vieux souvenir complètement oublié resurgisse soudainement ? C'est comme ça que les Togashi voient l'histoire. Pour eux, il n'y a pas d'histoire, seulement des instants qu'on oublie et qu'on se remémore.

Évidemment, cela ne facilite pas une relation précise des divers événements ayant marqué l'histoire de la famille Togashi.

Il n'existe aucun document écrit la retraçant dans leurs bibliothèques. On ne garde pas davantage trace des lignées. Techniquement, les Ise zumi n'ont pas d'ancêtres, même s'ils maintiennent effectivement une relation avec les Togashi du passé. Inutile de préciser, dès lors, qu'une part importante de l'entraînement d'un Ise zumi se résume au développement de sa mémoire.

LA JOURNÉE D'UN ISE ZUMI

Comme indiqué précédemment, les Togashi forment plus un ordre qu'une famille. Dans leurs retraites secrètes, aucun serviteur ne s'occupe des tâches quotidiennes. Ce sont les moines qui s'en chargent. La vie d'un Ise zumi est stricte et rigide. Le déroulement de chaque jour de sa vie est aussi régulier que les saisons.

Les Ise zumi se lèvent en principe à l'aube, à l'heure du Lièvre (5 heures du matin). Ils prennent ensemble leur petit déjeuner dans une vaste salle jusqu'à six heures du matin. De six à huit heures, ils pratiquent divers exercices physiques et mentaux. Après cela, ils se séparent en plusieurs groupes pour vaquer aux tâches d'entretien ou de réparation au sein du château, jusqu'à midi. Ils déjeunent alors sommairement avant de s'adonner à leurs tâches individuelles quotidiennes. Certains moines s'occupent de leur jardin de pierres, d'autres jouent au *go* ou au *shogi*. Ces heures sont également consacrées à une intense méditation. À 17 heures, les moines se réunissent une dernière fois autour d'un dîner. Puis, de 18 heures à 20 heures, de nouveaux exercices sont organisés. Il est alors temps de prendre un bain puis de se coucher, à 21 heures.

Il s'agit - selon les critères d'un samurai - d'une vie particulièrement ennuyeuse et monotone. Le château des Togashi n'a jamais été assiégé et il est peu probable qu'une armée s'y risque un jour. En fait, des générations entières de Rokugani n'ont jamais rencontré d'Ise zumi. Ce n'est qu'à l'occasion de leur tangyu (pérégrinations) que ces moines descendent de leurs montagnes.

LA OÙ AUCUN CHEMIN NE MÈNE

On raconte qu'un chemin mène au château des Togashi. C'est faux. Plus ou moins.

Il n'existe pas de chemin, tout du moins pas de chemin qui puisse être emprunté par des voyageurs. Celui qui est indiqué sur les cartes de Rokugan débouche sur une zone envahie de ronces située à peu près à mi-hauteur de la montagne. Ceux qui désirent atteindre le château des Togashi doivent trouver leur propre route. Ceci symbolise une vérité importante dans la philosophie de Togashi : c'est à chacun qu'il convient de tracer sa propre voie. Il ne sert à rien de suivre les traces des autres, cela reviendrait à traquer une ombre. Un samurai désireux de comprendre les vérités les plus enfouies doit tracer sa propre route. Ceux qui le font atteignent l'illumination. Les autres... échouent.

Tous ceux qui tentent l'aventure doivent progresser à travers d'innombrables ronces, chardons, et toutes sortes d'ignominies avant d'atteindre le château. Les Togashi estiment que ceux qui abandonnent à ce stade n'étaient de toute façon pas dignes de tenter l'escalade.



QUELQUES RÉFLEXIONS SUR L'ILLUMI- NATION

L'Empereur demanda à Shinsei : " Comment puis-je parvenir à l'illumination ? ".

Shinsei répondit : " Je ne sais pas ".

L'Empereur lui dit :
" Mais pourtant vous l'avez atteinte ".

Shinsei lui répondit :
" Cela ne veut pas dire que je sais comment vous allez l'atteindre ".

Un élève demanda à son maître en quoi consistait le chemin de l'illumination. Le maître lui répondit :
" Ce chemin peut être parcouru en trois pas. Le premier tue tes parents. Le second me tue. Le troisième te tuera. Es-tu prêt à suivre ce chemin ? ".

Un élève demanda :
" Qu'est-ce que la vérité ? ".

Le maître lui répondit :
" Quelle que soit ma réponse, ce sera un mensonge ! "



LE PREMIER PAS

Tu n'oublies jamais de respirer car ceci est inscrit au plus profond de ton esprit, au-delà de ce que la perception peut atteindre. Si tu parviens à agir à partir de cette zone spirituelle, même pour accomplir les tâches les plus simples, tu découvriras que les secrets de l'univers ne sont pas si hermétiques qu'ils pourraient paraître.

On raconte que le chemin qui mène à l'illumination peut être parcouru en trois pas (cf. marge cor-

respondante). Chacun de ces pas est censé " tuer " un des aspects de la personnalité de l'élève. Il ne s'agit pas d'une mort physique, mais plutôt spirituelle.

Quand le futur *Ise zumi* gravit la montagne et atteint le château à son sommet, il est dans un piteux état, écorché de toute part par les champs de ronces et d'épines qu'il a dû traverser. Cet acte symbolise un état de " déchirement " de la chair, qui signifie que l'élève doit d'oublier tout ce qu'il a pu apprendre au pied de la montagne s'il veut obtenir ce qu'il recherche à son sommet.



LES TATOUAGES EN TERMES DE JEU

Beaucoup de joueurs se demandent certainement si le PJ qu'ils incarnent peut avoir des tatouages. La réponse à cette question est rien moins qu'évidente.

L'histoire de Rokugan compte quelques samurai n'appartenant pas à la famille Togashi qui se sont vus reconnaître le droit de porter un tatouage du clan du Dragon, mais ces exemples restent rares.

Les deux seuls personnages décrits dans le chapitre 4 de ce livret qui portent des tatouages sans être des Togashi sont les *daimyo* de leur famille : s'il est un peu moins rare que des personnages de la trempe de Agasha ou Mirumoto se fassent tatouer, cela reste peu courant.

Si un PJ veut se faire tatouer, ce sera au MJ de trancher. Si un joueur veut que son personnage commence sa carrière d'aventurier avec un tatouage, ce sera généralement "Non !". Mais si ce joueur a imaginé une histoire qui tient la route (qui surprenne vraiment le MJ), voilà comment faire.

1. Le PJ doit prendre l'avantage "Relation (clan du Dragon)". Il doit s'agir d'une Relation majeure (4 PP).

L'aphorisme "le premier pas tue tes parents" signifie que l'élève doit abandonner toutes les certitudes qu'il a pu acquérir durant sa vie de famille. Quand il atteint le sommet de la montagne, il laisse son nom derrière lui : il doit en adopter un nouveau, qui reflètera sa nouvelle quête spirituelle.

Quand il a renoncé à son héritage familial, l'élève peut se soumettre à l'enseignement de l'école Togashi. Il lit et médite sur le *Tao de Shinsei*, étudie les Fortunes et s'astreint à un entraînement physique extrêmement rigoureux (à la limite, parfois, de la torture).



LE DEUXIÈME PAS

Il te sera impossible de "suivre" le non-chemin car tu iras, au mieux, là où personne n'est jamais allé. Si tu te contentes de suivre les traces d'un autre, tu es sur la mauvaise route. Ce n'est qu'en suivant sa propre voie, en foulant des territoires inexplorés, que l'on atteint l'illumination.

Le second pas qui mène à l'illumination se produit au moment du gempukku. L'Ise zumi obtient ses premiers tatouages et doit ensuite parcourir le monde, afin d'y découvrir la vérité sous un jour nouveau. C'est ce qu'on appelle "tuer le professeur". Car, désormais, l'Ise zumi se doit de tracer sa propre route, transformant les leçons du professeur en des expériences personnelles.

Encore une fois, ce pas s'intègre dans la philosophie du "non-chemin". Celui qui recherche l'illumination ne peut se contenter de suivre la voie tracée par son professeur. Il doit au contraire suivre ses propres aspirations, en se fiant à son cœur et à ses sens. De nombreux professeurs expliquent à leurs élèves : "Je ne peux vous dire où s'achève la route vers l'illumination, mais je peux vous montrer où elle commence".

LE DERNIER PAS

Le dernier pas consiste à se tuer soi-même. Il te faut pour cela mener une vie d'enfant. Observe un enfant quand il peint. Son cœur ne renferme alors rien d'autre que le désir de peindre. Observe-le quand il joue avec son chien. Il n'y a alors aucun autre désir dans son cœur que celui de jouer avec l'animal.

Le terme même de "désir" n'est pas approprié. L'enfant peint ou joue parce que c'est dans son cœur. Répondre à un désir revient à être esclave d'une émotion. Ne deviens pas un esclave. Ne fais plus qu'un avec ton désir, et ta béatitude sera telle que le monde entier t'appartiendra et que tu appartiendras au monde.



Finalement, l'*Ise zumi* apprend que toute notion préconçue est un mensonge. Il apprend à ne s'attendre à rien, à ne compter sur rien et à vivre spontanément sa vie, en ne faisant qu'un avec les éléments. En "se tuant lui-même", il réalise que ce "lui-même" n'existait pas. Il fait partie d'un tout, et ce tout fait partie de lui. L'objectif final est une vie dénuée d'ego ; une vie semblable à celle d'un enfant : au jour le jour, en ne s'intéressant qu'au moment présent.

LE PAS SUPÉRIEUR

"Ce n'est que dans la tombe que vous n'aurez plus rien à apprendre."

- Le Tao de Shinsei

La route qui mène à l'illumination est sans fin. Elle n'a pas non plus véritablement de début. Si un initié croit que son chemin commence dans les basses collines de la montagne, il a tort. Son chemin n'a pas plus commencé le jour de sa naissance. On peut au contraire remonter dans la vie de son père, de son grand-père, et ainsi de suite jusqu'au commencement du temps.

Chaque pas permet de progresser sur la route de l'illumination. L'illumination est une course, dans laquelle seule compte la distance parcourue, pas la vitesse à laquelle on l'accomplit. Beaucoup ignorent malheureusement qu'ils sont engagés dans cette course et ils observent les autres courir en se demandant : "Pourquoi courent-ils, alors qu'ils pourraient marcher ?". À moins que les illuminés soient justement ceux qui marchent...

LES TATOUAGES

La méthode la plus simple pour reconnaître un membre de la famille Togashi est de se fier à son apparence. Lorsqu'un visiteur chauve et tatoué de la tête aux pieds se présente à sa porte, n'importe quel habitant de Rokugan saura d'où il vient. Les paysans de Rokugan considèrent la confrérie des hommes tatoués avec un respect teinté de crainte.

Quand un *Ise zumi* a prouvé sa valeur, il est conduit dans une chambre secrète située dans les profondeurs du château des Togashi, où on lui révèle l'histoire du clan et son grand secret. Puis, le *daïmyo* se tranche le poignet et fait couler un peu de son sang dans un chaudron. Ce sang est le premier composant d'un très ancien rituel qui lie l'apprenti *Ise zumi* au clan. Le sang est utilisé pour tatouer le corps du samurai d'une image qui va se dessiner d'elle-même. En même temps que le tatouage brûle sa peau, l'encre mêlée de sang lui brûle les veines, le cœur et l'esprit.

Quand le tatouage est terminé, l'*Ise zumi* ressent souvent des effets secondaires, qui se manifestent par une poussée de fièvre démentielle tandis que le sang du

tatouage se répand à travers son corps. S'il est suffisamment fort, son corps et son esprit réussiront à ne faire qu'un avec ce nouveau sang, transformant l'*Ise zumi* en un être supérieur, plus puissant et probablement moins humain. S'il est faible, le sang le consumera, son esprit cédera et il en mourra. Il arrive parfois qu'un homme tatoué devenu dément s'échappe et saccage tout sur son passage dans le château. Ce n'est que rarement qu'il parvient à quitter le château et la chaîne de montagnes.

LA FAMILLE MIRUMOTO

Depuis mille ans, la famille Mirumoto protège le clan du Dragon contre les attaques et les tentatives d'assassinat. Même si Togashi est le *daïmyo* du clan, c'est le *daïmyo* de la famille Mirumoto qui s'occupe de toutes les affaires militaires.

STRUCTURE DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Parce qu'ils constituent l'esprit militaire du clan, les membres de la famille sont organisés en une structure beaucoup plus rigide que celle de la famille Togashi. Tandis que les Togashi se soucient peu de détails, tels que le rang, les Mirumoto considèrent qu'il est absolument indispensable pour connaître la place de chacun dans l'échelle sociale.

LE RANG ET LES EFFECTIFS

Le *daïmyo* est le chef du clan. Tout le monde suit ses ordres sans poser de question. Les deux seules voix qui surpassent son autorité sont celle du *daïmyo* de la famille Togashi et celle de l'Empereur (ainsi que celle du Champion d'Émeraude, qui représente la voix officielle de l'Empereur).

Même si le statut du *daïmyo* n'est que familial, ce dernier accomplit toutes les tâches qui incombent à un *daïmyo* de clan. On n'aperçoit que rarement (voire jamais) le *daïmyo* Togashi. Une tradition millénaire s'est ainsi imposée, qui veut que les Mirumoto se chargent des tâches et devoirs matériels du clan, afin de permettre à la famille Togashi de se concentrer sur les "affaires subtiles". Alors que tout concourt à entraîner une situation de tension évidente entre les deux familles, le *daïmyo* de cette famille ayant obtenu les privilèges inhérents à ses fonctions (dont celui de l'impôt), on ne déplore dans les faits que très peu de problèmes.

LES TATOUAGES EN TERMES DE JEU (SUITE)

2. Le PJ peut également partager un "Lien karmique" avec un membre du clan du Dragon (5PP), qui peut être la Relation évoquée ci-dessus. Le MJ peut demander au joueur de prendre soit l'un ou l'autre de ces avantages, soit les deux.

3. Le joueur peut enfin "acquérir" le tatouage (12 PP s'il n'appartient pas à la famille Togashi).

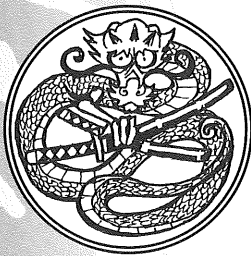
Ce qui fait quand même le tatouage à 21 PP maximum. Mais si le MJ ne veut pas, même dans ces conditions, tant pis pour vous.

Dans l'hypothèse cependant où un PJ n'appartenant pas à la famille Togashi réussirait à se faire tatouer, le joueur qu'il incarne devra imaginer une histoire distrayante et pas trop invraisemblable pour le justifier. Il n'est pas possible d'obtenir un tatouage simplement parce qu'on en veut un : vous devez l'obtenir "à l'ancienne", c'est-à-dire en le méritant.



LE MON DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Le mon de la famille Mirumoto représente un dragon entourant de son corps un daïsho, qu'il tient dans ses pattes. Les samurai issus de cette famille utilisent depuis un millier d'années la technique de combat mise au point par leur ancêtre. Et cette dernière est sinon respectée, du moins reconnue à Rokugan.





Le revenu annuel du *daimyo* de la famille Mirumoto est estimé à environ 20 000 koku. Il est à la tête de toutes les troupes entraînées du clan du Dragon, dont il peut disposer à sa guise. Sa garde personnelle est généralement constituée des troupes suivantes :

- 200 archers
- 200 lanciers (en principe des *ashigaru*)
- 50 porte-étendards (également *ashigaru*)
- 50 écuyers porte-étendards (là encore, des *ashigaru*)
- 500 samurai fantassins
- 150 samurai montés
- 150 shugenja

Et ce n'est là que sa garde personnelle rapprochée. En d'autres termes, il s'agit des soldats qui sont casernés en quasi-permanence dans le château des Mirumoto. Le *daimyo* de la famille Mirumoto dispose également de contingents de samurai issus des autres familles du clan du Dragon (qui sont en permanence à son " service "). Ces samurai se relaient généralement par quart, ceux d'une famille succédant à ceux d'une autre. Le château des Mirumoto abrite généralement de trois à cinq mille samurai, toutes familles confondues.

L'actuel *daimyo* de la famille Mirumoto est Mirumoto Hitomi, fille de Kuojin. Quand son père atteignit un âge avancé, son neveu Yukihira se prépara à prendre la relève. Mais Hitomi revendiqua le statut de *daimyo* et défia Yukihira. Un sombre nuage avait obscurci l'esprit de Kuojin depuis la mort de son fils, Satsu, et beaucoup se demandent si la flamme de la revanche qui brûle dans les yeux de Hitomi n'est pas la seule lumière que perçoit aujourd'hui le vieil homme. Hitomi remporta le duel et gagna le droit de porter l'épée ancestrale de la famille.

L'effectif total de l'armée du clan du Dragon s'élève à environ 200 000 combattants, comprenant :

1) L'ÉTAT-MAJOR

Il est constitué du *daimyo*, de trois *rikugunsho-kan* et de dix *shireikan*.

2) L'ARMÉE

L'armée du clan du Dragon est divisée en quelques 280 " unités ". Une unité standard comprend environ 700 hommes (ce qui nous donne un contingent total d'environ 200 000 combattants).

Chaque unité comprend :

- un commandant d'unité - souvent un *chui* (Rang 4)
- cinq commandants de division - en principe des *gunso* (Rang 3)
- une division de 200 fantassins - en général, des *hohei* (Rang 1)

- une division de 50 cavaliers - le plus souvent, des *nikutai* (Rang 2)

- une division de 200 lanciers - des *ashigaru*, normalement (des paysans, Rang 0)

- une division de 200 archers - des *hohei* ou des *nikutai* (Rang 1 ou 2)

- une division de 100 écuyers et porte-drapeaux - généralement des *ashigaru* (des paysans, Rang 0)

LES RANGS

Au plus bas niveau de l'échelle se trouvent les *ashigaru*. Il s'agit de paysans armés de lances et de boucliers qui garnissent les fronts de l'armée. Leurs boucliers servent à protéger leurs propres archers contre les salves de flèches ennemies. Les lances servent à contrer les charges de cavalerie.

Juste au-dessus, on trouve les *hohei*. Ce sont des samurai non confirmés qui doivent prouver leur valeur au combat. Ils constituent une grande partie des effectifs, et sont surtout employés pour charger ou tirer à l'arc. Un *hohei* ne possède que rarement une terre ou un titre. Il gagne en moyenne 5 koku par an.

Les *gunso* sont des samurai qui commandent directement des *hohei* ou des *nikutai*. Ils représentent l'équivalent occidental du sergent. Ce sont des combattants qui ont prouvé leur valeur et sont désormais les instructeurs et commandants des tout nouveaux samurai de l'armée. Les *gunso* ne possèdent que rarement une terre ou un titre, et ont juré allégeance à leur *chui*. Un *gunso* gagne environ 10 koku par an.

Les *chui* sont les commandants des unités. Il s'agit de *gunso* qui ont démontré leur solide compréhension de la tactique et de la stratégie. Les *chui* sont souvent gratifiés pour leurs services d'un petit château, où siège leur unité. Un *chui* gagne en moyenne 30 koku par an.

Les *taisa* sont à la tête d'un petit groupe d'unités. Ce sont généralement - mais pas toujours - les fils et les filles de *daimyo*, qui se voient accorder un haut commandement en raison de leur rang plutôt que de leurs faits d'armes. Un *taisa* possède généralement un château de moyenne ou grande taille, abritant de nombreuses unités (l'une d'elles constitue sa garde personnelle). Un *taisa* gagne environ 100 koku par an.

Un *shireikan* fait partie de l'état-major du *daimyo*, même si son grade est relativement peu élevé. Il dispose de quelques unités pour sa garde personnelle, ainsi que d'un grand château. Plusieurs *taisa* sont à ses ordres, et leurs unités réunies constituent sa propre armée. Un *shireikan* gagne approximativement 300 koku par an.

Le *rikugunsho-kan* est le conseiller militaire en chef du *daimyo*. Sa fonction se double souvent de celle de *karo*, mais pas systématiquement. Quand il y a à la fois

TOUT EST RELATIF

On compte environ deux millions de samurai à Rokugan, qui se répartissent de la façon suivante dans les armées des sept Grands Clans :

- Crabe :	300.000
- Grue :	150.000
- Dragon :	200.000
- Lion :	500.000
- Phénix :	100.000
- Scorpion :	200.000
- Licorne :	270 000
- ronin et clans mineurs :	200 000

Total : 1 920 000



A QUOI CORRESPOND MON RANG DE GLOIRE ?

À l'instar de ce qui a été fait dans les règles de base (cf. p. 61, "Rangs de Gloire"), les samurai du clan du Dragon trouveront ci-dessous la liste des fonctions correspondant à leur rang de Gloire.

- rang 8 : *daïmyo*
- rang 7 : *rikugunshokan* (général)
- rang 6 : *shireikan* (commandant)
- rang 5 : *taisa* (capitaine)
- rang 4 : *chui* (lieutenant)
- rang 3 : *gunso* (sergent)
- rang 2 : *nikutai* (caporal)
- rang 1 : *hohei* (simple soldat)

Les PJ ayant un rang de Gloire supérieur à 2 peuvent être amenés à assumer des fonctions de commandement s'ils ne se montrent pas prudents. Ils risquent alors de passer de longs mois à entraîner, former et instruire les hommes qui leur seront confiés pendant que leurs compagnons continueront de vivre leur vie d'aventuriers et de découvrir l'Empire d'Émeraude.

Cette responsabilité ne va pas toutefois sans certains avantages. Un simple *gunso* aura ainsi environ deux cents hommes sous ses

un *rikugunshokan* et un *karo*, la rivalité pour s'attirer les faveurs du *daïmyo* est généralement exacerbée. L'autorité militaire du *rikugunshokan* n'est surclassée que par celle du *daïmyo* en personne. Il possède en général deux ou trois grands châteaux, chacun abritant un *shireikan* et plusieurs unités. Le *rikugunshokan* dispose en moyenne de 1 000 koku par an.

HISTOIRE DE LA FAMILLE MIRUMOTO

L'histoire de la famille Mirumoto commence avec le *yojimbo* (garde du corps) de Togashi. Même s'il fut aussi un fin tacticien, l'histoire retient ses grandes qualités de duelliste. Son style unique de bretteur consistait à utiliser à la fois son wakizashi et son katana, technique de combat qui fut perçue à l'époque comme lâche et déshonorante par de nombreux samurai des clans de la Grue et du Lion. Cela ne changea que le jour où le fils de Mirumoto, Hojatsu, combattit cette idée dans son traité, "Niten". D'autres bushi commencèrent dès lors à percevoir la sagesse de cette technique. Aujourd'hui, le "Niten" est étudié dans toutes les écoles de samurai, ne serait-ce que pour avoir un aperçu de la philosophie du clan le plus énigmatique de Rokugan. Nombre de bushi persistent cependant à désigner le "Niten" comme "l'école des lâches".

Mirumoto transmit cette technique à son fils, en lui faisant jurer de ne l'enseigner qu'à ses propres enfants. Hojatsu dédia sa vie entière à la pratique du sabre, et sa femme ne lui donna qu'un seul enfant : une fille. Hojatsu désigna un mari pour sa fille Ujaniko en la personne de son élève le plus prometteur, Kijome. Kijome et Ujaniko gardèrent le nom de famille Mirumoto par respect pour Hojatsu et la lignée des Mirumoto prit de plus en plus d'ampleur.

Depuis cette époque, de nombreux et éminents duellistes de cette famille Mirumoto se sont révélés, dont quelques généraux. Ils sont demeurés relativement isolés du reste de Rokugan, sans aller jusqu'à l'extrémisme de leurs cousins de la famille Togashi. La famille Mirumoto s'est fait connaître à Rokugan, en particulier sur le champ de bataille.

LA BATAILLE DE LA RIVIÈRE ENDORMIE

Il y a trois cents ans, l'avènement de Iuchiban et ses *Adeptes du Sang* éveilla la conscience collective de chaque shugenja de Rokugan. La désormais célèbre bataille de la rivière endormie opposa les hordes de zombies de sang de Iuchiban et ses généraux oni qu'il avait invoqués à des armées issues de pratiquement tous les clans. La

famille Mirumoto ne fit pas exception et partit à l'assaut de l'armée du sorcier. Ce fut grâce à la somme du savoir des shugenja de tous les clans que les armées de samurai purent vaincre les zombies de sang et enfermer Iuchiban à tout jamais. Le général Mirumoto de l'époque se nommait Mirumoto Gojanuwan. Son *shireikan* était Hanujito, un shugenja de la famille Agasha.

LA BATAILLE DU LAC DES PÉTALES DE FLEUR DE CERISIERS

Cette bataille provoqua un grand émoi à la cour de l'Empereur. Les clans du Lion et du Scorpion se disputaient un lopin de terre situé au sud du col de Beiden. Après l'échec de plusieurs tentatives de règlement politique du conflit, les deux clans envoyèrent sur place leurs armées pour débloquer la situation. Les armées se livrèrent bataille, et tout semblait indiquer une victoire rapide de la famille Akodo. Mais soudain, un cri venu du nord révéla un camp secret de samurai du clan du Dragon. Ces derniers chargèrent le flanc de l'armée du clan du Lion, qui dut abandonner le col et la victoire au clan du Scorpion.

Les spéculations vont bon train pour tenter d'expliquer ce qui a pu inciter le clan du Dragon à venir aider celui du Scorpion ce jour-là. L'explication n'est autre que l'histoire de la fille de Bayushi Oshiso. Le *daïmyo* du clan du Dragon envoya son armée aider le père de la jeune fille du clan du Scorpion dans un moment particulièrement difficile pour pouvoir garder sa fille.

LA BATAILLE DE KYUDEN TONBO

Le clan de la Libellule fut fondé par un samurai de la famille Mirumoto (Mirumoto Asinjin) et par une shugenja de la famille Isawa (Isawa Maroko). Bien que Maroko ait été promise à un samurai du clan du Lion, Asinjin et elle s'éprirent passionnément l'un de l'autre, passion qui les poussa à abandonner leurs clans respectifs et leurs responsabilités. Leurs serviteurs les suivirent, et le couple fonda une école de bushi et de shugenja dans les basses collines des provinces du clan du Dragon. L'amoureux éconduit du clan du Lion - Akodo Yokutsu - y vit une opportunité. Réunissant son armée, il l'amena aux portes du minuscule établissement. Mais il se trouva rapidement cerné par des bushi des clans du Dragon et du Phénix. On ne lui permit de s'en aller que contre sa parole de ne plus jamais causer de tort au couple. Depuis cette époque, les descendants de Asinjin et de Maroko arborent la bannière de la Libellule, symbole de leur amour et de leur dévotion à leurs deux familles d'origine.

LE SIÈGE DE LA GRANDE ESCALADE

Bien des années après la bataille de Kyuden Tonbo,



Akodo Yokutsu fut offensé à la cour par un diplomate de la famille Kitsuki. La cour reconnut l'insulte, et Yokutsu partit en quête de vengeance. Il mena cinq légions d'hommes du clan du Lion contre le clan du Dragon, en évitant soigneusement les terres du clan de la Libellule, honorant sa promesse de laisser ce clan mineur en paix. Son attaque se concentra d'abord sur le château des Agasha. Les forces de la famille Mirumoto se révélèrent importantes, et le siège dura cinq jours. À son issue, la famille Mirumoto hissa le drapeau blanc et Yokutsu revendiqua le droit de défier en combat singulier le mari de son ancienne fiancée du clan du Phénix. Le samurai du clan de la Libellule accepta et tous deux se livrèrent un duel sur les marches menant au château des Agasha. Yokutsu tua son rival, qui n'eut même pas le temps de dégainer son sabre. Yokutsu s'autoproclama *daïmyō* du clan de la Libellule, mais fut alors défié par Tonbo Kyuden, le fils de l'homme qu'il venait de tuer. Lors du duel qui s'ensuivit, Kyuden tua le samurai insolent du clan du Lion, posant définitivement la première pierre de l'édifice de haine et de guerre froide qui sépare désormais les clans du Lion et de la Libellule.

LA BATAILLE DE KENSON GAKKA

La bataille de la Leçon d'Humilité constitua une sévère défaite pour le clan du Scorpion, causée en partie par l'arrivée du clan du Dragon. Une fois encore, aucune des parties n'avait convié, ou même attendu, l'armée du clan du Dragon. Cette fois-ci, les bannières de ce clan se joignirent à celles du clan du Lion. La bataille ne dura que quelques heures : les hommes du clan du Scorpion furent contraints de battre en retraite, abandonnant le château à l'armée du clan du Lion. Il est à noter que le général de l'armée du clan du Dragon - Mirumoto Dehoda - mourut soudainement et de manière inexplicable deux semaines plus tard.

LA BATAILLE DE CERF BLANC

Cette bataille fut la seule qui impliqua à la fois les clans du Dragon et de la Mante. Une armée *gaijin* naviguait en direction des ports de l'Empereur, transportant canons et fusils. Il fallut réunir les forces de tout l'Empire pour obtenir la victoire, ce qui n'empêcha pas les barbares d'occuper Cerf Blanc durant deux semaines avant d'être repoussés. Depuis cet événement, l'utilisation des fusils et des canons est strictement interdite dans Rokugan. Cela dit, l'invasion a bel et bien fait découvrir la poudre à canon à l'Empire d'Émeraude, poudre qui explique aujourd'hui l'existence de spectaculaires feux d'artifice... et de mystérieux bombardements de temps à autre.

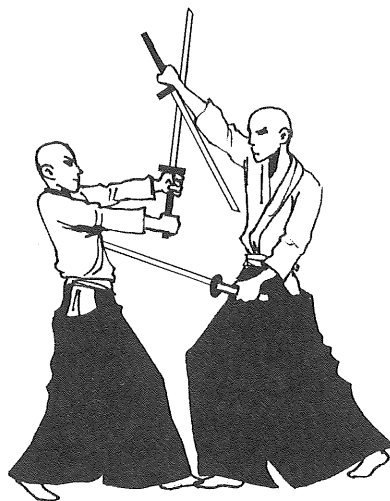
LE "NITEN"

ESSAI SUR L'ART DES DEUX SABRES

PAR MIRUMOTO HOJATSU

(Ce qui suit est un extrait du célèbre traité de kenjutsu écrit par Hojatsu, le fils du tout premier Mirumoto. Il s'agit de l'une des deux références absolues en la matière, le second, intitulé "Le sabre", ayant été écrit à la même époque par Kakita. Alors que Hojatsu nomme lui-même sa technique "niten" [qui signifie littéralement "deux sabres", "deux paradis" ou "deux sabres tombés du paradis"], cette dernière est plus connue sous la dénomination de "technique du daishō" par ceux qui n'appartiennent pas au clan du Dragon. L'extrait proposé ici aborde plus la philosophie et la théorie que la technique pure, mais vous trouverez également le fameux chapitre des "Cinq Positions" afin de montrer l'influence majeure exercée par Shinsei sur Rokugan, quelques années seulement après son arrivée.)

Pour chacune des parties, vous trouverez un commentaire émanant d'un élève de Hojatsu, Kijome. Kijome était aussi responsable des titres donnés à ces parties. Le document original de Hojatsu fut rédigé sans "partie" ni titre, mais comme un unique paragraphe continu. Certains élèves estiment que les rajouts de Kijome ont amoindri le texte original, tandis que d'autres lui savent gré d'avoir clarifié un document quelque peu nébuleux. Comme Mirumoto aurait pu lui-même le dire, votre propre jugement importe plus que le nôtre.)



DE L'ORIGINE DU NOM DE L'ÉCOLE DES DEUX SABRES

J'ai passé de nombreuses années sur les routes et j'ai disputé quarante-sept duels, sans jamais en perdre

A QUOI CORRESPOND MON RANG DE GLOIRE ? (SUITE)

ordres, prêts à mourir s'il le leur ordonne. Il ne pourra cependant utiliser ses hommes comme bon lui semble et se lancer, sans permission, dans quelque quête aventureuse. Mais s'il est dans une mauvaise passe, il aura évidemment quelques amis prêts à l'épauler (" Hé ! Mais ce n'est pas gunso Heiji qui est en train de se faire rosser par deux samurai du clan du Crabe ? Allons lui donner un coup de main ! ").

GARDE DU CORPS TYPE DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Terre	3
Eau	3
Feu	3
Air	3
Vide	3

Jet d'attaque : 6g3
 Jet de dommages : 6g2
 ND pour être touché : 20 (30 en armure)
 Blessures : 6 / -0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort
 Compétences valorisantes : Équitation 3, Kenjutsu 3, Tir à l'arc 3
 Capacités spéciales :
 • technique du daishō (déjà comprise dans le ND pour être touché)
 • deux attaques par tour
 • peut utiliser un point de Vide pour faciliter ou gêner le lancement d'un sort dont il est la cible.



MAIS J'INCARNE UN COURTISAN, PAS UN COM- BATTANT !

Ce n'est pas parce que le rang de Gloire de votre PJ lui permettrait d'être général qu'il va forcément devoir, chaque saison, mener plusieurs centaines de samurai à la bataille. La traduction, page précédente, des différents rangs de Gloire des personnages ne doit pas être prise au pied de la lettre : elle n'est qu'un reflet du degré d'autorité que le rang de Gloire confère au sein du clan du Dragon. Et votre PJ courtisan, avec son rang de Gloire de 4 ou 5, sera considéré comme un chui, même s'il maîtrise la compétence "Art de la guerre" au niveau 1 et ne sait pas manier un naginata.

Certains samurai se voient parfois confier le commandement "officiel" d'une petite unité par égard pour leur rang, même si, dans les faits, c'est un samurai ayant un rang de Gloire directement inférieur qui en assurera le véritable commandement. Cette pratique est non seulement conforme à l'étiquette, mais permet également d'éviter des désastres sur le champ de bataille.

Elle est particulièrement répandue au sein du Clan de la Grue. La famille Mirumoto, elle, y recourt rarement : si un samurai n'a pas les qualités requises pour commander, on lui assigne une fonction dans laquelle ses compétences seront plus utiles au clan.

un. Ceci s'explique par le fait que j'emploie une technique qui n'est pas lourde du poids des traditions. Ma technique fait appel au mouvement, plutôt qu'à la mémorisation. Mon école est appelée niten, car j'utilise mes deux sabres en même temps, pas uniquement le katana. Ceux qui se demandent pourquoi ne comprennent pas mon état d'esprit. Ils sont de ceux qui bâtissent les maisons avec des clous, mais sans marteau...

LA POSTURE

Votre posture ne doit jamais varier, ni en temps de guerre ni en temps de paix. C'est le naturel et lui seul qui prime. La manière dont vous vous tenez doit être la même, que vous teniez un sabre ou une tasse de thé. Si vous vous battez avec une posture naturelle, votre esprit sera libre de se concentrer sur autre chose.

Commentaire de Kijome : le terme utilisé par Mirumoto pour "posture" est "kamae", qui signifie posture et position, mais qui en est aussi venu à désigner l'école. Souvent, un samurai demande à un autre : "Montre moi ton kamae", et ce dernier se met en position. À partir de cette posture, un samurai perceptif est capable de déterminer l'école dont est issu son adversaire.

"Un esprit libre" : beaucoup d'écoles enseignent qu'il existe un "esprit martial" et un "esprit non martial". L'école d'Hojatsu n'a pas enseigné cette ineptie. Si vous apprenez à votre esprit à être toujours libre, à l'affût, alors que d'autres passeront d'un état d'esprit à un autre, vous serez déjà prêt et eux seront morts.

CE QU'IL FAUT MONTRER

Shinsei nous a enseigné deux concepts : "ce qu'il faut montrer" et "ce qu'il ne faut pas montrer". La stratégie n'est rien de plus que savoir tromper l'adversaire. La vérité est dans la façon de tuer.

Entraînez-vous à ne pas révéler vos intentions, à montrer autre chose. Si vous vous êtes préparé assidûment, quand le besoin s'en fera sentir, vous pourrez accomplir le bon geste sans effort ni même concentration. Quand le moment est venu de dégainer votre sabre, vous ne devez penser à rien d'autre. N'adoptez pas une posture figée avec votre arme, laissez votre adversaire en déduire de l'ignorance ou de la vanité, puis anticipez son attaque timorée.

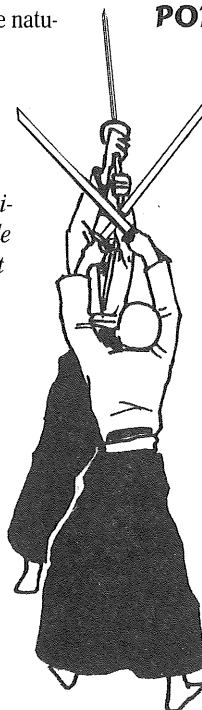
VOIR AU-DELÀ DE LA SURFACE

Ne soyez pas trompé par la surface. Apprenez à voir ce que vous n'êtes pas censé savoir. Observez bien ce que votre adversaire ne peut vous cacher. Ne regardez pas ses yeux. Un homme peut toujours mentir avec ses yeux. Observez plutôt ses épaules, son ventre, sa respiration. Passez tous ces aspects en revue, en gardant l'esprit ouvert. Un homme peut vous tromper avec un signe, mais si votre esprit est ouvert, l'un des aspects de votre adversaire le trahira. Astreignez-vous à un entraînement assidu pour développer cette capacité.

LE COUP PORTÉ PAR L'ESPRIT

Quand vous portez un coup, faites-le à partir de votre esprit. La pensée est lente. L'esprit agit instantanément, sans hésitation. Rien ne peut le distraire. Laissez-le supplanter vos pensées.

Commentaire de Kijome : Mirumoto emploie le terme "ku", qui a plusieurs sens. "Ku" peut vouloir dire "esprit", "vide" ou "néant" (notons qu'il y a une profonde différence entre "vide" et "néant"). Shinsei nous a expliqué que l'esprit existe "là où ne règne que le néant", là où "[l'action] n'est pas parasitée par l'émotion ou la pensée." Il nous a appris que la perception (le corps) est un voile à travers lequel nous voyons l'univers. Le corps est imparfait, notre perception l'est donc tout autant. Mais l'esprit qui, lui, est au contact du Vide, est pur, dénué d'émotion ou de pensée. "Le coup porté par l'esprit" donc, signifie un coup porté en laissant de côté toute perception et toute émotion.



LAISSEZ-LE PASSER

Quand l'ennemi vous charge avec force et précipitation, laissez-le passer.

Un pas de côté est bien plus rapide qu'une charge et vous mettra dans une position où la négociation ne signifie plus rien.

SAVOIR

Quand l'esprit est clair, il est en phase avec les éléments, en parfaite harmonie. Votre perception, dès lors, est pleine et entière. Vous serez habité par le *mushin*, votre esprit ne fera qu'un avec l'univers et vous connaîtrez les moindres désirs de votre adversaire.

Commentaire de Kijome : "Mushin" signifie "non-pensée". Celui qui se retrouve en phase de non-pen-



sée libère son esprit de tout parasite. Abandonnez la pensée, elle est lente, tout comme le corps. Quand un samurai atteint le mushin, il est en phase avec les éléments, l'ordre cosmique, et connaît son ennemi mieux qu'il ne se connaît lui-même, car ce dernier est toujours entravé par ses propres perceptions. Certains appellent cela le "kime" ou "kiho" c'est-à-dire la concentration du ki, la force de vie.

LE SABRE DE LA RIVIÈRE

Soyez comme l'eau, qui coule sans début ni fin. Un mouvement en entraîne un autre. La rivière peut couler dans toutes les directions à la fois. Adaptez vos mouvements à ceux de la rivière et vous comprendrez le sens de mes paroles.

Commentaire de Kijome : "Soyez comme l'eau". Certains croient qu'un simple coup peut conclure un duel. Il n'en est rien. Ce qui conclut le duel se situe avant le coup, en amont. Observez votre adversaire attentivement. Si vous êtes capable d'imaginer n'importe lequel de ses coups, vous ne commettez aucune erreur; ne serez jamais pris par surprise et sortirez toujours vainqueur.

LA VERTU DE LA MARCHÉ

Beaucoup d'écoles enseignent une "technique secrète de déplacement". Ce n'est pas mon cas. Comme je l'ai déjà dit, dans mon école, chaque mouvement se doit d'être naturel.

LES CINQ POSITIONS

Il existe cinq positions, une pour chaque élément. Ces positions fournissent chacune l'opportunité de toucher. Quand vous adoptez une position, laissez votre sabre toucher celui de l'adversaire, afin de profiter et de transformer son élan. À chaque moment, il y a une possibilité de frapper.

La première position

Le sabre est situé au niveau du ventre, sa pointe dirigée vers le cou de l'adversaire. Les jambes sont écartées, fermes mais dans une position confortable. Les deux pieds sont bien à plat, afin de vous permettre de bouger à tout moment. Ne bougez jamais quand vous le devez, mais uniquement quand vous le souhaitez. Le sabre court attend tranquillement sur le côté. Par votre confiance désinvolte, vous briserez celle de votre adversaire.

La deuxième position

L'épée est tenue haut et retombe sur votre adversaire. D'aucuns pensent que la force de l'arme réside dans son tranchant. Ils ont tort. Le sabre tranche. Le

poignet tranche. Jamais l'arme. Le second sabre est placé contre la poitrine, de biais, prêt à intercepter le coup de l'adversaire et riposter en profitant de sa vitesse.

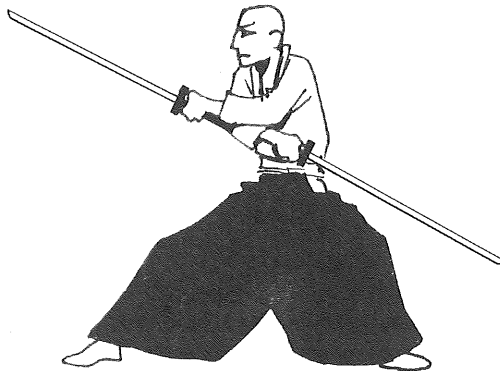
Commentaire de Kijome : "... en profitant de sa vitesse. " Placez votre lame au contact de celle de votre adversaire au moment où celui-ci porte le coup, et vous le ressentirez. Sa vitesse peut se retourner contre lui.

La troisième position

Le sabre est positionné vers le bas et repose sur la jambe gauche. Au moment où l'adversaire frappe, levez votre sabre et laissez son arme se faire mordre tandis que vous vous écartez. L'adversaire porte un coup. Vous vous écartez.

La quatrième position

Le sabre est positionné vers le bas et repose sur la jambe droite. Au moment où l'adversaire frappe, bougez exactement comme si vous adoptiez la troisième position. L'adversaire réagit en conséquence et, à ce moment précis, vos poignets plient, fluides comme l'eau, tandis que sa tête se détache de ses épaules. Votre sabre court assure le coup en frappant l'arme de l'adversaire vers le bas pour la détourner. Révéler une intention, en avoir une autre. Telle est la Voie.



La cinquième position

Votre sabre est pointé vers l'arrière, tandis que votre sabre court pointe vers l'avant. Vous prenez légèrement appui sur votre ceinture et conservez cette pose. Si vous l'adoptez correctement, vous n'aurez même pas à bouger. L'adversaire observera votre posture et saura que vous maîtrisez la Voie. Parfois, la victoire s'acquiert sans que soit versée la moindre goutte de sang.

MIRUMOTO ET LE "NITEN"

Mirumoto est une légende à Rokugan, sans doute parce qu'il fut le meilleur escrimeur que l'Empire ait jamais connu. Mais Mirumoto n'avait rien d'un joyeux drille. Les récits le dépeignent comme une brute sans éducation qui se considérait insulté dès que cela lui convenait. De nombreux samurai qualifièrent le "niten" de "technique de lâche" (bien entendu, si Mirumoto les avait entendus, ils n'auraient pas eu deux fois le loisir de faire part de leur opinion en la matière).

Un des principaux rivaux de Mirumoto fut Kakita, du clan de la Grue. Ce dernier eut la formule suivante s'agissant de la technique de combat de Mirumoto : "Un homme, une épée, un coup". Mirumoto répliqua par un simple : "Deux mains".

Pour Mirumoto, c'était plus une question de sens pratique que de style : "Un samurai a pour devoir de protéger son seigneur. Sont-ils à ce point stupides qu'ils ne puissent comprendre qu'un samurai s'acquitte mieux de ce devoir en utilisant deux épées plutôt qu'une seule ?".

LES CINQ ENNEMIS

C'est par ses faiblesses que vous connaîtrez votre ennemi. *L'ennemi vaniteux* peut être trompé par l'humilité. *L'ennemi négligent* peut être vaincu par le détail. *L'ennemi courroucé* peut être déséquilibré. *L'ennemi hors de forme* se fatigue vite. *L'ennemi lâche* est vaincu d'avance. Apprenez cela, et vous ne serez jamais vaincu.

RYTHME ET SYNCHRONISATION

Il existe une différence fondamentale entre le rythme et la synchronisation. De nombreuses écoles enseignent le rythme. Leur technique, à l'instar de la musique, se mesure en cadence et en tempo.

Mon école enseigne la synchronisation. Je frappe entre les instants que mon adversaire est en train de compter.

Regardez votre adversaire attentivement. Si vous l'observez bien, il vous dévoilera sa synchronisation. Frappez quand celle-ci ne lui permet pas d'agir. Frappez quand votre adversaire croit que vous ne pouvez pas le faire. Montrez-lui une faiblesse et il foncera. C'est à ce moment que vous le tiendrez.

Vous aussi, vous devez apprendre à compter.

Vous devez comprendre son rythme.

S'il respire à un, se prépare à deux et frappe à trois, je frappe entre un et deux.

Commentaire de Kijome : tel est le vrai "secret" de la technique de Mirumoto. Il s'applique à tout, pas uniquement à l'art du sabre. Étudiez la synchronisation de votre adversaire. Si vous l'avez saisie, vous serez toujours vainqueur.

LES TROIS POSSIBILITÉS

Lorsque vous vous retrouvez en situation de combat, trois possibilités s'offrent à vous.

Si l'ennemi attaque le premier, tuez-le.

Si vous attaquez le premier, tuez-le.

Si vous attaquez simultanément, tuez-le.

SAVOIR

Je ne crois pas que je peux gagner, je sais que je vais gagner.

Commentaire de Kijome : quand mon père vainquit Ujimona, il me dit à l'issue du combat : " Il était meilleur bretteur. Son talent et sa technique étaient supérieurs aux miens ". Je lui demandai, pourquoi, alors, avez-vous gagné ? Il me répondit : " Parce que je savais que j'allais gagner, et pas lui ". La technique et le talent ne peuvent vous mener qu'à un certain point. Un jour viendra où ils ne vous mèneront nulle part, et la seule chose sur laquelle vous pourrez

compter sera la certitude que vous ne pouvez être vaincu. S'il y a la moindre faille dans votre esprit, le moindre doute, vous échouerez et mourrez.

L'ENTRAÎNEMENT D'UN SAMURAI MIRUMOTO

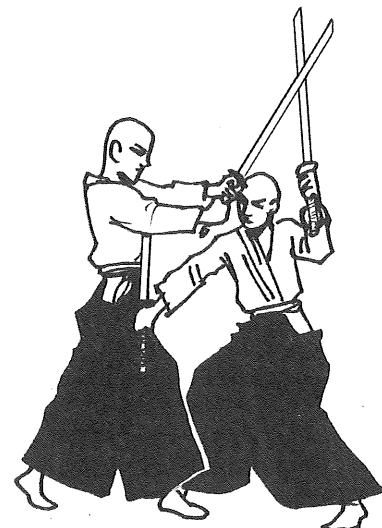
L'entraînement d'un bushi commence à un âge précoce. Il étudie, pratique, apprend son *kata* (le combat des ombres) et l'histoire de la famille.

Le dojo Mirumoto est une simple salle ne comportant que trois mots peints sur le mur : " Moi non plus ". Cette phrase énigmatique est la seule que Shinsei ait jamais dite à Togashi. Pour la famille Mirumoto, la phrase est très importante, et sa signification exacte fait l'objet d'un vigoureux débat entre les membres des familles Mirumoto et Agasha. Un samurai doit méditer cette phrase durant ses nombreuses années d'entraînement. À l'issue de celui-ci, avant la cérémonie du *gempukku*, on attend de lui qu'il rédige un *haiku* spontané en réponse à la phrase.

Le plus célèbre *haiku* est celui qu'écrivit Mirumoto en personne. Il est considéré comme la réponse la plus appropriée au problème :

*Jeûner pour comprendre
je le puis, mais j'affame
mon maître avec moi*

Pour les Togashi, la signification est claire. Un samurai est dévoué envers son seigneur. Alors que Togashi jeûnait, il affamait aussi ceux qu'il avait juré de protéger ; un acte très égoïste aux yeux de Shinsei. En s'asseyant à ses côtés et en disant " Moi non plus ", Shinsei fit comprendre à Togashi les conséquences de ses actions.



LE MON DE LA FAMILLE AGASHA

Le mon de la famille Agasha représente un dragon entourant de son corps une grenade, qu'il tient dans ses pattes. De l'extérieur, la grenade semble être un fruit simple, comme la pomme ou la poire. Mais une fois ouverte, elle révèle ses nombreux grains, dont chacun représente une possibilité, des centaines de potentialités.



LA FAMILLE AGASHA

De toutes les familles du clan du Dragon, celle des Agasha représente la branche la plus " traditionnelle ". Ce sont ses membres qui consignent l'histoire et observent les destinées. Si ses recherches métaphysiques constituent son principal objectif, la famille Agasha est aussi la mémoire vivante du clan du Dragon.

HISTOIRE

La première Agasha escalada la montagne avec Mirumoto pour suivre Togashi. Quand elle arriva, elle consigna toutes ses observations et ses expériences pour l'avenir. Dans son journal, elle exprima une grande dévotion à l'égard du monde naturel (qui inspirerait plus tard Agasha Kitsuki - cf. ci-dessous). Elle passa la majeure partie de son temps dans les forêts et la nature, observant la faune et la flore, dessinant

et décrivant brillamment ses innombrables variétés.

Ses écrits prolifiques - reproduits et distribués gratuitement dans les autres écoles de shugenja - exprimaient son amour pour la nature. Ils firent des émules, qui escaladèrent à leur tour les monts du Dragon afin de rejoindre son école et partager sa passion pour les créations du Soleil et de la Lune.

Les pages du journal de Agasha étaient des œuvres d'art particulièrement intrigantes. Aux descriptions poétiques et chatoyantes se mêlaient des dessins précis ou de simples croquis qui capturaient avec élégance l'aspect et l'essence même de ses sujets. À la fois précises et sophistiquées, les illustrations de plantes exotiques et d'animaux solitaires semblaient jaillir de la page, comme si la vie les habitait.

Au gré des pages figuraient aussi de mystérieux symboles et agencements de caractères inconnus. Certains interprétèrent ces combinaisons énigmatiques comme une autre expression artistique de Agasha pour symboliser les éléments qui l'entouraient : une représentation plus stylisée, plus primaire de la faune et la flore. D'autres étaient convaincus qu'il s'agissait d'une sorte de code et que celui qui serait suffisamment malin pour le déchiffrer pourrait accéder à de grands mystères. D'autres encore considé-

HANASHI NIWA : LE JARDIN- HISTOIRE

Le hanashi niwa, ou " jardin-histoire ", constitue l'une des plus étonnantes créations rokugani. C'est un shugenja de la famille Agasha qui, le premier, en eut l'idée. Il fut très rapidement imité par les membres des autres clans - tout particulièrement ceux des clans de la Grue et du Lion - qui peuvent aujourd'hui se vanter de posséder quelques-uns des plus spectaculaires jardins de ce type de tout l'Empire.

Un jardin-histoire est conçu comme un gigantesque labyrinthe aux tortueuses parois végétales. En pénétrant dans le jardin, on remarque comment chaque branche d'arbre, chaque fleur, chaque pierre lisse est délibérément mise en valeur. Chaque jardin retrace une histoire particulière et, au fur et à mesure que le visiteur y progresse, il la voit défiler sous yeux, rejouée par les statues et les créations florales qui les entourent. L'un des hanashi niwa les plus impressionnants se trouve dans le château de la famille Mirumoto et retrace la vie de son fondateur, jusqu'à son départ vers l'Outremonde.



LE MON DE LA FAMILLE KITSUKI

Le mon de la famille Kitsuki représente un dragon entourant de son corps un éclair qu'il tient dans ses pattes et qui est représenté comme un labyrinthe parcouru de tourbillons. La lumière de l'éclair, qui déchire les ténèbres et révèle ce qui ne pouvait être vu auparavant, est le symbole de Osano-Wo, la Fortune du tonnerre, qui fait subir la colère des dieux à ceux qui méritent un châtement.



raient ces symboles comme la représentation des esprits des plantes et des animaux. Ces derniers fabriquaient des amulettes et des talismans à l'effigie de ces symboles, et les utilisèrent pour se concentrer lors de méditations consacrées aux mystères du monde naturel environnant.

Au fur et à mesure que les décennies passèrent, le journal de Agasha fut de moins en moins utilisé dans les écoles de shugenja. La métaphysique devint la base de l'enseignement, et la voix de Agasha se dissipa progressivement. Des centaines d'années s'écoulèrent ainsi.

Puis, un beau jour, un jeune shugenja du nom de Kitsuki s'intéressa à nouveau au fameux journal. Ses célèbres (et parfois infâmes) exploits ramenèrent Agasha sur le devant de la scène de l'enseignement shugenja. Plus tard, dix ans après la mort de Kitsuki, un autre jeune shugenja nommé Daijoku découvrit quelque chose qui avait échappé à la vigilance de tous durant pratiquement huit cents ans. Le rouleau sculpté autour duquel le parchemin original avait été enroulé était creux. En l'ouvrant, il découvrit une page de papier de riz, sur laquelle étaient inscrits des codes. Il se mit aussitôt en quête de les déchiffrer.

Après une semaine intense et peu de sommeil, il y parvint, et découvrit ainsi le secret de Agasha.

La jeune shugenja était allée bien au-delà de la simple observation. Elle avait tenté des expériences.

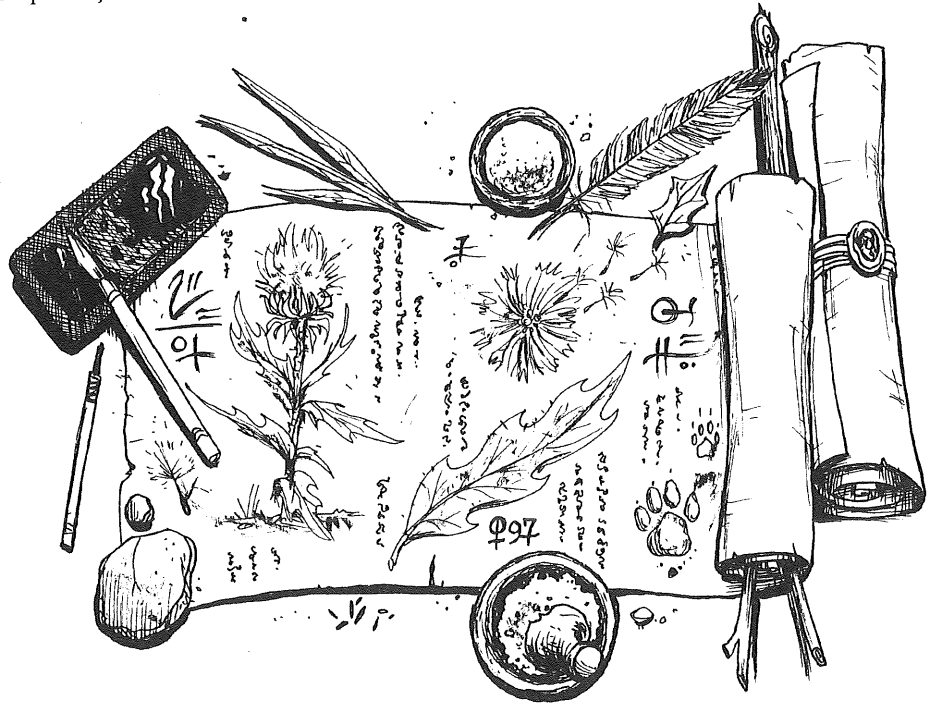
Ce que Daijoku venait de découvrir était le secret

des mystérieux symboles du journal. Il avait appris que ces marques symbolisaient certains composants intrinsèques aux plantes et aux animaux. Agasha venait de comprendre que chaque élément de la nature constituait un "petit puzzle occulte". Chaque plante, chaque pierre, chaque créature est composée de pièces qui peuvent être assemblées de manière à former une structure unique. Agasha avait développé plusieurs manières pour identifier les différentes pièces du puzzle, pour déterminer comment elles devaient être assemblées puis recombinaées.

Les symboles de son journal constituaient "l'alphabet" des pièces du puzzle qu'elle avait identifiées. Les assemblages de ces symboles formaient de nouvelles combinaisons de pièces, mélanges et composants, qui formaient eux-mêmes de nouveaux puzzles, de nouveaux effets et de nouvelles substances.

Devant cette révélation stupéfiante, Daijoku rassembla un petit collège d'élèves dévoués aux enseignements de Agasha, tâchant tous d'identifier et de déchiffrer tous les symboles. La tâche fut ardue et l'école apprit beaucoup de ces diverses expérimentations.

La série de symboles originaux dessinés par Agasha, plus tard désignée sous le nom de *nazo bubun no Agasha* (les pièces du puzzle de Agasha), forma la base de ce qui allait devenir un vaste lexique, constamment enrichi, de formules chimiques. Au sein des élèves de l'école Agasha, ces composants et ces combinaisons





furent simplement désignés sous le nom de bubun.

Ces divers secrets durement appris sont aujourd'hui soigneusement gardés par les élèves de l'école Agasha, qui préféreraient tous donner leur vie plutôt que de révéler la spécificité de l'enseignement de leur école.

LES SHUGENJA AGASHA

Seigneur Lune et Dame Soleil disséminèrent des puzzles cachés à travers le monde entier. Si ce n'était pas pour qu'on les trouve, pourquoi les disséminèrent-ils ?

- extrait du journal de Agasha

De nombreux shugenja qui ont visité les écoles de shugenja Agasha en repartent troublés. Ils vous diront que les Agasha comprennent peu les enseignements du Shintao, mais semblent pourtant doués pour la magie, particulièrement lorsqu'il s'agit d'invoquer les flammes. Ils vous parleront aussi de cette odeur distincte et très particulière qui accompagne un shugenja Agasha lorsqu'il pénètre dans une salle. Un membre du clan du Phénix a ainsi écrit :

" Lorsque je pénétrai dans la salle, je fus instantanément saisi par une forte odeur de thé, de fleurs, d'encens et de poisson. Durant tout mon séjour là-bas, cette odeur perdura, tant et si bien que non seulement je m'y habituai, mais lorsque je revins chez moi, elle commença à me manquer. "

Les shugenja Agasha ont passé les cent dernières années à essayer de comprendre ce qu'ils appellent " les petits puzzles du Soleil et de la Lune. " Lorsqu'on les aperçoit, ces shugenja ont souvent des herbes, des racines, des poudres odorantes et des élixirs bouillants en plus de leurs parchemins. Les shugenja des autres clans assimilent ces étranges appareils à une curieuse fascination pour l'herboristerie, mais les shugenja Agasha sont bien plus que de simples herboristes.

La " magie " des shugenja Agasha est d'un genre différent, probablement plus subtil que la plupart des sorts enseignés dans les autres écoles de magie. Les effets visuels les plus impressionnants de leur magie comprennent l'apparition de grandes volutes de fumée vivement colorées qui valent tous ceux qui se retrouvent encerclés, de soudaines explosions d'un feu arc-en-ciel et la production de fumées et de vapeurs toxiques qui peuvent instantanément diminuer ou même tuer un adversaire. Cela dit, la plupart de leurs actions sont moins spectaculaires, mais tout aussi étonnantes.

Les shugenja Agasha peuvent, dit-on, transformer l'acier de l'épée d'un samurai en un plomb lourd et tendre. Ils peuvent faire fondre l'armure d'un bushi sur lui, provoquant de sévères brûlures laissant traces

rougeâtres et cloques. Certains affirment qu'ils peuvent transformer les flammes en glace, et l'eau en feu, sans même prononcer le moindre mot.

LES FONDERIES AGASHA

L'école de shugenja Agasha comprit rapidement que les secrets de son art pouvaient être utilisés de manière plus pratique, et les diverses écoles Agasha finirent par se séparer, chacune jalonnant les secrets gardés par l'école mère. On les appelle " fonderies " plutôt qu'écoles, en hommage à la première école qui expérimenta la toute nouvelle science de la métallurgie.

Les Agasha furent les premiers à mener des expériences sur l'acier. De nombreux shugenja avaient déjà tenté de créer magiquement l'acier parfait, mais tous avaient échoué. Le problème consiste à trouver un acier possédant les vertus d'un métal à la fois tendre et dur. Le métal tendre reste aiguisé, mais se brise facilement, tandis qu'un métal dur n'est pas facile à rompre, mais s'émousse rapidement. Au lieu de chercher une voie magique, les Agasha se tournèrent vers une solution matérielle. Les shugenja de la Première Fonderie prirent deux feuilles de métal - l'une tendre, l'autre dure - et les firent chauffer jusqu'à ce qu'elles deviennent liquides et blanches. Puis, ils mélangèrent progressivement les deux métaux, jusqu'à produire un acier possédant à la fois les vertus des deux. Les sabres Agasha furent rapidement réputés comme étant les meilleurs de tout Rokugan. Leur lame était plus aiguisée et plus souple que n'importe quelle autre, et la surface du métal réfléchissait des espèces de remous semblables aux noirs nuages qui précèdent la tempête. Le secret des sabres Agasha fut conservé de longues années durant, jusqu'au jour où les clans se mirent subitement à produire le même acier mêlé. Les Agasha soupçonnèrent le clan du Scorpion d'avoir ébruité le secret ; ce dernier, bien entendu, éluda soigneusement la question.

Les élèves de la Fonderie Fermière Agasha possèdent les champs les plus productifs et les récoltes les plus résistantes qui soient. Leurs fruits et leurs légumes sont lourds et savoureux, et très prisés au sein de l'aristocratie du clan du Dragon. Les graines produites et commercialisées par cette école représentent le plus beau cadeau qu'on puisse faire à un fermier.

Des rumeurs font état d'une autre école secrète dont les enseignements se fondent sur les principes de l'école Agasha. Certains voyageurs audacieux qui se sont aventurés à la recherche de la forteresse du clan du Dragon parlent d'étranges monstres gardiens qui se cachent dans les denses forêts montagneuses. Leurs histoires incroyables évoquent des animaux forestiers difformes et transformés, de créatures gigantesques et

MAGISTRAT TYPE DE LA FAMILLE KITSUKI

Terre	2
Eau	3
Perception	4
Feu	3
Intelligence	4
Air	3
Intuition	4
Vide	2
Rang de Maîtrise / École : 2	
/ Kitsuki	
Compétences : Calligraphie	
1, Connaissance : shugenja 2,	
Courtisan 2, Défense 2, Droit	
3, Étiquette 2, Héraldique 3,	
Herboristerie 2, Histoire 3,	
Kenjutsu 2, Nazodo 4.	
Honneur : 3	
Gloire : 4	
Avantages : Clairvoyance,	
Lire sur les lèvres, Sens de	
l'orientation	
Désavantages : Cœur	
tendre, Incapable de mentir,	
Obligation, Obnubilé	



LA FAMILLE KITSUKI ET LES NINJA

Tout au long de leur quête de la vérité, les membres de la famille Kitsuki se sont fait de nombreux ennemis, dont les ninja sont les plus dangereux. Ces derniers perfectionnent leurs techniques depuis des siècles et la famille Kitsuki est désormais sur le point de découvrir le fil du voile qui masque leurs secrets. De nombreux membres de cette famille ont été assassinés à la nuit tombée par des meurtriers apparus et disparus comme des ombres meurtrières. Mais chaque fois que cela se produisit, les autres membres de la famille rassemblent les indices du crime et parviennent ainsi à percer un peu plus les secrets de leurs ennemis de l'ombre...

agressives. Certains affirment avoir aperçu des animaux normalement quadrupèdes dotés de membres supplémentaires, tels d'étranges araignées. D'autres parlent de créatures issues de combinaisons de plusieurs animaux. Ceux qui croient ces histoires, et qui ont entendu les murmures inhérents au secret de la Fonderie Agasha, soupçonnent ces shugenja reclus d'être les responsables de telles abominations... si elles existent vraiment, bien entendu.

LE POUVOIR DES NOMS

Le code secret de Agasha ne fut pas seulement utile matériellement parlant, mais également d'un point de vue purement magique. Non seulement ce code permit aux shugenja de classer créatures et plantes par catégorie, mais aussi d'appréhender l'un des plus anciens mystères de Rokugan.

De nombreux shugenja avaient expérimenté une théorie émise, à l'origine, par Isawa Hossan. Hossan l'avait appelée *meisho*, ce qui signifie " magie du nom ". Selon lui, l'âme de toute créature vivante de Rokugan s'incarne dans son nom. En découvrant le véritable nom d'une créature (pas forcément celui que l'homme lui a donné), il devient possible d'accéder à une connaissance de l'univers encore plus profonde que celle acquise par un maître comme Shinsei.

Les efforts de Hossan pour découvrir ces noms se révélèrent vains, jusqu'au jour où les shugenja de Agasha comprirent que leur inspiratrice avait cherché, par les symboles de son journal, à résoudre l'énigme posée par la théorie de Hossan. Après de longues années de recherche, les Agasha franchirent une nouvelle étape métaphysique. Leurs expériences montraient que la théorie de Hossan était effectivement valable. Mais ils comprirent aussi qu'ils n'en étaient qu'aux balbutiements de leurs recherches.

LA SÉPARATION DES AGASHA ET DES KITSUKI

Tandis que les Agasha se lançaient à corps perdu dans l'étude de la métaphysique et du bubun, la famille Kitsuki se sentait, elle, plus concernée par les aspects plus pratiques des expériences de Agasha. Certains Kitsuki poursuivirent leurs études pour devenir shugenja, rejoints par des Agasha descendus de leur montagne pour se rendre à l'école Kitsuki. Il existe aujourd'hui une sorte de rivalité amicale entre les deux familles, les Agasha considérant un peu les Kitsuki comme une famille de " petits frères et sœurs ". De fait, lorsqu'un membre de la famille Agasha rencontre un membre de la famille Kitsuki, il s'adresse à lui en l'appelant *oto-oto* (petit frère) ou *imo-oto* (petite sœur).

LA FAMILLE KITSUKI

Souvent désignés comme " les Dragons hospitaliers ", les membres de la famille Kitsuki sont, à l'origine, une branche de la famille Agasha. Ils font office de diplomates et de magistrats du clan du Dragon, mais ne ressemblent à aucun de ceux qu'on peut rencontrer dans l'Empire. Bien que dépendants d'une famille de shugenja, ils ne disposent pas d'école purement shugenja. L'école Kitsuki, en fait, enseigne " la méthode Kitsuki ", une technique unique en son genre fondée sur la perception, la conscience et l'intuition. Tout comme leurs cousins Agasha, les Kitsuki étudient la nature. Pas celle des végétaux et des minéraux, mais celle de l'esprit humain...

AGASHA KITSUKI

Agasha Kitsuki naquit il y a de cela deux cents ans. Ayant toujours montré une fascination pour les puzzles et les énigmes, on pouvait s'attendre à ce qu'il réussisse plutôt bien ses études à l'école de shugenja familiale. Mais, à dire vrai, cela ne fut pas le cas. Bien que son talent pour les applications pratiques des études ne faisait aucun doute, son esprit s'égarait dès lors que la " métaphysique " entrerait en ligne de compte. Alors que d'autres élèves franchissaient allègrement le pas menant de l'herboristerie au surnaturel, lui ne se fascinait que pour le naturel. Les autres élèves se moquaient de ce côté excessivement " matériel " et il fut souvent menacé d'expulsion s'il continuait à refuser de s'aligner sur ses collègues. Ce qu'il fit avec réticence, tout en continuant à mener ses propres études sur le monde naturel. Puis, l'impatient Kitsuki finit par se lasser de ses propres études et se tourna alors vers d'autres mystères, les plus compliqués qui soient : ceux de l'esprit humain.

Il se mit donc à étudier le comportement de ses compagnons d'étude. Rapidement, son talent fut tel qu'en observant simplement un parfait étranger, sans même lui poser la moindre question, il pouvait en déduire les moindres aspects de sa personnalité.

Tandis que les études de Kitsuki commençaient à fasciner ses camarades, ses professeurs émirent de plus en plus de réserves sur cette " magie de pay-san ". On lui fit de nombreuses remontrances sur ses recherches jugées vulgaires. " Un shugenja doit élever son esprit, pas l'entraver dans la banalité, " lui



lança un de ses professeurs. Kitsuki ignora ces critiques et se mit à parcourir la campagne à la recherche de filous et de magiciens, dont il voulait apprendre les techniques. Il devint le roi des tours de passe-passe et de ce qu'il appelait *ichi muri*, c'est-à-dire "un seul regard". On le vit souvent rôder tard à la suite d'excursions nocturnes, et il fut fouetté à de nombreuses reprises pour son manque d'obéissance. Suite à ses multiples offenses, son statut au sein de l'école Agasha fut menacé. Le sensei l'avertit que toute nouvelle infraction entraînerait automatiquement son expulsion.

Deux semaines plus tard, le *sensei* fut retrouvé assassiné dans sa chambre, le wakizashi ensanglanté de Kitsuki à ses côtés.

Kitsuki fut interrogé, mais refusa d'admettre le crime. Le *daimyo* de la famille Agasha ne voulait pas contraindre son neveu préféré à faire *seppuku*, mais il n'avait visiblement pas le choix. Kitsuki sollicita un délai d'un jour pour prouver son innocence. Le *dai-*

myo accepta, et Kitsuki se mit en quête du véritable meurtrier du sensei.

Exactement vingt-quatre heures après sa requête, Kitsuki retourna chez son oncle accompagné du meurtrier, de preuves et d'une confession. Il fut acquitté et élevé au rang de *yoriki* à sa sortie d'école.

KITSUKI, LE DIPLOMATE

Par la suite, Kitsuki poursuivit son ascension hiérarchique en devenant d'abord *karo*, puis *daimyo*, après avoir déjoué une tentative d'assassinat contre Mirumoto Januko.

La famille Kitsuki venait de naître.

Kitsuki est mort il y a cent vingt ans, mais sa famille demeure. On ne compte que vingt descendants par le sang de Kitsuki, mais bien d'autres ont prêté allégeance à son nom. Depuis la mort de son père spirituel, la famille Kitsuki a fourni au clan du Dragon à la fois des ambassadeurs et des magistrats.



APHORISMES DES ISE ZUMI

Chaque instant est riche d'une leçon.

Apprends à écouter.

Le cœur est le coffre où reposent les secrets. Les lèvres en sont la serrure et la langue la clé.

Traite celui que le hasard met sur ta route comme s'il devait mourir demain.

Devoir choisir entre deux maux, c'est toujours mal choisir.

Même un goblin est beau à dix-huit ans.

Tandis que tu te reposes, tes ennemis s'entraînent.

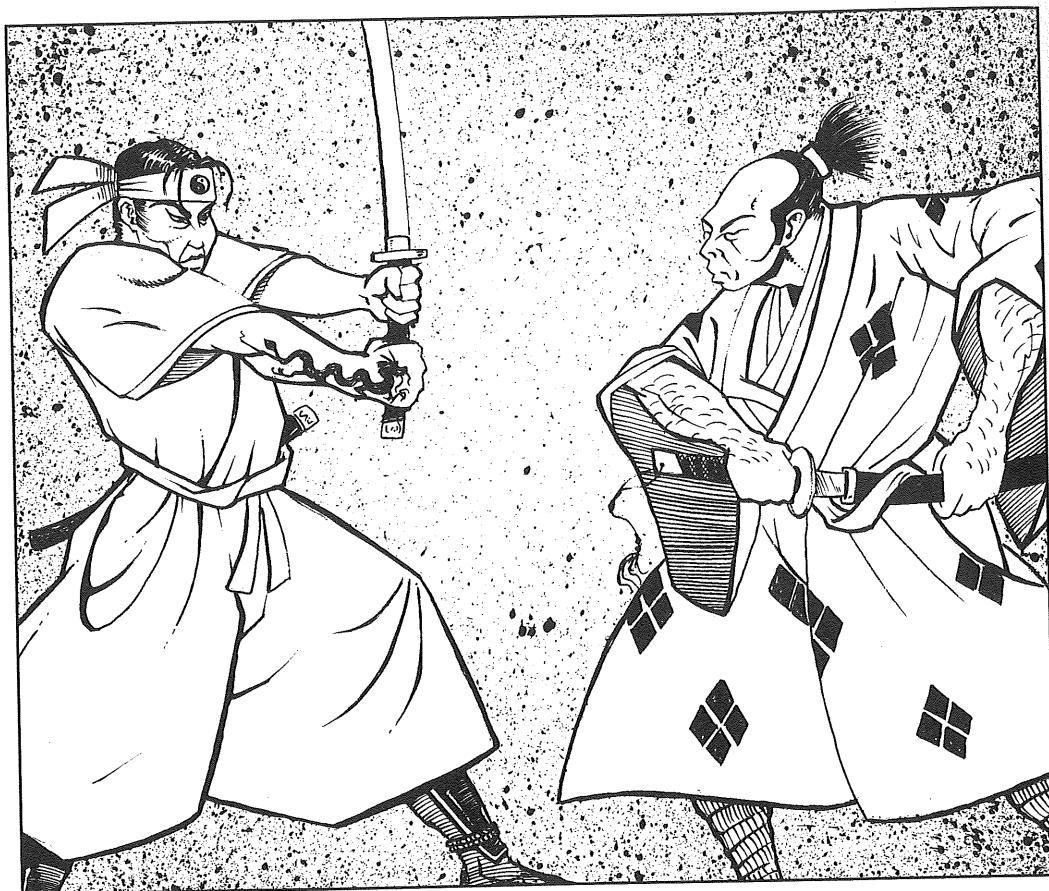
Ceux qui choisissent de faire face seuls tombent seuls.

Il est impossible de cuire le même gâteau deux fois de la même façon.

Savoure l'instant qui précède ton premier pas de la journée car c'est le plus doux de tous.

Interrogé sur la signification des rêves, Shinsei répondit : " Si seulement les hommes mettaient autant d'énergie à comprendre ce qu'ils voient quand ils sont éveillés ".

La seule véritable épreuve de courage, c'est la dernière.



Le diplomate Kitsuki ne ressemble à aucun autre à Rokugan. Les membres de la famille Mirumoto lui font confiance, non seulement en raison de son aptitude à pressentir les crises politiques provoquées par les clans du Scorpion et de la Grue, mais aussi pour ses capacités de déduction et de logique, qui lui permettent de résoudre et de prévenir les crimes dans les provinces du clan.

Il s'agit d'un phénomène tout à fait curieux car les talents des Kitsuki seraient inutiles n'importe où ailleurs à Rokugan. Dans la plupart des cours de justice en effet (y compris celle du Champion d'Émeraude), seul compte le témoignage. Le clan du Dragon est le seul à accorder une importance aux preuves lors d'une enquête. De même, les Kitsuki ne sont pas de fins diplomates, du moins pas dans le sens où l'entendent les clans de la Grue ou du Scorpion. Ces derniers jugent en effet la compétence d'un diplomate à sa capacité à manipuler les émotions et les désirs d'autrui pour gagner ses faveurs et en faire profiter son clan. Les diplomates Kitsuki, eux, sont doués pour mettre en évidence la sincérité ou la duplicité de leurs interlocuteurs, afin de n'en tirer que la vérité. Ce talent est hau-

tement estimé par les membres du clan - ainsi que par ceux des clans du Crabe et de la Licorne. Les diplomates Kitsuki sont traités avec respect lorsqu'ils traversent les territoires de ces deux clans, mais sont tenus à distance partout ailleurs : pas parce qu'on ne leur fait pas confiance, mais bien parce qu'on prête trop de crédit à leurs affirmations.

Les membres de la famille Kitsuki sont tous obsédés par la vérité. Ils considèrent que tout événement laisse des traces, que tout passage laisse une empreinte qui, si l'on sait où et comment regarder, peuvent être découverts et compris. Ils ne se fondent que sur les réalités pratiques des preuves et ne se fient guère à la nature nébuleuse de la mémoire humaine et des témoignages.

Pour étudier l'esprit humain, Agasha Kitsuki observa les comportements de son entourage. Il se livra à de petites expériences - qui s'apparentaient à de simples conversations - qui lui révélèrent à quel point chacun voit la vérité à sa façon. Il comprit qu'on ne pouvait se fier à la simple perception des sens et que la "vérité ultime" ne pouvait être trouvée que sur la base d'une preuve physique.

Tirant les leçons des enseignements de l'école Agasha, Kitsuki explora diverses pistes dans la recherche, la collecte et l'interprétation des indices qui, pour lui, représentaient le "*bubun de la justice*". Tout comme les Agasha supposent que chaque chose est constituée de plusieurs pièces, Kitsuki émit l'hypothèse que chaque événement se décomposait lui aussi en plusieurs petits morceaux. S'il était possible de retrouver et d'identifier certains d'entre eux, voire tous, le puzzle de la vérité serait reconstitué et celle-ci éclaterait au grand jour de manière irréfutable. Associant les techniques de l'école Agasha à celles d'un enquêteur, Agasha Kitsuki fonda une école vouée à l'élimination des échecs du système judiciaire de Rokugan.

Les techniques que la famille Kitsuki a développées n'inspirent pas confiance à la majorité, qui ne les comprend pas. Les magistrats Kitsuki savent déceler et identifier les traces de pas laissées par un homme dans la poussière ou encore étudier une éclaboussure de sang et en déduire le type d'arme utilisé, la force du coup porté, son angle et le temps écoulé depuis que la blessure a été portée.

Inévitablement, la vérité que les Kitsuki établissaient par leurs investigations devait être confrontée aux témoignages des personnes impliquées, et quand ces dernières étaient d'un rang élevé, la vérité découverte par les magistrats Kitsuki fut souvent ignorée.

Aujourd'hui, les membres de cette famille sont parfois accusés de mentir effrontément, de créer de fausses preuves pour tenter de déformer la vérité et en tirer gloire et profit. Ils ne prennent pas ces propos à la légère, sachant pertinemment que ce sont précisément les personnes qui portent ces accusations qui, en réalité, déforment la vérité.

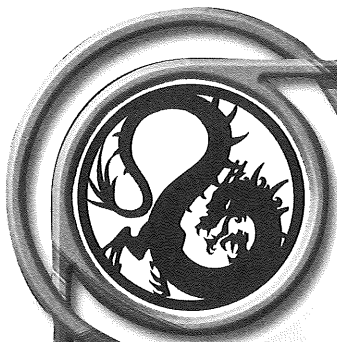




CHAPITRE TROIS



PERSONNAGES



APHORISMES DES ISE ZUMI

Si on te sert du poison, n'oublie pas de lécher l'assiette.

On ne fait un présent que dans l'espoir d'en recevoir un en retour.

Pars du postulat que tous les hommes sont des menteurs et qu'il pleuvra demain.

La vérité et la paix ne peuvent vivre sous le même toit : quand l'une est là, l'autre est absente.

Le visage d'un homme n'est jamais si laid que lorsqu'il mendie des louanges.

Ne fais pas confiance à un homme sur la foi de ce qu'il a été ou de ce qu'il sera. Ne crois que ce qu'il est.

Les vrais amis ne s'accrochent pas au passé : ils s'épaulent les uns les autres.

Rien n'offense plus la colère que le rire.

L'homme courageux n'a besoin d'aucune arme.

PERSONNAGES

Vous trouverez dans ce chapitre des informations complémentaires concernant les personnages du clan du Dragon, au nombre desquelles de nouvelles compétences, de nouveaux avantages et désavantages, et de nouvelles écoles. Vous y trouverez également des "Tables de fortune", que chaque MJ est libre d'utiliser ou pas. Enfin, nous avons conçu des "Tables d'héritage", optionnelles elles aussi, qui permettent de personnaliser de manière aléatoire l'histoire, l'expérience et l'ascendance d'un personnage.

NOUVELLES COMPÉTENCES

ARTISANAT : MIZUGUSURI (INTELLIGENCE)

Cette compétence permet de concevoir et réaliser des potions magiques. On trouvera des précisions sur cette compétence dans l'appendice III, "Le grimoire des Agasha". Comme tout type d'artisanat, il s'agit d'une compétence de marchand.

ARTISANAT : TATOUAGE (AGILITÉ)

Un personnage qui maîtrise cette compétence connaît l'art du tatouage. Augmenter son rang dans cette compétence permet de créer des tatouages plus complexes et élaborés. Comme tout type d'artisanat, il s'agit d'une compétence de marchand.

ICHI MIRU (PERCEPTION) – PJ DE LA FAMILLE KITSUKI UNIQUEMENT

Ichi Miru (ou "premier regard") est l'art de l'observation. Un personnage maîtrisant cette compétence peut glaner des informations sur les autres simplement en les observant (ce qu'on pourrait appeler une "vision froide"). En s'attachant aux actions et au comportement d'un individu, il peut établir sa nature, son humeur, son tempérament, ses habitudes et ses manières. Il s'agit d'une compétence valorisante.

KAGAKU (INTELLIGENCE) – PJ DES FAMILLES AGASHA ET KITSUKI UNIQUEMENT

Kagaku est l'application pratique du nazo bubun no Agasha. Il s'agit de l'étude des conclusions qui peuvent être tirées de l'observation, de l'expérimentation et la réaction des éléments. Un personnage maîtrisant cette compétence connaît parfaitement les causes et

les effets des réactions chimiques et sera capable de produire les artefacts et les effets décrits dans l'appendice III. Il s'agit d'une compétence valorisante.

MONTAGNARD (FORCE ET/OU CONSTITUTION)

Un personnage doté de la compétence "Montagnard" sait parfaitement escalader les montagnes, trouver de la nourriture en terrain rocaillieux et possède une connaissance générale de n'importe quel type de passes montagneuses. Cette compétence est assimilée à une compétence valorisante pour les personnages issus d'une caste samurai. Pour les heimin et les hinin, il s'agit au contraire d'une compétence dévalorisante.

NAZODO (INTELLIGENCE) – PJ DU CLAN DU DRAGON UNIQUEMENT

Nazodo est une version particulière de la compétence Enquête, uniquement accessible aux personnages issus du clan du Dragon. On l'utilise de la même façon et elle a les mêmes effets, mais permet en outre de résoudre des casse-tête, énigmes et autres puzzles. De plus, la compétence peut être utilisée pour comprendre les augures, présages et autres énigmes naturelles. Il s'agit d'une compétence valorisante.

NOUVEAUX AVANTAGES

HARMONISATION ÉLÉMENTAIRE (1 PP)

Seul un bushi de la famille Mirumoto peut accéder à cet avantage. Après avoir passé de nombreuses années à s'entraîner avec des shugenja, le bushi est à présent en harmonie avec les variations, flux et reflux des énergies élémentaires. En réussissant un jet d'Intuition (ND fixé par le MJ), le bushi parvient à détecter toute utilisation de la magie aux environs immédiats.

NOBLE NAISSANCE (3 PP)

Seuls des personnages moines peuvent accéder à cet avantage. Les joueurs du JCC L5R ont certainement remarqué que, dans le jeu de cartes, les *Ise zumi* sont considérés comme des samurai. Il est vrai que beaucoup de samurai escaladent la Montagne des Togashi et renoncent à leur héritage pour parvenir à l'illumination, mais certains préfèrent conserver leur ancien statut social.

Par défaut, les personnages *Ise zumi* ne sont pas assimilés à des samurai. Ce sont des moines, à mi-chemin entre les heimin et les samurai dans l'Ordre Céleste. Les *Ise zumi* qui veulent conserver leur statut de samurai doivent prendre cet avantage.



NOUVEAUX DÉSAVANTAGES

ASCÈTE (3 PP)

Vous n'êtes pas intéressé par les richesses matérielles ni même par le pouvoir, la gloire et autres modes criardes et de toute façon temporaires. Notre monde n'est qu'un lieu de transition entre une réalité et la suivante, et vous avez surmonté le besoin de vous y accrocher.

Les bushi ascètes ne possèdent qu'un kimono, une paire de sandales, un obi et leur daisho. Les shugenja ascètes possèdent un simple kimono, une paire de sandales, un obi et un sac abritant leurs parchemins.

Parfois - et encore - ils portent un chapeau.

Ce sont les seuls objets matériels que vous posséderez jamais. Vous ne vous souciez guère de la Gloire, mais l'Honneur demeure très important à vos yeux. Après tout, un menteur ne s'intéresse qu'aux conséquences immédiates de ses actions, ce qui le rattache, en fait, au monde matériel.

FOLIE ILLUMINÉE (2, 4 OU 6 PP)

Seul un *Ise zumi* peut choisir ce désavantage.

Vous n'en êtes pas tout à fait sûr, mais quelque chose ne tourne pas rond. Votre tatouage se nourrit d'une énergie noire, une énergie trop puissante pour

que votre esprit parvienne à la contrôler. Régulièrement, votre folie refait surface et vous vous réveillez avec du sang sur les mains et aucun souvenir de ce qui s'est passé.

La folie de chaque homme tatoué est unique et personnalisée, et demeure (en tout état de cause) permanente. Vous avez entendu parler de légendes évoquant des *Ise zumi* ayant réussi à surmonter leur folie, mais vous n'en avez jamais rencontré.

Choisissez l'un de vos tatouages. Chaque fois que vous invoquerez son pouvoir, faites un jet simple de Volonté. Si vous le ratez, vous perdez le contrôle de votre personnage jusqu'à la prochaine aube. Le ND du jet dépend du nombre de points choisis pour ce désavantage.

ND = 15	2 points
ND = 20	4 points
ND = 25	6 points

VANITEUX (1 POINT)

Vous êtes très beau et/ou brillant, et vous le savez. Malheureusement, le reste du monde ne semble pas s'en apercevoir. Vous avez tout intérêt à faire comprendre à tous la chance qu'ils ont de s'adresser à un être humain d'une telle classe !

APHORISMES DES ISE ZUMI (SUITE)

Il faut s'incliner pour porter secours à un homme à terre.

Shinsei dit : " Mes fautes me viennent de mes parents ; mes vertus me sont propres. Quelle logique dans tout cela ? "





ÉQUIPEMENT DE DÉPART D'UN KITSUKI

L'équipement de départ d'un magistrat de la famille Kitsuki se compose d'un katana, d'un wakizashi, d'une armure légère, de rations de voyage, d'un kimono, d'une petite boîte en fer et de trois koku.

La plupart des *Ise zumi* (même les plus matérialistes d'entre eux) attachent peu d'importance aux biens matériels ou aux colifichets de l'apparat. L'équipement de départ d'un homme tatoué se compose donc d'un kimono, de rations de voyage et de deux koku.

LA FAMILLE KITSUKI

Les membres de la famille Kitsuki sont considérés comme faisant partie des plus brillants diplomates et magistrats que compte l'Empire, non pour leurs talents de courtisans, mais pour leurs dons d'enquête et de déduction.

Bonus : Intuition +1

ÉCOLE DES MAGISTRATS KITSUKI

Bonus : Perception +1

Compétences : Courtisan, Droit, Héraldique, Histoire, Nazodo, Poison ou Herboristerie, et n'importe quelle Connaissance.

Rang d'Honneur de départ : 2, plus cinq cases.

TECHNIQUES

Rang 1 : Méthode de Kitsuki

À ce rang, le magistrat a appris à concentrer ses sens à un degré tel qu'il peut remarquer le moindre détail, aussi infime soit-il. Ce magistrat peut dépenser autant de points de Vide qu'il veut (pas plus qu'il n'en a, bien sûr) chaque fois qu'il fait un jet d'Intuition ou de Perception (ou de compétence utilisant l'un de ces deux Traits).

Rang 2 : Sagesse portée par les vents

À ce rang, le personnage a acquis une connaissance avancée de la méthode de Kitsuki : chaque fois qu'il fait un jet d'Intuition ou de Perception (ou de compétence utilisant l'un de ces deux Traits), il gagne un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang de Maîtrise.

Rang 3 : Trouver le chemin

À ce rang, la fonction de magistrat du personnage, devenue pratiquement une seconde nature pour lui, ne lui demande aucun effort. Lorsqu'il utilise les compétences Héraldique, Nazodo, Droit et Histoire, il n'a même plus besoin d'effectuer de jet pour réussir. Mais il ne peut obtenir aucune augmentation s'il utilise cette technique : s'il veut obtenir des augmentations, il devra effectuer un jet normalement.

Rang 4 : Connaître le rythme du cœur

À ce rang, le magistrat a acquis une compréhension intuitive des agissements et des méthodes employés par les divers clans de Rokugan. S'il fait face à un samurai qui utilise une technique de com-

bat qu'il a déjà vue, ce dernier devra obligatoirement utiliser un point de Vide (ou un point supplémentaire de Vide) pour pouvoir utiliser cette technique.

Rang 5 : Les yeux trahissent le cœur

Quand un magistrat Kitsuki atteint ce niveau de compétence, même un membre du clan du Scorpion n'a pas la moindre chance de le duper. Chaque fois qu'un personnage essaye de mentir à un magistrat, comparez leurs rangs respectifs d'Intuition. Un personnage dont le rang est inférieur à celui du magistrat ne pourra même pas se résoudre à mentir ; s'il a un rang d'Intuition supérieur ou égal à celui du magistrat, il pourra lui mentir, mais le magistrat le saura immédiatement.





LES ISE ZUMI : L'ORDRE DES HOMMES TATOUÉS

ÉTAPE UN

Choisissez une famille

Tous les hommes tatoués sont issus de la famille Togashi (bonus : Agilité +1)

Choisissez une profession

Écrivez "Ise zumi" à cet emplacement

L'ÉCOLE TOGASHI

Bonus : Vide +1

Compétences : Artisanat, Corps à corps (kaze-do), Méditation, Nazodo, Shintao, plus deux compétences au choix.

Rang d'Honneur de départ : 1, plus cinq cases.

Quand un Ise zumi atteint le rang de Maîtrise 1, il bénéficie automatiquement d'un tatouage. Il peut, s'il le souhaite, en ajouter jusqu'à deux de plus pour un coût de 8 PP chacun. Cette possibilité n'est offerte qu'à la création du personnage. Quand le personnage aura accumulé suffisamment de Réputation pour atteindre un nouveau rang de Maîtrise, son corps et son âme seront prêts à accepter un nouveau tatouage. Un Ise zumi peut avoir un nombre de tatouages égal à son rang de Vide (au maximum).

LES TATOUAGES

Chaque fois qu'il atteint un rang de Maîtrise supérieur, un homme tatoué obtient un nouveau tatouage. Chacun d'entre eux confère à l'Ise zumi un nouveau pouvoir, ce qui n'empêche pas les anciens tatouages de monter en puissance également.

Bien qu'il n'y ait pas de restriction particulière sur le nombre de tatouages qu'un Ise zumi peut maintenir en activité à un moment donné, il faut savoir qu'il est très difficile de "désactiver" un tatouage invoqué. Si le MJ accepte ce genre de tentative, il devra demander au personnage de méditer durant une demi-heure, puis d'effectuer un jet de Volonté + Méditation contre un ND de 15. Un jet réussi permet à l'Ise zumi de contrôler l'énergie du tatouage.

Les tatouages sont décrits selon le modèle suivant :

Nom : Le nom et l'image du tatouage

Effet : L'effet spécifique obtenu lorsque l'utilisation du tatouage est couronnée de succès.

Coût : Chaque tatouage comporte un effet secondaire particulier, décrit ici.

ARAIGNÉE

Effet : en invoquant le pouvoir de l'Araignée, l'Ise zumi obtient le don de toucher empoisonné. Si sa peau entre en contact avec celle d'une victime, cette dernière subit des dommages d'une VD de (rang de Maîtrise de l'homme tatoué)1. S'il se sert de sa compétence Jiu-jutsu, ce jet s'effectue en plus des jets normaux de dommages (effectuez d'abord le jet de dommages du Jiu-jutsu, puis celui du Tatouage).

Coût : le toucher de l'Ise zumi est empoisonné en permanence. Pour pouvoir toucher quelqu'un sans provoquer de dommages, il doit dépenser un point de Vide. Le toucher de l'Ise zumi devient alors inoffensif durant une heure.

BAMBOU

Effet : le Bambou est souvent désigné comme "le grand arbre hivernal". Il est réputé pour son endurance apparemment sans limite durant les hivers les plus rigoureux. Quand un homme tatoué fait appel au pouvoir du Bambou, il augmente son trait de Constitution de (rang de Maîtrise) rangs pendant (rang de Maîtrise) tours.

Coût : quand un homme tatoué fait appel au pouvoir du Bambou, son rang d'Agilité ne peut dépasser son rang de Maîtrise.

CAMÉLÉON

Effet : l'Ise zumi devient capable d'altérer son apparence pour ressembler à n'importe quel être humain qu'il a déjà rencontré. Il doit faire un jet de Volonté + rang de Maîtrise pour réussir à invoquer le pouvoir du tatouage. Le ND du jet varie selon la difficulté de l'action :

5 = quelqu'un que vous avez toujours connu

10 = quelqu'un que vous connaissez depuis des années

15 = quelqu'un que vous connaissez depuis des mois

20 = quelqu'un que vous venez de rencontrer

La transformation prend environ dix minutes. La voix de l'Ise zumi, elle, ne change pas.

Coût : en changeant d'aspect grâce au pouvoir du Caméléon, l'Ise zumi perd la notion d'identité. Sous sa forme altérée, il ne peut plus utiliser que (rang de Maîtrise) points de Vide.

APHORISMES DES ISE ZUMI

Hantei demanda :
"Quand tu ne seras plus, où trouverai-je une sagesse comme la tienne ?"

Shinsei répondit : "Dans les gâteaux à base de farine de riz".

Si tu dois marcher,
marche ; si tu dois courir,
cours.

Ne tergiverse jamais.

La peur craint le rire.

Shinsei dit : "Je ne suis
que la coupe et le Tao est la
fontaine. Quand tu n'as pas
soif, ton esprit s'attache-t-il à
la coupe ou à la fontaine ?"

L'enfant veut grandir vite,
les parents veulent vieillir
lentement.

Longle qui dépasse est le
premier qui se casse.

Seuls les grands
hommes payent le prix de la
grandeur alors que nous en
partageons tous les bénéfices.

Ce qui est écrit ne représente
pas ce qui est, mais
juste ce qui est écrit.

Nous compatissons à la
douleur uniquement quand
c'est nous qui souffrons.



Y A-T-IL DES FEMMES ISE ZUMI ?

Eh bien oui !
L'ordre des *Ise zumi* est, à la base, un ordre ascétique. Imaginez un groupe d'hommes chauves et tatoués n'ayant pas vu une femme depuis une décennie, puis glissez une femme dans leur groupe : sa présence seule sera une source de distraction et la distraction est la pire des choses pour un ascète.
Mais Togashi Yokuni a parlé : l'ordre compte des femmes. Les plus ascétiques des membres de cet ordre ne sont pas vraiment favorables à cette idée, mais il y a peu de choses qu'ils puissent faire ou dire pour y remédier.
Les moines matérialistes ne voient, eux, aucun inconvénient à ce que des femmes foulent les couloirs monacaux du château des Togashi, mais on y trouve peu, par définition, de moines matérialistes - quand il y en a - pour s'en plaindre.
Les moines matérialistes voyagent en effet souvent de par l'Empire : le château des Togashi est donc principalement occupé par des moines ascétiques, ce qui leur donne, de fait, une plus grande influence au sein de l'ordre.

CAMPANULE

Effet : la campanule est une fleur violette à cinq pétales, un pour chaque élément. On raconte que c'est à cette fleur que Shinsei a murmuré tous ses secrets avant de partir pour l'Outremonde. En invoquant le pouvoir de la Campanule, l'*Ise zumi* peut échanger son trait de Vide avec n'importe lequel de ses traits, durant (rang de Maîtrise) tours.

Coût : en invoquant le secret de la Campanule, l'*Ise zumi* est susceptible d'entrer dans un état de soudaine et profonde fascination en découvrant la beauté de la danse des éléments. Lorsqu'il est sous l'influence de la Campanule, l'*Ise zumi* devient très vulnérable à la magie et tout shugenja le prenant pour cible d'un sort bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal au nouveau rang de Vide obtenu par l'homme tatoué.

CHAUVE-SOURIS

Effet : les chauve-souris sont des créatures de bon augure car, intuitives, elles ne dépendent pas de leur vue pour se mouvoir à travers les ténèbres. Quand un homme tatoué invoque le pouvoir de la Chauve-souris, son trait de Réflexes est augmenté de (rang de Maîtrise) rangs, pendant (rang de Maîtrise) tours. Les effets de ce tatouage n'affectent pas le ND pour être touché de l'*Ise zumi*.

Coût : la chauve-souris est certes une créature intuitive, mais elle est en même temps fragile, ses os pouvant facilement être brisés. Quand un homme tatoué fait appel au pouvoir de la Chauve-souris, sa Force ne peut dépasser son rang de Maîtrise.

CHRYSANTHÈME

Effet : le chrysanthème est connu sous le nom de " fleur du soleil " : c'est la fleur bénie de Amaterasu. L'*Ise zumi* doté du pouvoir du Chrysanthème guérit extrêmement vite tant qu'il profite de l'énergie du soleil. Il récupère ainsi (rang de Maîtrise) blessures chaque heure.

Coût : quand le soleil disparaît derrière l'horizon, l'*Ise zumi* ne guérit plus du tout. Il ne peut même plus être soigné magiquement.

CORNEILLE

Effet : la légende relative à la couleur des plumes de la corneille a été contée un nombre de fois incalculable aux enfants de Rokugan. Elle raconte qu'une corneille mena Shinsei et les sept Tonnerres à travers l'Outremonde, jusqu'au repaire de Fu Leng. Quand elle revint, la bataille avait noirci ses plumes, à l'origine vivement colorées. En invoquant l'esprit de la

Corneille l'*Ise zumi* est immunisé contre toute corruption ou souillure de l'Outremonde pendant (rang de Maîtrise) jours.

Coût : les créatures de l'Outremonde vouent une haine féroce aux corneilles (et aux oiseaux, en général) et peuvent sentir un *Ise zumi* tatoué d'une Corneille à plus d'un kilomètre. Chaque fois qu'une créature de l'Outremonde fait un jet de Perception pour détecter la présence d'un *Ise zumi* ainsi tatoué, elle lance (rang de Maîtrise de l'homme tatoué) dés supplémentaires. De plus, elle s'attaquera en priorité à lui plutôt qu'à ses éventuels compagnons.

CRABE

Effet : il existe une vieille histoire selon laquelle un petit crabe aurait protégé l'Empereur contre un scorpion venimeux. Depuis lors, le crabe est appelé " l'armure de l'Empereur ". Un *Ise zumi* invoquant le pouvoir du Crabe peut absorber (rang de Maîtrise x 2) blessures par coup. Il ne subit que les dommages en sus.

Coût : lorsqu'il invoque le pouvoir du Crabe, les Réflexes de l'*Ise zumi* baissent d'un point tant que le pouvoir fait effet. Cette pénalité n'affecte pas le ND pour être touché de l'homme tatoué.

CROISSANT DE LUNE

Effet : l'*Ise zumi* peut prendre la forme et la substance d'une ombre, devenant totalement éthéré. Il ne peut traverser les murs, les portes et autres objets solides, mais les objets le traversent. Quand il se déplace, il doit suivre les murs et les sols, exactement comme une ombre. Il ne peut donc adopter cette forme que dans un lieu où les ombres peuvent se manifester : une pièce éclairée par une source lumineuse unique, ou un autre environnement adapté. L'homme tatoué doit utiliser un point de Vide pour devenir une ombre et conservera cette forme durant (rang de Maîtrise) heures.

Coût : la transformation en ombre est un processus très douloureux : il rapproche l'âme de l'homme tatoué des Enfers : l'*Ise zumi* encaisse automatiquement six blessures par heure (tout ou partie) passée sous cette forme.

DRAGON

Effet : en invoquant le pouvoir du symbole du Clan (jet de Feu + rang de Maîtrise), l'homme tatoué peut cracher le " feu du cœur ". Ce pouvoir a une VD de (rang de Maîtrise) g (rang de Feu). L'*Ise zumi* peut toucher (rang de Maîtrise) cibles différentes. Une éventuelle armure ne protège pas contre ce type d'attaque (pas de bonus au ND pour être touché).



Coût : l'*Ise zumi* ne peut faire appel à ce pouvoir que (rang de Maîtrise) fois par jour. Après l'avoir utilisé, il doit récupérer (10 - rang de Maîtrise) tours et est, durant cette période de repos, au niveau de blessures "épuisé" (dans cet état, ce n'est pas de sitôt qu'il pourra faire quoi que ce soit).

FAUCON

Effet : on raconte que Osano-Wo fut le tout premier fauconnier de Rokugan et quand il est représenté, son faucon Gekido est souvent à ses côtés. Le faucon est un symbole de dévotion et de courage (lorsqu'il sert son maître). Les hommes tatoués habités par les vertus du Faucon sont immunisés contre tout effet de peur et peuvent ajouter leur rang de Maîtrise à leur rang d'Honneur en cas de test d'Honneur.

Coût : ceux qui arborent le tatouage du Faucon sont particulièrement empreints de son esprit de dévotion. Toute perte de points d'Honneur occasionnée lors d'un service rendu à un seigneur est systématiquement doublée.

FLEUR DE CERISIER (SAKURA)

Effet : la fleur de cerisier, symbole du samurai, symbolise également l'honneur et le devoir. En invoquant son pouvoir, l'*Ise zumi* focalise son propre sens du devoir et de l'honneur. Dans cet état, il gagne (rang d'Honneur) "points d'Honneur" qu'il pourra utiliser comme des points de Vide. Cet effet dure jusqu'au coucher du soleil. Ce tatouage ne peut être utilisé entre le crépuscule et l'aube.

Coût : en canalisant le pouvoir de la Fleur de Cerisier, l'*Ise zumi* devient très vulnérable aux actes indignes. Sous l'influence de ce tatouage, il perd deux fois plus de points d'Honneur qu'à l'accoutumée s'il ne se comporte pas honorablement.

GRUE

Effet : souvent perçue comme un symbole de chance et de longévité, la bénédiction d'une grue apporte, dit-on, une vie millénaire, prospère et chanceuse au samurai. L'*Ise zumi* tatoué de l'image de la grue obtient automatiquement l'avantage Chanceux (au niveau 1) et chaque fois qu'il passe au rang de Maîtrise supérieur, il passe également au rang supérieur de l'avantage Chanceux (cf. règles de base, p. 72). L'*Ise zumi* accède également ainsi à une sorte d'immortalité, comme si les Fortunes lui souriaient en permanence, le protégeant du mal. Il ne vieillit plus, et peut, une fois par aventure, n'encaisser qu'une blessure à la place des dommages qui normalement l'auraient tué (cf. l'avantage Grande destinée, dans les règles de base, p. 72).

Coût : si le tatouage de la Grue peut sembler conférer à l'*Ise zumi* une quasi-indestructibilité, son coût est en fait élevé. Pour progresser, l'homme tatoué devra utiliser le double des points d'Expérience nécessaires en temps normal.

GUÊPE

Effet : la guêpe est connue pour son agilité, sa vitesse et sa précision (sans oublier son dard). En invoquant son pouvoir, l'*Ise zumi* peut agir une fois





APHORISMES DES ISE ZUMI

Ne dis pas simplement
que toute chose est vraie.
Reconnait la vérité de
toute chose ou reste silen-
cieux.

Un homme gravit une
montagne pour rejoindre un
temple dans lequel résidait
un sage et lui dit : " Je suis
venu jusqu'ici pour trouver
la vérité ".

Le sage lui répondit :
" Heureusement que tu l'as
amenée avec toi ".

Cinq fois deux font dix ;
cinq plus deux font sept.
Apprends en faisant.

Le karma et les ombres
nous suivent tous.

Ne fais pas confiance à
l'homme qui ne sait pas sou-
rire.

Si tu ne veux atteindre
que les oranges des plus
hautes branches, tu auras
faim longtemps.

L'un demanda : " Qu'est-
ce que la sagesse ? ".
L'autre lui répondit :
" Qu'est-ce qui n'est pas la
sagesse ? ".

Il y a toujours cent per-
sonnes pour s'attribuer le
mérite d'un seul exploit.

L'ignorance se mesure à
l'aune de la peur.

de plus par tour. L'homme tatoué peut invoquer ce pouvoir (rang de Maîtrise) fois par jour ; il ne dure chaque fois qu'un seul tour.

Coût : la force de la guêpe repose exclusivement sur sa vitesse, seul véritable avantage dont elle dispose. Sous l'influence du pouvoir de la Guêpe, l'*Ise zumi* ne peut pas utiliser de points de Vide.

LIBELLULE

Effet : la libellule est une créature rapide, maligne, très estimée des samurai. L'*Ise zumi* qui se sert de ce tatouage peut ajouter son rang de Maîtrise à son rang de Réflexes pour déterminer son ND pour être touché. Il peut faire appel à ce pouvoir (rang de Maîtrise) fois par jour ; il produit ses effets pendant (rang de maîtrise) tours.

Coût : le mouvement de la libellule est parfois trop rapide pour être perçu par l'œil humain. Lorsque l'*Ise zumi* invoque le pouvoir de la Libellule, ses propres muscles sont agités d'un mouvement constant. S'il veut s'asseoir ou même se concentrer sur quoi que ce soit durant plus de dix minutes, l'homme tatoué devra utiliser un point de Vide.

LICORNE

Effet : la licorne est un symbole de rapidité, mais aussi de chance. L'*Ise zumi* qui fait appel à son pouvoir est placé sous la protection des Fortunes : il pourra chaque jour refaire (rang de Maîtrise) jets de dés.

Coût : en invoquant le pouvoir de la Licorne, l'*Ise zumi* bouleverse le délicat équilibre cosmique, ce qui demande un rétablissement. Chaque fois que l'homme tatoué refait un jet, le MJ lance secrètement un dé : de 1 à 9, rien ne se passe ; s'il obtient 10, un des jets à venir de l'*Ise zumi* se traduira par un échec flagrant (annoncé après que les dés ont été lancés, quel que soit le résultat).

LION

Effet : durant mille ans, le lion a symbolisé le courage et la connaissance assidue du combat. L'*Ise zumi* tatoué de l'image du Lion possède une connaissance intuitive de la bataille et du combat. Il pourra jeter (rang de Maîtrise) dés supplémentaires à tous ses jets de compétences de bugei.

Coût : lorsque son cœur est possédé par l'ardeur du Lion, l'*Ise zumi* ne peut résister à la tentation de se joindre à la bataille à la première occasion. Cela ne veut pas dire qu'il ne peut s'empêcher de provoquer une bataille ; cela signifie simplement que lorsque les sabres sont dégainés et que les cris de bataille résonnent, la voix de l'*Ise zumi* se joint au chœur ambiant et se met à charger.

MARANTA

Effet : la maranta est l'une des herbes médicinales les plus puissantes de Rokugan. Quand ce pouvoir est invoqué, l'homme tatoué peut guérir (rang de Maîtrise) niveaux de blessures ; il peut se soigner lui-même ou soigner un autre personnage. Ce pouvoir peut être utilisé (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : la contrepartie effrayante de ce tatouage se produit lorsque l'*Ise zumi* se sert du pouvoir de la Maranta pour guérir une autre personne que lui-même. Dans ce cas, l'*Ise zumi* encaisse la moitié des blessures qu'il vient de soigner. Ses tatouages se mettent alors à saigner. Ce type de blessures ne pourra pas être soigné magiquement ; seul le temps et le repos permettent de les cicatriser.

MASQUE BLANC

Effet : ce tatouage se présente comme un masque hilare en porcelaine. En invoquant ce pouvoir, l'*Ise zumi* parvient à dissimuler ses pensées, y compris contre des tentatives magiques ; on ne peut lire dans son esprit. Plus personne ne peut d'ailleurs percevoir son état émotionnel, tout simplement parce qu'il n'en a plus. L'homme tatoué devient un être froid, dénué d'émotions, et donc de compassion, de sympathie ou de pitié.

Coût : du fait de cette absence d'émotions, l'*Ise zumi* n'aura plus qu'un rang d'Intuition égal à 1 lorsqu'il est sous l'influence du Masque blanc.

MILLE-PATTES

Effet : le mille-pattes est le compagnon et le messager du Gardien du Vent du Nord. C'est une créature rusée et très rapide. Quand l'*Ise zumi* invoque son pouvoir, il ne fait plus qu'un avec le petit messager. Il peut dès lors franchir de grandes distances à des vitesses incroyables. Il doit juste commencer son voyage à midi : si cette condition est remplie, il pourra se rendre n'importe où dans l'Empire en une journée. Il atteindra sa destination, où qu'elle se trouve à Rokugan, exactement le lendemain à midi ; pas une minute de plus ou de moins. À partir du moment où il a entamé sa course, l'homme tatoué ne peut plus s'arrêter tant qu'il n'a pas atteint sa destination. Si quelqu'un (ou quelque chose) tente de se mettre en travers de sa course, l'obstacle fait un jet d'opposition de Réflexes contre (rang de Réflexes + rang de Maîtrise) de l'homme tatoué. S'il réussit son jet, la course est interrompue. Dans le cas contraire, elle se poursuit. La vitesse de l'*Ise zumi* est si grande qu'un même adversaire ne pourra essayer de l'arrêter qu'une seule fois.



Coût : une fois la course achevée, l'*Ise zumi* doit se reposer (vraiment : plus le moindre voyage, déplacements réduits au minimum) pendant [6 - (rang de Maîtrise)] jours.

MONTAGNE

Effet : la montagne résiste aux tempêtes, aux tremblements de terre, aux incendies et aux inondations. Elle résiste même au plus puissant de tous les ennemis : le temps. Quand l'*Ise zumi* fait appel au pouvoir de la Montagne, il ajoute son rang de Maîtrise à son rang de Terre pendant (rang de Maîtrise x 2) tours. Cet effet s'applique également à sa Constitution et sa Volonté.

Coût : la montagne ne bouge pas. L'*Ise zumi* non plus. Quand l'homme tatoué invoque le pouvoir de la Montagne, son rang d'Air tombe à 1. Cette pénalité s'applique également à son Intuition et ses Réflexes.

NUAGE

Effet : grâce au pouvoir du Nuage, l'*Ise zumi* est doué d'une intuition qui le rattache au monde des esprits. Chaque jour, il pourra communiquer avec (rang de Maîtrise) esprits. Ces esprits peuvent être ancestraux, élémentaires, ou même ceux des animaux change-forme de la forêt. Communiquer avec les esprits est un processus compliqué. L'*Ise zumi* peut poser (rang de Maîtrise) questions à chaque contact.

Coût : les gens ressentent mal ce qu'ils ne peuvent toucher physiquement. Le ND de tous les jets d'Intuition tentés par l'*Ise zumi* est augmenté de 5.

Océan

Effet : tous les matins, Amaterasu quitte le monde souterrain pour s'élever dans les cieux et dispenser sa lumière bienfaitrice sur les océans de Rokugan. L'océan est une source alimentaire infinie pour Rokugan, ce qui en fait un symbole d'abondance et de vie. L'*Ise zumi* qui invoque le pouvoir de l'Océan accède à une source d'énergie inépuisable. Il n'a plus besoin de dormir, de manger ou de boire. Il récupère en outre tous ses points de Vide (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : l'énergie de l'océan est infinie, sa profondeur aussi. Ceux qui font appel au pouvoir de l'océan se perdent parfois dans son immensité. Chaque fois qu'il récupère ses points de Vide à l'aide de ce tatouage, l'*Ise zumi* doit faire un jet simple de Volonté (il ne peut utiliser de points de Vide pour ce jet) contre un ND égal à (nombre de fois qu'il a puisé dans l'énergie de l'océan aujourd'hui) x 5. S'il rate son jet, l'homme tatoué se perd dans les profondeurs abyssales de l'océan et ne pourra ni bouger, ni parler pour le reste de la journée.

PAPILLON

Effet : cette créature paisible et fragile connaît les mystères du vent. Lorsqu'il invoque le Papillon, l'*Ise zumi* peut ajouter son rang de Maîtrise à son rang d'Intuition pour le reste de la journée.

Coût : le papillon connaît peut-être le vent, mais il ne connaît pas la terre. Chaque fois qu'il invoque le pouvoir du Papillon, l'*Ise zumi* rate automatiquement tous ses jets de Terre, de Constitution ou de Volonté.

PHÉNIX

Effet : le phénix est une créature honorable et perspicace. En invoquant son pouvoir, l'*Ise zumi* bénéficie par jour de (rang de Maîtrise) augmentations qu'il pourra utiliser sur n'importe quel sort dont il est la cible. L'homme tatoué pourra soit augmenter les effets du sort (augmentations gratuites), soit augmenter son ND, s'il veut s'en protéger.

Coût : un *Ise zumi* ainsi tatoué embrasse la philosophie du Phénix, et ne peut donc se défendre que dans des situations de combat. Il ne peut plus déclencher de lui-même la moindre attaque.

PIN

Effet : le pin est un symbole de longévité et de vitalité. C'est l'un des trois compagnons de l'hiver (cf. marge correspondante). L'*Ise zumi* qui invoque le pouvoir du Pin pourra ignorer les effets des niveaux de blessures.

Rang 1 : Ignorer les niveaux de blessures -1

Rang 2 : Ignorer les niveaux de blessures -1 et -2

Rang 3 : Ignorer les niveaux de blessures -1, -2 et -3

Rang 4 : Ignorer les niveaux de blessures -1, -2, -3 et -4

Rang 5 : Ignorer les niveaux de blessures -1, -2, -3, -4, "épuisé" et "coma"

Coût : si le pin dispose d'une incroyable longévité, il change peu et lentement, ce qui fait que certains le considèrent comme une forme de vie incapable de s'adapter à de nouvelles situations. Tant qu'il fera appel à ce pouvoir, le rang de Force de l'*Ise zumi* ne dépassera jamais son rang de Maîtrise.

PLEINE LUNE

Effet : les *Ise zumi* qui se font tatouer l'image de la Pleine lune se font souvent appeler kikage zumi. Le pouvoir qu'ils canalisent par leur tatouage peut annuler le chi de leurs adversaires. Le kikage zumi

LES TROIS COMPAGNONS DE L'HIVER

Il existe trois plantes à Rokugan qui bravent les rigueurs de l'hiver tandis que les autres fanent et meurent. Ce sont le prunier, le pin et le bambou. Le prunier est tout particulièrement sacré pour le clan du Dragon car, selon la légende, le premier aliment de Togashi après son jeûne de dix jours fut une prune.



"LANCER DEUX DÉS"

Chaque fois que vous devrez " lancer deux dés " sur les tables qui suivent, comprenez que vous devez faire un jet de pourcentage : multipliez le résultat du premier dé par 10 et ajoutez le résultat du second. Si vous obtenez, par exemple, un 3 et un 7, vous obtenez " 37 % ".

peut ainsi annuler (rang de Maîtrise) augmentations (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : le coût terrible de l'utilisation de ce tatouage est la prise de conscience que l'on s'éloigne de la bénédiction de Dame Soleil. Durant les heures du jour, l'homme tatoué ne peut plus bénéficier d'aucune augmentation ; il retrouve cette possibilité du crépuscule jusqu'à l'aube.

ROSSIGNOL

Effet : quand Togashi mit fin à son jeûne, un rossignol lui apporta une branche fleurie de prunier. La fleur de prunier est sacrée pour les membres du clan du Dragon. Son fruit est intégré à de nombreux plats et utilisé pour ses vertus médicinales. Ceux qui font appel au pouvoir du Rossignol peuvent miraculeusement soigner leurs blessures. *L'ise zumi* peut ainsi soigner la totalité de ses blessures (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : quand un homme tatoué utilise ce pouvoir, il puise dans son chi intérieur. Ainsi, pour avoir le droit de l'utiliser, *l'ise zumi* doit utiliser un point d'Expérience et un point de Vide. Le point de Vide sera récupéré normalement, mais le point d'Expérience est définitivement perdu.

SCORPION

Effet : le scorpion ne compte pas sur sa propre force, mais sur la faiblesse de ses adversaires. Quand des personnages affrontent cet homme tatoué, ils sont contraints d'utiliser leur trait le plus faible pour tous leurs jets d'attaque.

Coût : " Même un scorpion peut sourire. " Personne ne fait confiance à un scorpion. Absolument personne. On se méfie du moindre mot qu'il prononce.

SINGE

Effet : le singe est souvent perçu dans la littérature rokugani comme un filou très rusé. *L'ise zumi* qui invoque le pouvoir du Singe acquiert la nature friponne et agile de cette créature. Il fait tous ses jets relatifs à la Discrétion et autres tours de passe-passe (à la discrétion du MJ) avec (rang de Maîtrise) dés supplémentaires. De même, chaque fois qu'il accomplit des actions impliquant un saut ou une escalade, il ajoute son rang de Maîtrise à son rang d'Agilité.

Coût : les singes, bien que malins, ne peuvent s'empêcher de semer la pagaille. Chaque fois qu'il tente de convaincre, de charmer ou de se montrer affable, *l'ise zumi* ne peut garder plus de (rang de Maîtrise) dés.

SOLEIL

Effet : du haut de son royaume, Amaterasu offre sa divine bénédiction à tous. Mais *l'ise zumi* tatoué de l'image du soleil jouit d'une faveur particulière. Durant la journée, il peut faire appel au pouvoir de son tatouage pour bénéficier d'une augmentation gratuite (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : inondé de la gloire de Dame Soleil la journée, *l'ise zumi* ressent particulièrement le froid et la nuit. Durant les heures nocturnes et jusqu'à l'aube, il ne pourra bénéficier d'aucune augmentation, de quelque type que ce soit.

TIGRE

Effet : le tigre est un prédateur redoutable, respecté à Rokugan pour sa nature impitoyable au combat. Quand *l'ise zumi* invoque son pouvoir, il peut garder - sans augmenter le nombre de dés lancés - (rang de Maîtrise) dés pour tout type de combat à mains nues, pendant (rang de Maîtrise) tours et ce (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : quand il invoque le pouvoir du Tigre, *l'ise zumi* absorbe également son instinct impitoyable de chasseur. Aussi longtemps qu'il reste sous son influence, il ne peut plus parler (autrement que par des feulements et autres rugissements) ni tenir quoi que ce soit dans ses mains (qui ont d'ailleurs pris l'apparence de pattes munies de griffes).

TORTUE

Effet : l'homme tatoué vit dans certaines occasions des flash-back issus de la mémoire d'un de ses ancêtres *ise zumi*. Il peut ainsi maîtriser n'importe quelle compétence à un rang égal à son rang de Maîtrise, et ce (rang de Maîtrise) fois par jour.

Coût : en invoquant le pouvoir de la Tortue, *l'ise zumi* constatera que son ancêtre n'est pas forcément disposé à disparaître aussi facilement qu'il est apparu. Chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, l'homme tatoué doit effectuer un jet simple de Volonté contre un ND égal à (nombre de fois qu'il a utilisé le pouvoir aujourd'hui) x 5. S'il rate son jet, *l'ise zumi* est désormais accompagné d'un conseiller fantôme, ce qui, en termes de jeu, est l'équivalent du désavantage " Possédé ". La prochaine fois qu'il invoquera la Tortue, le ND de ce jet sera de nouveau de 5 x 1 car il fera désormais appel à un autre ancêtre. *L'ise zumi* peut renvoyer un ancêtre dans le monde des esprits en utilisant trois points de Vide.

TABLES D'HÉRITAGE

Avant de commencer la phase de création proprement dite de son personnage, un joueur a la possibilité d'utiliser les tables d'héritage. Elles lui donneront un aperçu du passé familial de son personnage - plus ou moins glorieux. Les hommes tatoués étant tous, techniquement, des personnages "adoptés", ils n'effectuent pas de jets sur les tables d'héritage (sauf sur celle de bonne fortune, s'ils le souhaitent).

Un personnage peut faire jusqu'à trois jets sur les tables d'héritage, chacun d'entre eux lui coûtant un PP. Effectuez ces jets au moment où vous choisissez les avantages et les désavantages de votre PJ : commencez par la table d'héritage n° 1, et suivez les instructions. N'oubliez pas que vous pouvez avoir à la fois des ancêtres honorables et d'autres moins glorieux, et que toute famille a son squelette dans le placard...

TABLE D'HÉRITAGE 1

Jet	Résultat
1	Passé indigne : faites un jet sur la table d'héritage n° 2.
2 - 3	Passé neutre : ni bonus, ni malus.
4 - 6	Ancêtre glorieux : faites un jet sur la table d'héritage n° 3.
7 - 0	Passé mitigé : faites un jet sur la table d'héritage n° 4.

TABLE D'HÉRITAGE 2 - PASSÉ INDIGNE

Jet	Résultat
1 - 2	Traître ! Un membre éloigné de votre famille a trahi le <i>dai-myō</i> de votre clan. Votre PJ commence sa carrière d'aventurier avec le désavantage "Brebis galeuse" (cf. règles de base, p. 74) ; ce dernier ne vous rapporte pas de PP.
3 - 4	Lâche ! Un de vos ancêtres a, lors d'une bataille, fui devant un ennemi de votre clan. Votre PJ commence sa carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0 ; il devra gagner vingt points de Gloire avant d'atteindre le rang 1.
5 - 6	Vous êtes le fils d'une samurai-ko qui a fait vœu de chasteté et de célibat à son seigneur. Lancez un dé. Si le résultat est pair , votre mère a commis le seppuku juste après votre naissance et votre PJ commence sa carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0. Si le résultat est impair , votre mère a fui son clan, en vous emmenant avec elle. Vous êtes un ronin de clan (Dragon) ; votre mère (ou un parent) vous a inculqué les bases (niveau 1) de la technique de votre école, mais vous devez vous rendre dans une autre école pour vous perfectionner.
7 - 8	Trompé ! Votre père a été trahi par un diplomate d'un autre clan (au choix du MJ) en qui il avait toute confiance. Il en a été déshonoré et banni pour incompétence. Vous-même avez été adopté par votre oncle. On vous interdit de mentionner le nom de votre père. Quant à votre mère, vous ne l'avez guère vue, puisque durant toutes vos années d'enfance, elle a vécu dans un monastère, le crâne rasé. Vous ne pouvez posséder aucune terre, ni aucun titre (car on suppose que vous serez aussi crédule que votre père).
9 - 0	Ruiné ! Votre famille a tout perdu lors d'un coup politique ou d'une bataille. Votre PJ commence sa carrière d'aventurier en ne possédant rien. Pas de famille (vous êtes un ronin véritable), pas d'argent, seulement quelques vêtements (votre éventuel équipement est, de plus, de qualité médiocre).

TABLE D'HÉRITAGE 3 - ANCÊTRE GLORIEUX

Jet	Résultat : un de vos ancêtres...
1 - 2	...a combattu lors d'une célèbre bataille : faites un jet sur la table 3A.
3 - 4	...a vécu une histoire d'amour glorieuse : faites un jet sur la table 3B.
5 - 6	...a accompli un acte héroïque : faites un jet sur la table 3C.
7 - 8	...a exercé une fonction prestigieuse : faites un jet sur la table 3D.
9 - 0	...a connu une mort glorieuse : faites un jet sur la table 3E.

(Les tables 3A - 3E figurent sur les deux pages suivantes)

TABLE D'HÉRITAGE 4 - PASSÉ MITIGÉ

Jet	Résultat
1 - 2	Votre parent était un <i>Ise zumi</i> , ce qui signifie que coulent dans vos veines quelques gouttes du sang de Togashi, le fondateur du clan. Vous bénéficiez automatiquement d'un tatouage, mais perdez en même temps un rang d'Honneur.
3 - 4	Un de vos ancêtres a tué un puissant ennemi du clan du Dragon. Vous gagnez un rang de Gloire, un "Ennemi juré (rang de Gloire 4)" issu d'un clan choisi par le MJ et la compétence "Connaissance : (clan)" correspondante. Une malédiction vous fait automatiquement perdre votre meilleur dé lorsque vous combattez des membres de ce clan.
5 - 6	Vous avez hérité d'un nemuranai. Vous n'avez aucune idée du potentiel exact de l'objet, mais votre famille le conserve depuis plusieurs générations. Vous êtes censé le transporter avec vous. Tout le temps.
7 - 8	Votre famille a connu des temps difficiles. Tout votre équipement est de médiocre qualité et vous n'avez pas d'argent. Mais vous disposez de sept PP supplémentaires pour acquérir des compétences de bugei, de marchand et dévalorisantes.
9 - 0	Un de vos ancêtres est mort au cours d'une grande bataille. Votre cérémonie du gempukku a eu lieu sur ce champ de bataille et, depuis, l'esprit de votre ancêtre vous hante. Il vous guide, vous conseille et veille à ce que vous ne commettiez pas d'erreur. Cela vous confère trois points de Vide par jour, mais à un prix : l'esprit est toujours au-dessus de votre épaule, et veille à ce que vos actions ne déshonorent pas le clan.

TABLE D'HÉRITAGE 3A - CÉLÈBRE BATAILLE

Jet	Résultat
1 - 3	Bataille de la rivière endormie C'est lors de cette bataille que les clans se sont unis contre Iuchiban et ses maléfiques <i>Adeptes du Sang</i> . Votre ancêtre était de la bataille. Vous gagnez un rang de Gloire et la compétence " Connaissance : maho (Magie Noire) " au rang 1.
4	Bataille du lac des pétales de fleurs de cerisiers Au cours de cette bataille, le clan du Dragon a fait un choix tactique curieux, en se joignant soudainement aux forces du clan du Scorpion pour avoir le contrôle du col de Beiden. Il fut victorieux, même si cette victoire fut de courte durée, puisqu'il ne put garder le contrôle du col que quelques mois. Vous gagnez la compétence " Connaissance : clan du Scorpion " au rang 1, ainsi qu'une " Relation (secondaire) " issue de ce clan.
5 - 6	Bataille de Kyuden Tonbo (Château des Libellules) Votre ancêtre a joué un rôle important dans cette bataille qui a donné ses rangs de noblesse au clan de la Libellule. Vous gagnez la compétence " Connaissance : clan de la Libellule " au rang 1, ainsi qu'une " Relation (majeure) " issue de ce clan.
7	Siège de la Grande Escalade Il a 800 ans, une bévée força le clan du Lion à attaquer le clan du Dragon pour ne pas perdre la face. Ce dernier combattit vaillamment, mais perdit. On raconte que cette défaite fut intentionnelle. Vous gagnez un rang de Gloire, ainsi qu'une " Relation (secondaire) " issue du clan du Lion.
8 - 9	Bataille de Kenson Gakka (la Leçon d'Humilité) La fameuse bataille de la Leçon d'Humilité (que les membres du clan du Lion appellent " Ombre du Lion ") fut une expérience particulièrement frustrante pour le clan du Scorpion. On admet généralement que la défaite du clan du Scorpion est due au ralliement du clan du Dragon aux côtés de celui du Lion, même si ce dernier voit les choses autrement. Vous gagnez une " Relation (majeure) " au sein du Lion et un " Ennemi juré (rang de Gloire 1) " issu de celui du Scorpion.
0	Bataille du Cerf Blanc Il y a 700 ans, des barbares venus de l'est naviguèrent jusqu'au port de l'Empereur. Deux ans plus tard, ils revinrent sur place avec une flotte armée d'objets appelés " canons ". La flotte barbare fut vaincue, et l'Empereur interdit l'usage des canons dans tout Rokugan. Mais pour ce qui est de l'utilisation de la poudre, ce fut une autre histoire... Vous gagnez une " Relation (majeure) " au sein du clan de votre choix, ainsi que la compétence : " Connaissance : poudre à canon ".

TABLE D'HÉRITAGE 3B - GLORIEUSE HISTOIRE D'AMOUR

Première étape : lancez deux dés pour déterminer à quel clan appartient la personne qui a séduit votre ancêtre.

01-20	Grue
21-40	Phénix
41-70	Dragon
71-75	Crabe
76-85	Scorpion
86-90	Licorne
91-00	Lion, clan mineur ou au choix du MJ/joueur

Deuxième étape : lancez deux dés pour déterminer l'issue de l'aventure

01-70 Liaison romantique

01-15 Histoire d'été. Rien de particulier. Vous gagnez une " Relation (secondaire) " au sein du clan concerné.

16-30 Histoire d'hiver. Celle-ci a été beaucoup plus remarquée. Vous gagnez une " Relation (secondaire) " au sein du clan concerné, ainsi que cinq points de Gloire.

31-55 Mariage ! Vous gagnez un rang de Gloire, ainsi qu'une " Relation (majeure) " au sein du clan concerné.

71-00 Liaison tragique

71-75 Vos ancêtres ne partageaient pas les mêmes sentiments. Vous vous faites un " Ennemi juré (rang de Gloire 1) " au sein du clan concerné.

76-85 L'ancêtre de votre rival avait trop d'influence ; cette liaison lui a brisé le cœur.

86-90 Les parents de votre ancêtre n'ont pas approuvé sa liaison, à laquelle il fut mis un terme contre son gré. Aucune perte significative d'Honneur ou de Gloire.

91-97 Une histoire sordide. On a ordonné aux deux amants de commettre le seppuku. Vous avez été élevé par votre oncle/tante/cousin. Vous perdez un rang de Gloire et changez de nom de famille (de Mirumoto à Agasha, de Agasha à Kitsuki, etc.)

98-00 La liaison a eu lieu après votre cérémonie du gempukku. Le mari/père/épouse de l'amant de votre ancêtre a réclamé justice et l'a tué/tuée lors d'un duel. Vous avez à présent un " Ennemi juré (rang de Gloire 4) ", et d'autres membres de votre famille considèrent qu'il est de votre devoir de réclamer vengeance. Bonne chance.

TABLE D'HÉRITAGE 3C - ACTE HÉROÏQUE

Jet	Résultat
1-2	Votre ancêtre a sauvé son <i>daimyo</i> d'une tentative d'assassinat. Vous gagnez la compétence " Connaissance : ninja ", ainsi que cinq points de Gloire.
3-4	Votre ancêtre a effectué de grandes recherches sur les sorts. Vous gagnez un sort en Maîtrise innée.
5-6	Votre ancêtre a vaincu un duelliste très réputé. Vous obtenez un katana de bonne qualité, ainsi que cinq points de Gloire.
7-8	Votre ancêtre a secouru un parent rançonné. Vous gagnez une " Relation (majeure) " (clan du Dragon), ainsi que trois points de Gloire.
9-0	Votre ancêtre a repoussé seul une tentative de sortie ennemie lors d'un siège. Vous gagnez la compétence Art de la guerre 1 (ou Art de la guerre +1 si vous la possédez déjà), ainsi que trois points de Gloire.

TABLE D'HÉRITAGE 3D - FONCTION PRESTIGIEUSE

Votre personnage hérite du rang et de la fonction suivante :

Jet Résultat

- 1-3 Magistrat de la famille (rang de Gloire +1)
- 4-5 Magistrat du clan (rang de Gloire +2)
- 6 Magistrat du Champion d'Émeraude (rang de Gloire +3)
- 7 Gunso (rang de Gloire +1, Art de la guerre +1)
- 8 Chui (rang de Gloire +1, Art de la guerre +2)
- 9 Taisa (rang de Gloire +2, Art de la guerre +2, Éventail de guerre +1)
- 0 Karo (rang de Gloire +2, Droit +2, Courtisan +2)

TABLE D'HÉRITAGE 3E - MORT GLORIEUSE

(Chaque fois que vous faites un jet sur cette table, faites également un jet sur la table n° 5 ci-après)

Jet Résultat

- 1-4 Tué lors d'un duel.
- 5-9 Tué lors d'une bataille...

Étape un : faites un jet sur la table des batailles célèbres (3A).

Étape deux : faites un jet sur la table suivante. Chaque résultat rapporte un rang de Gloire, plus tout bonus précisé.

- 1-2 Tué en protégeant le général. Vous gagnez une " Relation (secondaire) " au sein du clan concerné.
- 3 Tué en chargeant et en dispersant les lignes ennemies. Vous gagnez une " Relation (secondaire) " au sein de votre famille.
- 4-5 Tué après être allé à la rencontre de l'armée ennemie à cheval et l'avoir provoquée par des injures.
- 6 Tué lors d'un duel avec un héros d'un clan réputé. Vous obtenez un " Ennemi juré (rang de Gloire 4) " issu du clan concerné.
- 7 Tué après avoir défié le général de l'armée ennemie. Vous gagnez cinq points de Gloire.
- 8 Tué après avoir porté la bannière du clan tout au long de la bataille. Vous gagnez sept points de Gloire.
- 9 Tué après avoir volé la bannière de l'ennemi. Vous gagnez un rang de Gloire.
- 0 Tué après avoir sauvé un camarade blessé en le tirant loin des lignes ennemies. Vous gagnez une " Relation (majeure) " au sein du clan concerné.

0 Seppuku.

Votre ancêtre a fait seppuku pour sauver l'honneur de votre famille et vous a légué quelque chose pour que vous n'oubliez jamais son sacrifice. Vous gagnez cinq points d'Honneur.

TABLE D'HÉRITAGE 5 - DONS

Jet Résultat

- 01-15 1D10/2 koku
- 16-35 2D10/2 koku (minimum 2)
- 36-50 3D10/3 koku (minimum 3)
- 51-75 2D10 koku (minimum 4)
- 76-80 5D10 koku
- 81-00 Vous avez été nommé gouverneur d'un petit lopin de terre, auquel vous devez vous consacrer trois mois de l'année. Vous gagnez un rang de Gloire. Les revenus de cette terre s'élèvent à 1D10 koku par an.

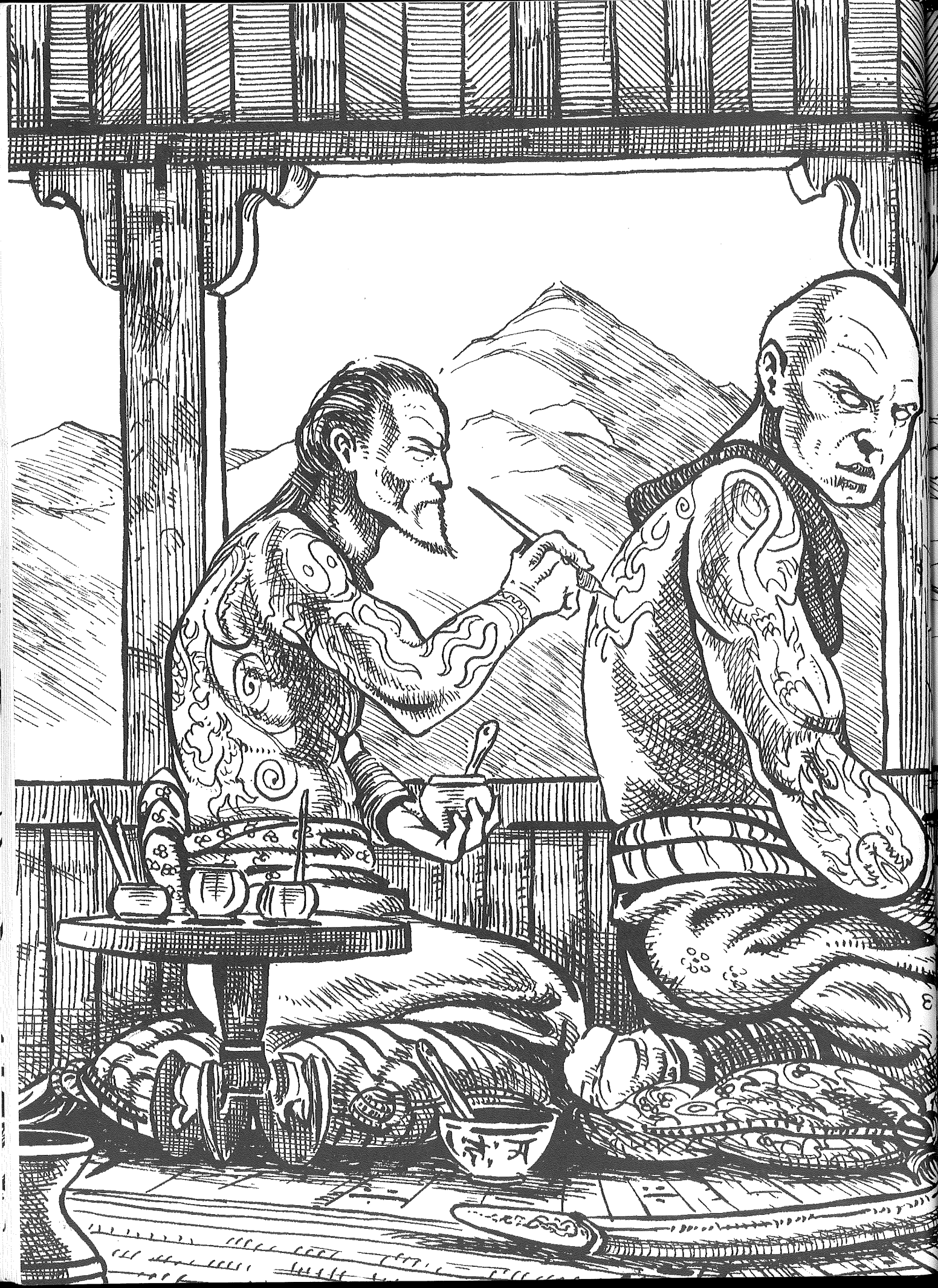
TABLE DE BONNE FORTUNE

En utilisant 4 PP, vous pouvez faire un jet (et un seul) sur cette table lors de la création de votre personnage.

Jet Résultat

- 1 Quand vous étiez plus jeune, vous avez eu de la chance lors d'un duel contre un maître d'armes légendaire. Vous en avez tiré une réputation de bretteur légendaire. Parfois, cela vous vaut une chambre et une table gratuites, parfois, un défi quotidien.
- 2 Talent inné : augmentez l'une de vos compétences d'un rang (même au-dessus de 3).
- 3 Vous avez hérité d'une parcelle de terre, sur laquelle sont installés plusieurs petits villages. Cela vous rapporte au moins 10 koku par an, mais tout n'est pas idyllique pour autant : le dernier seigneur qui régnait sur cette terre traitait les villageois avec cruauté. Les paysans n'ont aucune confiance en vos capacités, et s'attendent simplement à ce que vous suiviez les traces de votre prédécesseur. C'est une région où gronde la révolte.
- 4 La voie du sang : vous bénéficiez d'une augmentation gratuite chaque fois que vous combattez un membre d'un clan spécifique (précisez le clan ou choisissez " ninja ").
- 5 Vous êtes resté fils/fille unique toute votre vie... du moins le pensiez-vous. Vous avez en réalité un frère/une sœur disparu(e) depuis longtemps, et élevé(e) par un autre clan. Votre personnage ne peut affirmer avec certitude lequel de vous deux est l'aîné.
- 6 Votre père est décédé et vous avez hérité de toutes ses terres (1D10 koku par an). Malheureusement, votre jeune frère est plutôt ambitieux et vous ne lui faites pas confiance. Bien que ce soit le cadet, il est très populaire auprès de la cour et a même commencé à revendiquer votre titre.
- 7 Acte héroïque : vous gagnez 5-10 points de Gloire. Le MJ détermine les circonstances et le nombre de points de Gloire que rapporte cet acte.
- 8 Vous êtes un ancien *Ise zumi* ayant échoué aux derniers tests. Si vous n'avez pas choisi d'être un membre de la famille Togashi, vous pouvez acquérir des tatouages pour 8 PP chacun (maximum 3). Vous devrez, toutefois, utiliser un point de Vide chaque fois que vous ferez appel à leur pouvoir (si vous êtes *Ise zumi*, ignorez ce résultat et relancez le dé).
- 9 Vous êtes le fils d'un *daimyo*. Vous gagnez un rang de Gloire.
- 0 Vous êtes le cousin d'une lignée impériale. Vous gagnez deux rangs de Gloire, deux koku et une " Relation (secondaire) " au sein de la cour impériale.





CHAPITRE QUATRE



Personnalités
du clan
du Dragon



ANCÊTRES

Vous trouverez tout au long des marges de ce chapitre la geste des héros du clan du Dragon et, pour chacun d'eux, l'indication d'une valeur en points de personnage (PP). Un joueur peut, lors de la création de son personnage, choisir l'un d'entre eux comme "Ancêtre" en utilisant les PP qui lui sont attribués (uniquement à la création et uniquement avec des PP : il n'est pas possible d'acquérir un "Ancêtre" avec des points d'expérience). Tous les membres de la famille Mirumoto ont bien entendu Mirumoto, mais cette règle ajoute aux liens du sang un lien karmique avec l'ancêtre choisi. Les lecteurs les plus attentifs auront sans doute remarqué que ces marges ne décrivent aucun ancêtre de la famille Togashi. Cela ne veut pas dire qu'un PJ issu de cette famille ne pourrait acquérir un "Ancêtre". La raison doit en être recherchée dans la vision que les *Ise zumi* ont de l'histoire : ils ne vénèrent pas tous leurs ancêtres comme l'ensemble des Rokugani, mais seulement ceux qui le méritent. "Je n'ai pas besoin d'autel pour communiquer avec mes ancêtres, a dit un jour un homme tatoué. Ils entrent en contact avec moi dès que je choisis de les écouter".

PERSONNALITÉS DU CLAN DU DRAGON

LES TOGASHI

TOGASHI MITSU

Terre :	4
Constitution :	5
Eau :	3
Feu :	4
Agilité :	5
Air :	3
Vide :	3

École/Rang de Maîtrise : Togashi / 3

Techniques (Tatouages) : Corneille, Dragon, Mille-pattes, Singe, Tigre

Compétences : Athlétisme 3, Défense 4, Corps à corps (kaze-do) 4, Lutte 3, Médecine 2, Shintao 4

Honneur : 2.3

Gloire : 6.4

Avantages : Ambidextre, Clairvoyant, Grande destinée, Rapide, Résistance magique.

Désavantages : Impétueux

Bien qu'il soit le membre le plus connu des *Ise zumi*, Togashi Mitsu a peu de points communs avec ses frères. Quand eux sont mystérieux, lui se montre ouvert. Quand eux sont solennels, il est jovial. Quand eux parlent par allégories, il s'exprime avec clarté. Il ne fait rien comme les autres et, pourtant, personne ne maîtrise mieux que lui la doctrine et la philosophie de son ordre. Anomalie de la famille Togashi, Mitsu a toujours rêvé de voyager. Élevé dans le monastère de la famille dès sa naissance, on a toujours supposé qu'il vivrait tranquillement, dans la méditation. Il consacra de nombreuses années à étudier et préparer pieusement son rôle, embrassant la philosophie des *Ise zumi* avec un zèle qu'on avait rarement connu. Mais à peine fut-il tatoué qu'il quitta les montagnes et se mit à parcourir l'Empire d'Émeraude de long en large. Certains de ses professeurs en furent outrés et rapportèrent à son sensei ce qu'ils estimaient être un grave manquement à ses devoirs. Ce dernier se conten-

ta de sourire et dit avec un petit rire : " N'attendez pas d'une corneille qu'elle se mette à nager simplement parce que vous lui dites qu'elle est un poisson rouge ".

Les histoires contenant les exploits de Mitsu à Rokugan sont innombrables. Il a chassé des ogres de petits villages, pris en flagrant délit des membres du clan du Scorpion qui voulaient faire chanter d'honnêtes *daimyo*, avant de les aider à faire chanter des *daimyo* indignes. Mais le plus célèbre d'entre tous, c'est le saut qu'il fit du sommet d'une montagne pour impressionner un shugenja du clan du Phénix venu étudier la philosophie du clan du Dragon dans ses écoles. Durant dix ans, Mitsu a parcouru la campagne de Rokugan, apparaissant et disparaissant çà et là, aidant les uns et faisant échouer les complots des autres. On l'a souvent vu dans de petits villages ou à la cour des nobles, jouant le rôle d'une sorte de courtisan espiègle tatoué. Il aime railler l'autorité autoproclamée et devient l'ami de ceux qui affichent une nature noble, pas simplement un statut. Peu de gens osent défier son esprit vif car son souffle enflammé est réputé et donne à réfléchir même au plus confiant des maîtres de iaijutsu. La plupart des gens acceptent ses railleries avec un hochement de tête et un sourire, quelle que soit la gravité de l'insulte.

Les paysans tiennent une place à part dans son cœur et il passe plus de temps avec eux qu'avec les nobles. Si beaucoup sont, de prime abord, effrayés par son aspect impressionnant, la plupart l'oublient vite par sa facilité à engager une conversation et son rire communicatif. Il leur enseigne la sagesse avec clarté et compassion et ne rechigne pas à les aider dans leurs corvées quotidiennes quand il le peut. Les histoires les plus populaires le concernant racontent comment il a secouru d'humbles villages promis à un sort pire que la mort.

Mitsu ne montre aucune peur face au danger et semble même se délecter des émotions ressenties lorsqu'il risque sa vie. Ses sauts par-dessus les montagnes, auxquels il se livre près de la forteresse Togashi, sont un moyen pour lui de se détendre et de goûter la vie dans toute son intensité. N'assimilez cependant pas son amour du danger à une excessive témérité. Mitsu entreprend très peu de choses sans en avoir préalablement et consciencieusement estimé le résultat. De plus, la sagesse des *Ise zumi* continue de guider ses actions.

Il fait montre de prévoyance et d'enthousiasme lorsqu'il est confronté à la tentation. Ce qu'il souhaite le plus ardemment, c'est comprendre le mieux possible les maux qui ravagent le monde, sans se conta-



miner lui-même : il évolue souvent à la limite, sans jamais la franchir. Il est connu pour avoir courtisé outrageusement une geisha, jeûné lors de festins opulents et s'être contenté de thé amer lors de célébrations de saké. Beaucoup se demandent pourquoi il s'impose pareille torture par ses flagrantes contradictions ; en réalité, il considère que ces expériences sont tout aussi excitantes que de sauter du haut d'une falaise.

Au combat, il se déplace à une vitesse vertigineuse, comptant sur l'avantage que lui procure son absence d'armure pour déjouer les tactiques de l'adversaire. Il ne porte aucune arme, préférant faire appel aux capacités dévastatrices de ses tatouages pour décimer ses adversaires. Malgré son apparente insouciance, il n'hésite pas à projeter des boules de flammes avec une précision redoutable, prenant bien soin de tenir à l'écart les innocentes victimes.

On l'a souvent vu en compagnie de magistrats de la famille Kitsuki, mais c'est sur le territoire du clan de la Licorne qu'il a été aperçu pour la dernière fois. On dit qu'il cherche à découvrir ce qu'il y a au-delà des frontières de Rokugan et qu'il a commencé à interroger des éclaireurs de ce clan à ce sujet. Son devoir vis-à-vis de sa famille et son serment aux *Ise zumi* l'ont jusqu'à présent empêché de quitter l'Empire.

Apparence : le corps de Mitsu est recouvert de tatouages sur pratiquement toute sa surface. L'homme est grand (1,80 m), totalement chauve et son visage est marqué de larges cicatrices - acquises au cours de ses multiples expériences. Sa corpulence massive semble accentuée par ses tatouages. Il ne porte jamais de vêtements, hormis un pantalon et une paire de sandales, et exhibe sans retenue sa peau bariolée. À la différence de la plupart des membres du clan du Dragon, il aime que les gens sachent ce qu'il est. Mitsu sourit souvent et se montre toujours curieux des centres d'intérêts d'autrui. Il peut écouter, avec le même intérêt, un paysan lui parler de sa récolte de riz durant des heures ou des membres du clan de la Licorne à propos d'une selle. Le seul sujet qui le gêne, c'est lui-même : il ne livrera que rarement des détails personnels concernant sa vie. Mitsu revient sur les terres de son clan chaque fois qu'il le peut, mais n'y reste jamais très longtemps car tout son être vibre en permanence à l'appel du voyage.

TOGASHI YAMA

Terre :	5
Eau :	3
Feu :	2
Air :	3
Vide :	3

École/Rang de Maîtrise : Agasha / 3

Compétences : Artisanat (Sculpture) 3, Calligraphie 4, Cérémonie du thé 3, Connaissance : famille Togashi 2, Histoire 3, Méditation 4, Shintao 4

MIRUMOTO

?? - 42 ??

15 PP

On sait peu de choses de la vie de Mirumoto avant sa rencontre avec Togashi. On raconte que c'était un grand homme, avec des bras longs et minces et des mains énormes. Il n'était pas beau et, au théâtre, il est représenté avec deux longues cicatrices formant une croix sur son visage. Mirumoto était connu pour sa technique de combat particulière. Tandis que les écoles de kenjutsu mettaient l'accent sur le placement en garde, Mirumoto laissait son katana pendre à son côté, les bras le long du corps. Son style propre ne transparaissait que lorsque tout son corps devenait un seul et unique mouvement fluide. Opportuniste (ou efficace, c'est selon), toutes les occasions lui étaient bonnes de toucher son adversaire : que ce soit avec le coude, le pommeau ou la tête. C'est plus tard qu'il développa la technique de combat connue sous le nom de "niten", technique qui implique l'utilisation de deux épées et qui a fait la réputation des membres du clan du Dragon. Nombre d'entre eux se refusent à utiliser deux armes lorsqu'ils sont confrontés à un seul adversaire, mais tous ne sont pas aussi scrupuleux. Lorsqu'il eut quarante ans Mirumoto prit sa retraite et se fit moine. Il enseigna alors son savoir à de nombreux élèves mais avait



Honneur : 2

Gloire : 5

Avantages : Force de la Terre (niveau 2), Résistance magique, Sensei (Togashi Gaijutsu),

Désavantages : Brebis galeuse, Sombre secret (Doute)

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Transformation

Yama est un jeune apprenti du château des Togashi. Il a suivi un entraînement rigoureux, mais n'a pas encore acquis son premier tatouage. En fait, il n'en obtiendra peut-être jamais. Yama (issu, à l'origine, de la famille Agasha) commence à douter sérieusement de sa motivation à perdre son nom et son héritage. Il découvre seulement maintenant qui il est vraiment et n'est pas certain que la voie des *Ise zumi* soit suffisamment attrayante pour justifier un tel sacrifice. Et puis, il y a aussi ce qu'on attend de lui : en écoutant les histoires des *Ise zumi* qui ont fran-

chi le cap, ou celles des exploits de Togashi Mitsu, Yama se demande sérieusement s'il saura être à la hauteur. Il voudrait profondément se montrer digne des attentes qu'on a placées en lui, mais craint qu'une mauvaise décision puisse ruiner ses talents. Pour le moment, il poursuit ses études de shugenja tout en continuant de repousser l'échéance de la cérémonie de tatouage, espérant qu'il finira par trouver son destin.

Malgré sa nature indécise, Yama possède une maîtrise des forces élémentaires de la Terre qui s'est révélée fort utile dans le château des Togashi. On lui a confié la tâche de maintenir la structure de la vieille forteresse, ce dont il s'est acquitté en renforçant certaines parties qui tombaient en ruine et en les embellissant. Il adore modeler les matières à son goût en faisant appel au pouvoir de la Terre et s'est toujours efforcé de donner une impression de "continuité organique" à toutes les constructions sur lesquelles il a travaillé. Les châteaux du clan du Dragon semblent ne faire qu'un avec les montagnes qui les entourent, profitant à la fois d'une protection et d'un camouflage naturels, mais aussi de la force de la Terre. Même s'ils n'ont pas encore eu à

déplorer un assaut massif contre leurs forteresses, les membres de la famille Togashi sont certains que les efforts de Yama ont participé à l'amélioration de leurs capacités défensives.

Yama est un homme concentré et taciturne, qui passe le plus clair de son temps en contemplation. Quand il n'est pas dans ses quartiers ou auprès de son dernier chantier, on le rencontrera généralement dans les cavernes situées au-dessous du château des Togashi, en train de méditer sur les forces qui les ont fait naître. On raconte qu'il peut passer des heures à observer un simple stalactite, totalement fasciné par sa forme et ses contours. Il utilise souvent ses pouvoirs liés à la Terre pour transformer des morceaux de roche en petites statues, qu'il offre ensuite à des shugenja de passage ou d'autres amis chers. Il sait que les terres du clan du Dragon sont rarement l'objet d'attaque, mais il se surprend à secrètement espérer une petite invasion, juste pour vérifier que ses



ouvrages sont aussi efficaces que l'affirment ses pairs.

Apparence : bien que Yama n'ait guère plus de vingt ans, son front est déjà profondément ridé, conséquence d'innombrables nuits de contemplation. Son sort le tracasse en permanence, mais il parvient à cacher son souci, même aux autres membres du clan. Il s'est rasé le crâne en prévision de sa prochaine intégration au sein des *Ise zumi*, et conserve cet aspect pour se rappeler la décision qu'il doit prendre. Il se déplace lentement et avec précaution, et semble toujours réfléchir un peu trop longtemps avant de prendre une décision. Il parle à voix basse et se montre très révérencieux envers les anciens, auxquels il voue un respect religieux teinté de crainte. Il porte la robe vert et or du clan du Dragon et une petite pèlerine, en guise de touche personnelle.

TOGASHI YOKUNI

Le *daïmyo* du clan du Dragon est un dragon. En fait, il est même le premier dragon à avoir jamais adopté une forme physique. Yokuni est le tout premier Togashi, fils de Seigneur Lune et de Dame Soleil, qui tomba du ciel avec ses frères et sœurs. Durant les mille années de l'histoire de Rokugan, il est resté en vie. Yokuni est son nom d'emprunt actuel, qui succède à de nombreux autres ; tous les cinquante ans, il change de nom, laissant ainsi croire que le clan du Dragon a été dirigé par plusieurs *daïmyo* différents, alors qu'il n'en a jamais eu qu'un. Le daisho qu'il porte est formé des mêmes sabres forgés pour lui par Agasha il y a plusieurs siècles de cela.

Quand Fu Leng fut vaincu, Hantei devint le premier Empereur et chargea Togashi d'observer le grand cycle qui allait naître à Rokugan. "Veille bien sur l'Empire d'Émeraude, mon frère, lui dit l'Empereur. C'est à travers tes yeux que sera établie la vérité de l'histoire." Togashi savait, cependant, que la vérité ne pourrait être connue sans une coupure totale avec le monde matériel. C'est pourquoi il quitta l'Empire - rejoint plus tard par ses disciples - et s'installa dans les montagnes. De là-haut, il médita sur les enseignements de Shinsei, communia avec les esprits élémentaires et - comme le lui avait ordonné l'Empereur - observa le monde des hommes grandir et prospérer.

Les observations de Togashi ont été consignées et cachées dans les recoins les plus secrets de la forteresse familiale. Des étagères croulant sous les parchemins, parfois longs de plusieurs dizaines de mètres, emplissent la longueur et la largeur d'une vaste caverne. Chaque événement de l'histoire de Rokugan, de la naissance du plus petit moineau à la mort du plus grand Empereur, y est compilé quelque part. Les manuscrits

sont couverts d'une écriture serpentine, que seuls les mages les plus sages parviennent à déchiffrer. Chacun suppose qu'ils furent rédigés par Togashi, même si personne ne l'a jamais vu à l'œuvre. En fait, on ne l'a même jamais vu dans la salle des parchemins.

Togashi Yokuni ne quitte que rarement sa retraite montagneuse, mais on sait qu'il dispense ses conseils à certains membres de son clan qui savent s'en montrer dignes. Ses rares apparitions - l'histoire en a retenu quatre - hors des terres du clan du Dragon ont toujours été synonymes de bouleversements majeurs pour Rokugan : chaque fois, en effet, la destinée de l'Empire était en jeu.

La relation de Yokuni avec les autres dragons est assez curieuse. S'il est le premier dragon à avoir rejoint le monde des hommes, il n'est pas, à la différence des autres dragons, un avatar physique de l'une des forces primaires de l'univers. Son aspect épouse, au contraire, la sagesse du monde, dont le potentiel reste énorme. Quand il toucha la terre pour la première fois, il perdit son caractère divin et donc l'immortalité, apanage de tous les dragons. Mais il reçut en même temps la capacité de percevoir le monde tel qu'il est réellement : il put appréhender le fonctionnement des cinq éléments et le grand cycle qu'ils s'apprêtaient à créer. Les autres dragons, qui refusèrent de renoncer à l'immortalité, restèrent liés aux éléments qu'ils représentaient et furent dès lors incapables de voir le monde autrement que par le biais de leur propre sphère d'existence. Togashi estime que la mortalité vaut bien le prix de la sagesse qu'il a acquise. Et même s'il lui arrive parfois de communiquer avec d'autres dragons (ses discussions avec Osano-Wo font figure de légende au sein de la famille Togashi), il ne fait plus partie d'eux et réagit selon des lois totalement différentes.

Au cours des dix derniers siècles, Yokuni ne s'est autorisé qu'un seul luxe, une seule interaction avec le monde qu'il est chargé d'observer : son fils, Togashi Hoshi. Né de son union avec la plus rusée des créatures mortelles de Rokugan, Hoshi est le fruit de la sagesse draconique et du sens pratique humain. Yokuni sait qu'il n'est pas immortel, et qu'un jour, il disparaîtra comme ses frères et ses sœurs avant lui. Il pressent qu'un avenir sombre guette son clan et compte sur Hoshi pour maintenir une grande vigilance quand il sera parti. Aucun mortel ne pourrait s'en douter, mais Yokuni est secrètement fier des progrès accomplis par son fils.

Yokuni étant un véritable dragon, fournir sa fiche avec anneaux et traits serait ridicule. Les règles décrites dans l'**appendice I** (cf. p. 82) s'appliquent aussi à Yoku-

MIRUMOTO

?? - 42 ??

15 PP

(SUITE)

fait le serment de ne jamais toucher une épée tant qu'il arborerait le crâne rasé des moines. Un jour, alors qu'il traversait en barque une rivière avec trois de ses élèves, il vit que trois assassins l'attendaient sur l'autre rive.

L'un de ses élèves lui demanda ce qu'ils allaient faire. Mirumoto sortit un couteau de sa poche et commença à tailler l'un des avirons. Il lui répondit : "Je vais les affronter et vous allez ramer". Le temps pour eux d'atteindre la rive, Mirumoto avait transformé l'aviron en boken et tué les trois assassins.

Personne ne sachant où et quand Mirumoto est mort (après avoir accompagné Shinsei dans l'Outremonde), sa mort est commémorée le jour du Dragon (le premier jour du mois du Dragon).

Les PJ qui choisissent Mirumoto comme Ancêtre connaissent et utilisent la technique de combat de Mirumoto à un rang de Maîtrise directement supérieur au leur. Par exemple, un PJ ayant un rang de Maîtrise de 1 pourra utiliser la technique de rang 2 de l'école Mirumoto. Seuls les bushi issus de la famille Mirumoto peuvent prendre Mirumoto comme Ancêtre.

MIRUMOTO KAIJUKO 789 - 877 4 PP

Kaijuko, fille de Mirumoto Watanubo et de Doji Kaijuko (dont elle a pris le prénom), fut la première femme à devenir *daimyo* de la famille Mirumoto. Comme son père n'avait pas de fils, son frère fit valoir, à sa mort, ses droits à diriger le clan. Kaijuko, qui n'avait alors que seize ans et qui n'était sortie de l'école que depuis un an, refusa de se laisser écartier ainsi : " Tu ne prendras la place de mon père que si tu parviens à prendre ma vie ". Ujino ne voulait pas affronter sa nièce en combat singulier, mais il ne pouvait refuser sans perdre la face, aussi releva-t-il le défi. Kaijuko vainquit nettement son oncle et son droit à diriger la famille Mirumoto ne fut plus jamais remis en question. Kaijuko était une femme charmante et avait de nombreux prétendants à la cour. Elle ne se coupait jamais les cheveux et portait souvent de somptueux kimonos qui la mettaient parfaitement en valeur. Le fameux poète Kakita Sojatsu du clan de la Grue la rebaptisa " le scorpion écailléux ".

ni ; l'esprit humain ne peut tout simplement pas l'appréhender. Il peut prendre n'importe quelle forme et est immunisé contre les effets des armes matérielles. Il peut lancer tout type de sort sans avoir besoin de parchemin, de concentration ou même de temps pour maintenir ses effets. Essayer de l'affronter serait totalement puéril ; il apparaît et disparaît à la vitesse du vent. Les rares fois où il a été contraint à la violence se sont conclues de manière aussi terrifiantes que brèves.

En résumé, tout ce que Yokuni veut, Yokuni l'obtient.

Apparence : Yokuni est âgé de mille ans. C'est le fils de Amaterasu. C'est un dragon.

En d'autres termes, Yokuni est l'une des entités les plus puissantes au monde. Il connaît vos moindres pensées, entend un murmure à des milliers de kilomètres et sait peut-être même comment finira le monde. Personne ne peut réellement attirer son attention. Chacune de ses apparitions à Rokugan s'accompagne de tem-

pêtes, de tremblements de terre et autres phénomènes naturels de toutes sortes - aucun d'entre eux ne pouvant être directement assimilé à la présence de Yokuni, bien entendu. Récemment, ses apparitions à Rokugan se sont multipliées, ce qui fait dire à d'éminents érudits qu'un événement grave se prépare. C'est un être complexe, énigmatique, qui ne répond jamais à une question par une réponse claire. Il s'exprime par des métaphores plutôt que des phrases, faisant allusion à des faits connus, mais jamais exprimés.

Il apparaît sous la forme d'un homme immense et musculeux, revêtu de l'armure du clan du Dragon, portant sur lui ses deux armes antiques. Son visage est toujours dissimulé sous un heaume et seule la lueur jaune de ses yeux trahit son regard. Il se tient toujours dans l'ombre, ce qui empêche ses interlocuteurs de le voir distinctement. Personne ne l'entend parler ; chacun retient ce qu'il a dit, mais sans avoir perçu le son de sa





voix. Cela a pour effet de plonger son auditoire dans un état de trouble et de confusion, qui n'est, bien entendu, pas pour déplaire à Yokuni.

TOGASHI GAIJUTSU (MAÎTRE TATOUEUR)

Terre : 3
Eau : 3
Feu : 4
Air : 3
Vide : 4

École/Rang de Maîtrise : Togashi / 5

Tatouages : cf. ci-dessous

Compétences : Artisanat (Tatouage) 5, Cérémonie du thé 4, Corps à corps (kaze-do) 1, Méditation 4, Nazo-do 5, Shintao 5

Honneur : 1

Gloire : 5

Avantages :-

Désavantage : Aveugle

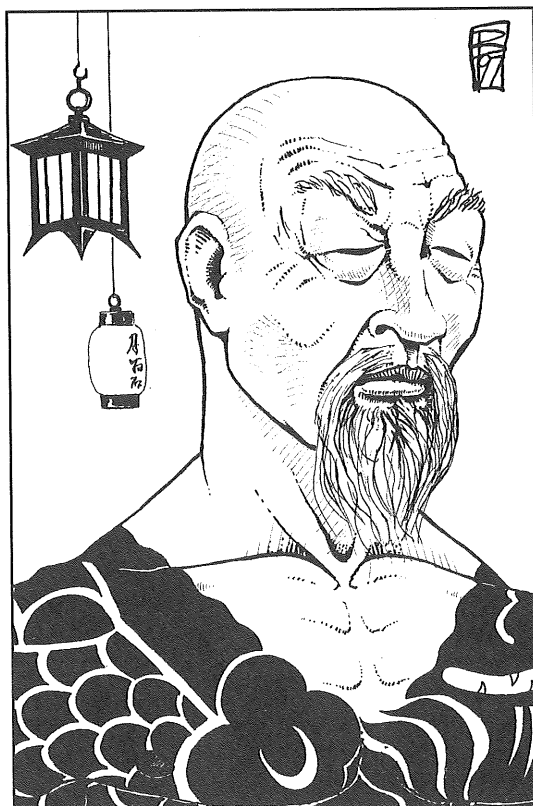
Cela fait pratiquement quarante ans que Gaijutsu tatoue ses pairs *Ise zumi*, selon les préceptes mystiques en vigueur. À n'importe quelle époque, à n'importe quel moment, seule une poignée de membres du clan du Dragon connaît les secrets de l'art du véritable tatouage ; ces secrets se transmettent de génération en génération. Personne n'a jamais eu un talent aussi immense que celui de Gaijutsu. C'est un vieil homme, d'environ 70 ans, qui n'ouvre jamais les yeux lorsqu'il travaille. Mais il n'en a pas besoin, même pour tatouer. En fait, il n'a jamais eu besoin de ses yeux : il est aveugle de naissance.

Gaijutsu est né sous de mauvais auspices et sa cécité fut considérée comme une malédiction par ceux qui assistèrent à sa naissance. Mais tandis que la foule réunie discutait du sort à réserver à l'enfant, le *daimyo* Togashi (qui avait pris le nom, à l'époque, de Togashi Nariako) fit son apparition. Il éloigna la sage-femme et se pencha sur l'enfant et sa mère, qui était aux portes de la mort. Il dégaina alors son wakizashi et le planta dans la paume de sa main grande ouverte, projetant du sang dans toute la pièce. " Mon pouvoir est tien " murmura-t-il, en faisant goutter le fluide écarlate dans la bouche du bébé. Les pleurs de Gaijutsu cessèrent instantanément lorsqu'il sentit le goût du sang du *daimyo*. Ses yeux aveugles s'ouvrirent largement, pour la première et la dernière fois. Puis, aussi rapidement qu'il était apparu, Togashi disparut, laissant derrière lui une assemblée stupéfaite.

Durant toute son enfance, Gaijutsu manifesta un talent inouï pour le dessin et la peinture. Ses

œuvres semblaient douées de vie, comme si elles se déplaçaient sur la toile selon leur propre volonté. Quand il atteint l'âge requis, on lui confia le secret du tatouage, et les corps des *Ise zumi* devinrent ses nouvelles toiles. Ses tatouages sont empreints d'une magie si puissante que seuls les *Ise zumi* les plus braves et les plus dignes peuvent les tolérer sans sombrer dans la folie. Chaque personne ayant connu son aiguille de bambou en a été profondément transformée. Selon la rumeur, il mélangerait son propre sang aux encres et instillerait ainsi un peu du pouvoir de Togashi à chacune de ses créations. Chaque tatouage révèle une facette importante de celui qui le porte.

Le fait que le sang de Togashi coule dans les veines de Gaijutsu depuis sa naissance a eu un effet considérable sur sa vie. Il ne parle que rarement, et ses yeux, clos la plupart du temps, ne sont au mieux que plissés. Les visions qui emplissent son esprit semblent lui offrir bien plus que notre " réalité ". Il donne toujours l'impression de regarder quelque chose, même en pleine conversation. De temps à autre, son visage se contracte, comme s'il était submergé par la puissance de ses pensées. Quand on lui parle de ses créations, il répond qu'il n'a fait apparaître que ce qui était déjà là. Il n'est jamais venu à l'esprit de quiconque que Gaijutsu n'avait



MIRUMOTO KAIJUKO 789 - 877 4 PP (SUITE)

C'était également un des *daimyo* les plus opportunistes de la famille Mirumoto. Elle ne se déplaçait jamais sans son conseiller attiré, Kitsuki Runoso, qui était également son amant, si l'on en croit la rumeur. Elle donnait l'impression de se rendre à la cour que pour déjouer les plans des émissaires du clan du Scorpion. Elle s'est d'ailleurs fait un ennemi de Bayushi Shinoko, l'épouse du *daimyo* de cette famille. On peut trouver une relation de leur rivalité dans le roman de Adoko Wujen, " Des traces de pas dans la neige ".

Elle mourut à l'âge de 88 ans sans laisser d'enfant. C'est le fils de son oncle qui prit la tête de la famille avec sa bénédiction. Elle mourut peu après avoir demandé à son cousin (et désormais son seigneur) de la pardonner pour avoir tué son père. On commémore son décès le jour du Coq.

Les PJ qui choisissent Kaijuro comme Ancêtre sont l'objet à la fois d'une bénédiction et d'une malédiction. Ils ne se marieront jamais (même s'ils essayent), mais font leurs jets de Courtisan ou de Séduction avec un dé de plus.



peut-être rencontré Gaijutsu, mais très peu de gens en dehors de sa "clientèle" d'élite ont des raisons de connaître sa simple existence.

Gaijutsu ne vit que pour son travail et, bien qu'il ne puisse voir ses créations, il en est très fier. Elles représentent le travail d'une vie et un héritage légué au clan dont il veut qu'on se souvienne.

Notes : les tatouages de Gaijutsu sont mouvants et changent en permanence à la surface de sa peau. Considérez que Gaijutsu possède en permanence six tatouages parmi la liste proposée aux *Ise zumi*. S'il veut changer l'un de ces tatouages, il ne lui faut qu'une seule action pour le faire, à condition d'utiliser un point de Vide.

TOGASHI HOSHI (L'HOMME DRAGON)

Terre :	7
Eau :	7
Feu :	7
Air :	7
Vide :	7

École/Rang de Maîtrise : Mirumoto / 5
Compétences : Art de la guerre 3, Connaissance : *shugenja* 4, Défense 4, Kenjutsu 5, Méditation 4, Shintao 4, Tir à l'arc 3

Honneur : 3

Gloire : 0

jamais vu aucun de ses sujets, ni même qu'il n'était pas censé savoir à quoi pouvaient ressembler ses tatouages (n'ayant jamais vu un oiseau, un dragon ou tout autre sujet). La perfection de son art parle d'elle-même.

Apparence : Gaijutsu est un vieil homme maigre, totalement glabre, excepté le bouc blanc qui pousse sur son menton. Son corps est recouvert d'une fresque de tatouages en perpétuelle évolution, chacun d'eux reflétant les images parfaites qui habitent ses pensées. Ses mains ridées et tachées d'encre ne tremblent jamais ; elles constituent l'outil permanent de l'artiste, qui en prend bien soin. Le vieil homme est resté dans le château des Togashi toute sa vie, ne quittant ses quartiers qu'à l'occasion de cérémonies particulières. Il prépare lui-même ses encres et sculpte ses propres aiguilles, tenant cet art d'anciens et vénérables maîtres. Si un personnage du clan du Dragon a obtenu un tatouage, il a

Hoshi est le fils de Togashi et d'une espionne/*shugenja* du clan du Scorpion. Il représente le parfait équilibre, la combinaison idéale d'un homme matériel et d'un dragon divin. Sa mère fut l'une des humaines les plus rusées qui soit, quant à son père... eh bien, faut-il encore le présenter ? Yokuni s'est servi de son fils comme d'un lien avec le monde extérieur, observant les événements importants et transmettant des messages à des personnes spécifiques à des moments clés. Quand il n'est pas en mission pour le clan du Dragon, Hoshi reste caché quelque part dans le château des Togashi. Parfois, il peut y demeurer des siècles ; à d'autres périodes, il ne s'écoule que quelques années entre deux missions. Dans tous les cas, il ne reçoit ses ordres que de son père, et personne n'oserait l'interroger à ce sujet. Il a hérité des capacités de transformation de Yokuni et, bien qu'il conserve sa forme naturelle sur les terres du clan, il ne s'aventure



jamais au-delà de ses montagnes sans en changer. Il espionne fréquemment ses cousins du clan du Scorpion déguisé en mendiant et s'est constitué toute une liste d'identités pour passer inaperçu dans les cours et les villages de Rokugan.

Âgé de plus de sept cents ans, Hoshi a appris depuis longtemps à accepter sa nature et sa place unique dans l'Ordre Céleste. L'humanité demeure un sujet de fascination permanente pour lui - la courte espérance de vie et les déroutants changements inhérents à ses représentants lui semblent bien plus intéressants que l'éternité statique de ses cousins dragons. Ayant hérité de l'amour de sa mère pour les secrets, il se délecte à rassembler le maximum de connaissances hermétiques. Le clan du Scorpion, en particulier, serait stupéfait par le nombre de mystères qu'il a découverts. S'il paraît grand et balourd, il est en réalité capable de se déplacer avec une discrétion incroyable, et sa capacité à se fondre dans les ombres ferait envie à n'importe quel ninja.

L'existence de Hoshi n'est connue que par une poignée de Rokugani. Parmi ceux-ci, le plus grand des Bayushi, ainsi que Yokuni et quelques moines de la famille Togashi. Des rumeurs concernant une créature errante, mi-homme, mi-dragon, abondent pourtant à Rokugan. Des paysans, agressés par des bandits, racontent ainsi comment ils ont été secourus par un étrange "esprit de la nature" répondant à cette description. De telles histoires ne sont pas prises au sérieux par les dignitaires des clans et dans la plupart des centres de pouvoir de l'Empire. Pour l'immense majorité des habitants de Rokugan, Hoshi n'est rien de plus qu'une superstition de paysans. Tout comme les ninja.

Apparence : Hoshi, quand on le rencontre, peut ressembler à n'importe qui. En s'adressant à lui, personne ne se douterait de ses origines surnaturelles. De plus, bien peu peuvent affirmer l'avoir vu deux fois sous le même aspect. Sous sa forme naturelle, sa partie supérieure, à partir de la taille, est celle d'un immense Rokugani à la peau rouge, sa partie inférieure étant celle d'un dragon écarlate aux écailles luisantes. Il ne porte aucun vêtement sous cet aspect et ses yeux, comme ceux de son père, brillent d'un éclat jaune. Au combat, il endosse une armure écarlate sophistiquée qui se marie parfaitement avec la couleur de sa carapace de dragon. Ses capacités guerrières sont proches de celles de son père et tout combat dans lequel il est impliqué se résume à une douloureuse expérience à sens unique.

Quand vous incarnez Hoshi, il est important de garder à l'esprit sa nature de dragon. Bien qu'en sept cents ans, il soit devenu expérimenté dans l'art de s'incarner en humain, il n'est pas humain et ne le sera jamais. Il s'exprime par énigmes, répondant souvent à une ques-

tion par une autre question. Il pense à long terme, pesant les conséquences qu'une action particulière aura sur plusieurs générations. Ceux qui passent de longues périodes à ses côtés se montrent systématiquement troublés par ses étranges points de vue, qui, ironiquement, font de lui un interlocuteur de choix pour les moines de la famille Togashi. Quand un certain Yokuni est trop absorbé par ses propres affaires, il est agréable de parler avec un être possédant une opinion aussi... éclairée. Hoshi, bien entendu, est plus qu'heureux de discuter avec des membres du clan du Dragon.

Notes : Hoshi a hérité de nombreux pouvoirs de son père, mais pas de sa magie. Il est incapable de lancer le moindre sort. Il est, en revanche, un bretteur accompli (cf. son rang de Maîtrise, ci-dessus), ainsi qu'un fin tacticien. Tout comme son père, il est très âgé. En quelques sept cents ans, il a eu le temps de maîtriser la plupart des compétences existantes. Considérez que Hoshi maîtrise au rang 1 toutes les compétences qui ne figurent pas dans la liste ci-dessus.

De même, à mains nues, il inflige 7g4 dommages, et non pas 0g1.

Il est à moitié dragon, après tout.

LES MIRUMOTO

MIRUMOTO DAINI

Terre :	2
Volonté :	3
Eau :	2
Force :	3
Feu :	3
Agilité :	4
Air :	4
Vide :	4

École/Rang de Maîtrise : Mirumoto / 3

Compétences : Art de la guerre 1, Connaissance : shugenja 2, Courtisan 3, Défense 3, Équitation 1, Héraldique 2, Histoire 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Méditation 2, Shintao 2, Tir à l'arc 2, Yarijutsu 3

Honneur : 3

Gloire : 7

Avantages : Ambidextre, Bénédiction de Benten, Chanceux (niveau 2), Connaissance du terrain, Grande destinée, Lien karmique (Akodo Toturi), Rapide, Relations - secondaires et majeures - (famille Kitsuki)

Désavantages : Impétueux, Vaniteux

Daini est le plus jeune fils du défunt Mirumoto Shosan et le jeune frère de Mirumoto Hitomi. Ce beau et talentueux samurai n'est pas très humble. Il a été élevé parmi les éloges et les compliments, et

MIRUMOTO TOKERU 433 - 456 3 PP

Le premier nom qui fut donné à Tokeru, le cadet de deux jumeaux, fut Omosa, ce qui signifie "lourd". Les Rokugani pensent que la mère est, durant son accouchement, en contact étroit avec le monde spirituel ; c'est donc au père qu'il revient de distraire les esprits malfaisants pendant qu'elle enfante. Il passe d'une pièce à l'autre de la maison en criant, un lourd pilon de mortier sous son kimono pour donner l'illusion de la grossesse et des efforts de l'accouchement. Le premier des deux jumeaux vint au monde sans trop de difficultés, tandis que le second demanda plus d'efforts à sa mère, qui faillit en mourir. Quand finalement il vit le jour, son père lui donna le nom de Omosa.

À la sortie de l'école, Omosa changea de nom pour prendre celui de Tokeru et devint le lieutenant de confiance de son frère aîné, Ryudumu. Mais ce dernier n'avait pas vraiment la fibre du commandement. Ses soldats admiraient et faisaient confiance à Tokeru, mais se moquaient de son frère en secret. Toute sa vie, Tokeru soutint son frère aîné et ne le trahit jamais. Quand Ryudumu se maria, il remarqua avec quels yeux sa ravissante épouse regardait son séduisant frère cadet et en conçut immédiatement de la jalousie.

cela se voit. Il se sent d'ailleurs plus à l'aise à la cour, où son charme naturel lui attire les faveurs des belles demoiselles des clans de la Grue et du Scorpion, que sur les champs de bataille.

Ayant d'abord grandi dans l'ombre de son frère, Satsu, puis de sa sœur Hitomi, Daini a cherché un moyen de briller ; il l'a trouvé à la cour. Hitomi ne s'intéressait pas aux affaires politiques qui se tramaient à la cour, et Daini en a profité pour mettre en lumière ses propres talents. Il s'entraîna auprès de magistrats de la famille Kitsuki pour apprendre les tenants et les aboutissants des règles en vigueur à la cour. Très vite, c'est à lui que revint la tâche de représenter le clan dans ce domaine, tandis que sa sœur poursuivait son entraînement militaire.

Puis, il fit une rencontre, sans doute la plus impor-

tante de sa vie, sur la route menant aux terres du clan de la Grue. Son escorte s'arrêta à l'approche de la caravane du *daïmyo* du clan du Lion et il rencontra Akodo Toturi pour la première fois. Tous deux passèrent des heures sur la route, se racontant aussi bien des histoires concernant la cour que des batailles. En écoutant les histoires de Toturi, Daini fut saisi d'une sorte de révélation sur l'art de la guerre, découvrant des parallèles - dans le placement en garde, l'attaque et la retraite - avec les stratagèmes dont il se servait à la cour. Il fut fasciné par l'étude de l'art de la guerre en tant que théorie appliquée.

Au cours des derniers mois, Daini a passé beaucoup de temps dans les provinces du clan du Lion à discuter avec Toturi de bataille, de stratégie et de tactique. Totallement ébloui par le talent et la perspicacité de ce dernier, Daini est également tombé sous le charme de la jeune élève de Toturi, la belle Ikoma Tsanuri. Il a veillé, cependant, à ne pas révéler ses sentiments et fait en sorte de lui témoigner déférence et courtoisie quand il est à ses côtés.

Les seuls combats auxquels Daini ait véritablement assisté sont les duels *iaijutsu* qui ont parfois lieu à la cour. Il s'est ainsi servi de son influence et de son diplôme militaire pour faire office d'arbitre lors de ces duels, apprenant beaucoup en observant les techniques des maîtres. Il a lui-même participé à deux duels jusqu'à présent et s'en est acquitté à chaque fois de manière admirable.

Apparence : Daini est un homme grand, fier, au visage juvénile. Il se déplace avec la grâce et l'équilibre qu'on attend d'un courtisan, et maîtrise aussi les ballets politiques de Rokugan. Ses yeux pétillent d'assurance, et son sourire est aussi fréquent qu'il est suffisant. Lorsqu'il est à la cour, il revêt le kimono cérémonial ; à la bataille (les rares qu'il a observées), il





porte une armure finement ouvragée, plus réputée pour sa forme que pour sa fonction. Jusqu'à présent, ses talents de samurai ont compensé la gêne qu'elle pouvait lui procurer, mais tôt ou tard, il aura besoin de quelque chose de plus fonctionnel...

Sa personnalité reflète bien son apparence. Daini est l'un des plus fins duellistes de Rokugan, et il le sait. Il sait aussi qu'il est l'un des samurai les plus populaires à la cour. Aujourd'hui qu'il a obtenu les galons de plus grand tacticien de l'Empire, il compte bien le faire savoir. Daini est très fier de ses prouesses, dont il espère allonger prochainement la liste - si possible par un haut fait sur le champ de bataille. Cependant, en dépit de tous ses efforts, ses pensées reviennent toujours vers Tsunuri. Il ne peut s'empêcher de voir apparaître ses beaux yeux même quand il se concentre sur autre chose. Il sait qu'il lui faut rompre le charme, mais il ne sait pas quoi faire pour y parvenir. Il est assez inexpérimenté dans ce domaine. La belle ne sait rien de cette obsession, et c'est bien mieux ainsi. Il finira par l'oublier. Il lui faut juste être patient. Suffisamment.



de destinée, Rapide, Sens de l'équilibre, Trompe-la-mort
Désavantages : Ennemi juré, Impétueux, Lien karmique (cf. ci-dessous), Malchanceux, Obnubilé

MIRUMOTO HITOMI

Terre :	2
Constitution :	4
Eau :	2
Force :	3
Feu :	2
Agilité :	5
Air :	2
Réflexes :	5
Vide :	2

École/Rang de Maîtrise : Mirumoto / 3

Compétences : Athlétisme 4, Connaissance : *shugenja* 1, Défense 3, Équitation 2, Iaijutsu 5, Corps à corps (*kaze-do*) 3, Kenjutsu 5, Méditation 1, Shintao 1, Tir à l'arc 1

Tatouages : cf. ci-dessous

Honneur : 2

Gloire : 8

Avantages : Ambidextre, Bénédiction de Benten, Gran-

Depuis la mort de son père, Hitomi est devenue la *daimyo* de la famille Mirumoto. Pourtant, ceux qui l'ignorent pourraient croire que c'est son frère, Daini, qui occupe cette fonction. Hitomi ne prête en effet que peu d'attention aux affaires courantes du château des Mirumoto. Son frère s'acquitte parfaitement de la tâche, et elle lui laisse volontiers cette responsabilité. Occasionnellement, il lui arrive de faire quelques apparitions à la cour, mais elles sont si rares que certains courtisans ont commencé à la surnommer "Togashi Hitomi".

Elle poursuit un unique objectif, la revanche. Son frère fut tué par Hida Yakamo, un événement qui plongea son père et sa mère dans le désespoir. Quand sa mère mourut, son père se fit seppuku, léguant sa position à sa fille. Depuis ce jour, elle a juré que la dernière vision de Yakamo serait ses yeux au moment où elle lui planterait le sabre familial dans le ventre.

**MIRUMOTO
TOKERU**
433 - 456
3 PP
(SUITE)

Cette jalousie prit bientôt un tour violent et Ryudumu lança un défi à son jeune frère : un duel à mort.

Tokeru aurait très facilement pu tuer son frère aîné, mais il choisit de le laisser gagner. Sa mort est l'une des plus tragiques (et des plus héroïques) dans l'histoire de la famille Mirumoto ; elle est commémorée le troisième jour du mois du Rat.

Les PJ qui choisissent Tokeru comme Ancêtre n'ont jamais besoin de faire un jet d'Honneur s'agissant de leur loyauté envers leur seigneur. Il est tout bonnement impossible de les détourner de l'accomplissement de leur devoir : le sang de Tokeru l'interdit.



AGASHA NODOTAI 712 - 744 3 PP

Nodotai, l'un des tout premiers shugenja du clan du Dragon, était également un fin stratège et un professeur brillant. Fils de deux samurai, Nodotai commença son apprentissage à l'école Mirumoto qu'il quitta à l'âge de neuf ans pour suivre les enseignements de l'école de shugenja de son clan. Il continua cependant à apprendre le bushido et ses essais sur la voie du guerrier comptent parmi les plus profonds et les plus beaux. Au fur et à mesure que ses ouvrages étaient lus par un nombre toujours croissant de généraux, ces derniers invitaient à venir parler à leur cour. Il était en effet capable d'expliquer les passages les plus allusifs du Tao de Shin-sei : il les illustrait d'anecdotes et de récits, qui lui permettaient de les faire comprendre avec simplicité et clarté aux samurai et aux shugenja. À la bataille de Cerf Blanc, il était le conseiller personnel du jeune général de l'Empire, Akodo Ukija. Il fut tué à cette bataille d'un coup d'arme à feu. S'il ne s'était tenu qu'à trente centimètres plus à gauche, c'est le général du clan du Lion qui serait tombé foudroyé. Akodo Ukija (veuf lui-même) adopta par la suite la famille de Nodotai. La mort de Nodotai est commémorée le dix-septième jour de la Tortue.

Les PJ qui choisissent Nodotai comme Ancêtre peuvent, durant une bataille, modifier leur engagement d'un niveau (de "Désengagé" à "Engagé", par exemple).

Yokuni s'est particulièrement intéressé au *daimyo* des Mirumoto. En plus de lui permettre de devancer tous les autres samurai pour obtenir la place de son père, il lui a également offert un tatouage (cf. notes, ci-dessous). Aujourd'hui, armée du daisho des Mirumoto et de l'héritage du sang des Togashi, elle est prête à accomplir sa tâche.

Apparence : Il n'y a pas grand-chose à dire.

Si Hitomi ne semble vivre qu'en deux dimensions, c'est parce qu'elle est résolue. Tout ce qui ne fait pas partie de son destin est un obstacle. Elle n'a aucun scrupule à abattre ceux qui se dressent sur sa route.

Son regard est animé d'une colère perpétuelle et sa voix sonne toujours comme si elle était sur le point d'exploser. Elle grommelle, se déplace comme un serpent, toujours prête à frapper. Elle honnit le clan du Scorpion, tolère celui du Lion, dédaigne celui de la Grue, ignore celui du Phénix et méprise celui du Crabe. Quant aux membres du clan de la Licorne, ils sont si insipides qu'elle ne sait même pas ce qu'elle doit en penser.

C'est une femme vindicative et haineuse, dont le seul but dans la vie se résume à la destruction d'un individu.

Cette haine sans limite est néanmoins contrebalancée par l'amour qu'elle voue à son défunt frère. Quand elle repense à lui, ses yeux sont embués et elle doit retenir ses larmes. Les samurai des contes romantiques ignorent tout de la mélancolie de Hitomi. Jouez-en. Mettez en scène sa tristesse, son chagrin, sa colère, sa fureur et son désir de vengeance. Hitomi est l'exemple parfait de ce qui fait l'intensité dramatique du samurai. C'est l'une des samurai les plus talentueuses de l'Empire, mais son cœur a été brisé. Quelqu'un va devoir payer.

Jouez-la intensément.

Notes :

Le tatouage de Hitomi : Hitomi est la seule représentante de la famille Mirumoto de sa génération à avoir reçu un tatouage de la famille Togashi. Elle l'a obtenu la nuit de sa cérémonie de *gempukku*. Personne n'a jamais vu ce tatouage (situé dans son dos), personne ne soupçonne d'ailleurs son existence. Il lui permet d'obtenir (rang de Maîtrise) points de Vide supplémentaires, qu'elle pourra utiliser chaque jour. Elle ne peut en utiliser qu'un seul à la fois, mais peut l'ajouter à ses propres points de Vide, ce qui lui permet d'utiliser jusqu'à deux points de Vide par jet.

Le daisho des Mirumoto : Hitomi est également en possession du daisho de la famille Mirumoto (cf. appendice III).

MIRUMOTO SUKUNE

Terre : 3

Eau : 3

Feu : 4

Air : 2

Réflexes : 4

Vide : 3

École/Rang de Maîtrise : Mirumoto/ 4

Compétences : Connaissance : *shugenja* 2, Défense 4, Équitation 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 5, Méditation 3, Tir à l'arc 5

Honneur : 2

Gloire : 7

Avantages : Grande destinée, Rapide

Désavantages : -

Sukune est le frère de Mirumoto Shosan et l'oncle de Daini et de Hitomi. Alors que Hitomi ne semble obsédée que par la vengeance et que Daini se livre aux jeux politiques en vigueur à la cour impériale, Sukune a pris en charge la tâche peu gratifiante des affaires quotidiennes de sa famille. Le flamboiement et l'exubérance de la nouvelle génération ont attiré l'attention de Rokugan, mais ceux qui veulent vraiment traiter avec les membres du clan du Dragon savent vers qui se tourner.

À l'époque où Shosan régnait sur le clan, Sukune fut chargé de diriger les unités militaires de la famille, une tâche dont il s'acquitta remarquablement bien. Quand son frère mourut, il devint vite évident que Hitomi ne voulait pas s'impliquer dans les activités quotidiennes qui incombent à un *daimyo*. Ce fut donc à Sukune que l'on confia les tâches administratives tandis que sa nièce poursuivait sa quête de vengeance. Sukune est depuis devenu un administrateur hors pair, capable de traiter avec succès aussi bien une négociation commerciale que la livraison en bonne et due forme et dans les délais d'un message à Yokuni en personne.

Cela ne signifie pas qu'il a abandonné son rôle militaire. Bien au contraire : Sukune continue d'ailleurs de le considérer comme son principal devoir. Il ne perd pas de vue les troupes militaires de la famille et s'octroie du temps pour superviser au moins une fois par semaine des manœuvres. Il sait à quel point il est vital pour des soldats de connaître leur commandant. Lui-même veille à s'entraîner assidûment pour garder la forme.

Pour tous les Rokugani qui travaillent aux affaires quotidiennes, Sukune est le membre le plus connu du clan du Dragon. Il voyage relativement fréquemment, en général pour maintenir les relations commerciales ou pour apaiser la colère de magistrats mécontents. On le trouve souvent sur les terres du



clan de la Libellule, prêtant attention à leurs soucis et leur faisant connaître la position de son clan. Peu de membres du clan du Dragon ont le tempérament ou les dispositions nécessaires pour traiter le côté pratique des affaires. Sukune fait en sorte que son clan présente un front uni, et veille du mieux qu'il peut à ce que les mystères du clan passent pour une sorte de politique. De tous les membres du clan, il est de loin le plus clair ; sa position l'exige.

Apparence : Sukune est grand, comme tous les Mirumoto, et son visage est buriné comme celui d'un bushi d'expérience. Il porte souvent son armure, même pour recevoir de simples visiteurs originaires de terres de la famille Mirumoto. C'est un homme sévère, sérieux, qui s'empêche rarement. Il pèse longuement le pour et le contre de chaque situation, comme le font tous les membres du clan ; quand il s'exprime, il le fait lentement et avec pondération, comme si chaque mot avait son importance. Il ne nourrit pas de ressentiment à l'égard de sa nièce et de son neveu, étant au contraire tout à fait satisfait de son rôle actuel. Les exigences quotidiennes de sa vie lui permettent de s'épanouir pleinement, et il est conscient du rôle vital qu'il assume dans les affaires de la famille. " Laissons les jeunes exprimer leur tempérament de feu, aime-t-il à dire. Je doute fort qu'ils trouvent mon travail aussi gratifiant. "

Sa plus grande passion est le tir à l'arc, qu'il pratique souvent à cheval. Chaque année, il prend la direction du sud, jusqu'à la forteresse du clan de la Guêpe, pour participer au grand concours de tir à l'arc qui y attire les plus grands archers de l'Empire. Il est très fier d'avoir gagné à trois reprises le titre de champion, sur ses quinze années de participation.

LES AGASHA

AGASHA TAMORI

Terre : 3
Eau : 2
Feu : 4
Air : 4
Vide : 4

École/Rang de Maîtrise : Agasha / 5

Tatouages : cf. ci-dessous.

Compétences : Calligraphie 5, Histoire 5, Kenjutsu 2, Méditation 5, Nazodo 3, Shintao 3

Honneur : 2.8

Gloire : 8

Avantages : Clairvoyant, Résistance magique

Désavantages : Petit

Sorts⁽¹⁾ : Sensation, Communion, Invocation, Cœur de l'enfer*, Évocation des éléments, Feux de la forge, Feux purificateurs, Fureur d'Osano-Wo*, Glyphe de protection élémentaire, Katana de feu, Lame acérée*, Lien spirituel, Pluie torrentielle*, Protection bienveillante de Shinsei, Rempart d'eau*, Tombe de jade*, Transfert d'énergies, Transformation*

⁽¹⁾ Tamori a une Maîtrise innée des sorts distingués par un astérisque.

Agasha Tamori est le *daïmyō* actuel de la famille Agasha. Il est le gardien de la bibliothèque et du journal tenu par le géniteur du clan. Régulièrement, il fait des aller et retours entre les grandes bibliothèques de sa propre famille et la célèbre Chronique de Rokugan, située dans les cavernes de la famille Togashi. En reconnaissance des services rendus, il a reçu un tatouage qui lui confère (rang de Maîtrise) augmentations gratuites lorsqu'il lance un sort.

Depuis tout petit, Tamori a toujours manifesté une fascination pour les éléments et la manière dont ils se combinent sous forme terrestre. Il s'est alors lancé dans l'étude de la nature et du monde environnant, faisant le lien entre les enseignements de



AGASHA KITSUKI
798 - 829
5 PP

En tant que fondateur de la quatrième famille du clan du Dragon, Kitsuki inspire une estime... moindre que ses propres ancêtres. Kitsuki est un Ancêtre relativement jeune, à l'aune de l'histoire du clan, et l'autel qui lui est consacré est relativement récent si on le compare à ceux dédiés à Mirumoto et Agasha.

Les succès de Kitsuki dans les intrigues de cour (et les échecs cuisants qu'il y a provoqués) alimentent la légende. Ses tactiques peu orthodoxes et son goût immodéré pour la justice ont fait de lui un héros au sein de la paysannerie rokugani.

Les dons d'observation de Kitsuki lui valurent beaucoup d'ennemis tout au long de sa vie, tout particulièrement au sein du clan du Scorpion. Les conflits avec ce clan se focalisèrent en la personne de l'un de ses membres en particulier, Bayushi Shiko, qui fut la perte de Kitsuki. Ce n'est que récemment que Doji Yosei a écrit une pièce de théâtre intitulée " Les yeux et les oreilles " qui leur est consacrée. Son adaptation libre de leur histoire a provoqué un certain émoi chez certains membres du clan du Lion, mais la pièce a connu un réel succès à la cour impériale. Ce qui nous ramène à sa mort...



AGASHA KITSUKI 798 - 829 5 PP (SUITE)

Kitsuki est mort mystérieusement après sa dernière confrontation avec Bayushi Shiko. Cette dernière avait eu accès à des informations compromettantes concernant un membre du clan de la Licorne, fruit de l'union d'un samurai et d'une paysanne, et une fausse déclaration de naissance. Elle voulait utiliser ces renseignements pour forcer le *daïmyo* du clan à lui livrer des informations concernant les objets et la magie des gaijin. Kitsuki parvint à s'emparer des documents compromettants après une traque héroïque à travers la forêt Shinomen, mais se rendit compte qu'il s'agissait de faux... qui avaient été empoisonnés. Kitsuki mourut les doigts noircis sous l'effet du poison le trentième jour du mois du Singe.

Les PJ qui choisissent Kitsuki comme Ancêtre peuvent utiliser un point de Vide pour neutraliser complètement les effets d'un poison.

Shinsei et les cycles immuables régissant Rokugan. Il a passé des mois entiers loin de l'école familiale de shugenja, parcourant l'Empire de son propre gré pour découvrir tout ce qu'il pouvait. Consignant par écrit toutes ses observations, il commença à émettre des théories et des hypothèses pour expliquer les phénomènes qu'il avait observés. Chaque fois qu'il le put, il mit ses hypothèses en application et découvrit ainsi une grande partie des mécanismes régissant le fonctionnement de l'univers.

Quand il atteint l'âge requis, Tamori devint un shugenja traditionnel au sein de l'école Agasha, mais sa passion du savoir ne le quitta jamais. C'est à cette époque qu'il commença à mener des expériences dans ses propres quartiers, dans le but d'éclaircir les mystères du monde spirituel et du monde matériel.

Aujourd'hui, il passe la plupart de son temps entre quatre murs, s'occupant des bibliothèques et poursuivant ses étranges expériences "scientifiques". De manière assez ironique, sa compréhension du monde naturel a nourri sa perception spirituelle, lui permettant ainsi de voir les structures universelles dans chacune de ses nouvelles découvertes.

Apparence : Tamori est un petit homme tranquille. Il n'aime pas engager la conversation et souvent, pour faire taire un hôte bavard, se prétendra insulté par ses questions. Il préfère de loin le recueillement de ses bibliothèques aux médisances de la cour.

Bien que Tamori ait voué son existence à la préservation traditionnelle du journal de Agasha, il s'intéresse moins à ses applications matérielles qu'à celles qui touchent à la métaphysique. Brillant shugenja, c'est aussi un homme bon. Son expérience lui a appris à se fier à l'individu plutôt qu'à son rang. Cependant, il est parfaitement conscient des règles inhérentes à Rokugan, et ne les violera pas sans une bonne raison.

LES KITSUKI

KITSUKI YASU

Terre :	3
Eau :	3
Perception :	4
Feu :	3
Intelligence :	4
Air :	3
Intuition :	4
Vide :	3

École/Rang de Maîtrise : Kitsuki / 5

Compétences : Connaissance : *spécial* (cf. ci-dessous), Courtisan 5, Droit 4, Équitation 3, Étiquette 3, Héraldique 5, Herboristerie 5, Histoire 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 2, Nazodo 5, Poison 4

Honneur : 3

Gloire : 8

Avantages : Clairvoyant, Éloquent, Grand, Résistance magique

Désavantages : Ennemi juré (Bayushi Kachiko), Impétueux, Obnubilé

Yasu est l'actuel *daïmyo* de la famille Kitsuki, et ce depuis presque un an. Son père fut tué dans des circonstances douteuses, tous les indices désignant clairement le clan du Scorpion. Bien que rien ne permettait de l'affirmer clairement, Yasu fut convaincu qu'il était le commanditaire du meurtre. Il ne put le démontrer, cependant, et cet échec le hante nuit et jour. La mort de son père fut un choc au sein de toute la famille Kitsuki, mais Yasu refuse obstinément de





laisser éclater sa douleur. Un débordement malheureux à la cour impériale, au cours duquel il accusa violemment Bayushi Kachiko, n'attira pas les faveurs de l'Empereur sur la famille Kitsuki. Yasu a juré depuis de prendre un jour le clan du Scorpion à son propre piège, pour lui faire payer la mort de son père.

Depuis la disparition de son père, il officie au poste de magistrat, et la plupart des crimes commis sur les terres du clan du Dragon finissent par être jugés devant sa cour. On sait que ses voyages le mènent parfois jusqu'à des samurai n'ayant pas adhéré au dogme de l'honneur, avec lesquels... il discute. Il est brillant, mais cru. Il connaît les règles de l'étiquette, mais n'y prête que peu d'attention, obsédé essentiellement par une justice qui lui a causé du tort par le passé. Il suit rigoureusement le code du bushido, mais comprend que d'autres ne fassent pas de même, et ne respectent donc pas scrupuleusement leur parole. Il rend la justice en calculant impitoyablement, délivrant des sentences fondées non sur la sévérité du crime uniquement, mais sur l'iniquité du criminel. À sept reprises, des samurai l'ont défié en duel pour contester ses décisions. Tous se sont retrouvés à terre, gisant à ses pieds. Le dernier d'entre eux était un samurai du Lion ayant une certaine réputation. Le bras droit de l'Empereur - Akodo Toturi - eut beaucoup de mal à accepter cette conception très particulière de la "justice".

Bien qu'il ne soit guère populaire, Yasu inspire le respect dû à son rang. Peu de *daimyo* oseraient lui fermer la porte et, malgré sa violence et ses fanfaronnades, ses actions n'ont jusqu'à présent jamais contredit le code du bushido. Il comprend la nature des jeux politiques de Rokugan, et fait en sorte de ne pas laisser son obsession l'aveugler au point d'en oublier les devoirs inhérents à sa position. Mais tant que l'esprit tourmenté de son père ne cessera de hanter ses rêves, il ne sera jamais véritablement aussi impartial comme devrait l'être tout magistrat.

Apparence : "élancé" est le premier terme qui vient à l'esprit lors-

qu'on veut décrire Yasu. Grand, mince et souple, il impose son impressionnante silhouette tout en énonçant les charges criminelles. À l'instar des *Ise zumi*, il est entièrement glabre et son crâne est décoré de tatouages (non magiques). Il a fait cela, dit-il, afin de rappeler à tous à quel clan il appartient. Il s'exprime avec une autorité majestueuse, ne quittant jamais du regard ceux auxquels il s'adresse, comme s'il voulait pénétrer au plus profond de leur âme. Il porte un long no-dachi, son armure cérémonielle étant recouverte de la cape tombante verte des magistrats du clan du Dragon.

Notes : Yasu a hérité d'un médaillon de son père. Une bara (rose rokugani) y est gravée, symbole de la mémoire. Tant qu'il porte ce médaillon, Yasu peut effectuer n'importe quel jet de Connaissance, comme s'il maîtrisait la compétence à hauteur de son rang de Maîtrise.



AGASHA (?? - 82 ??) 8 PP

Fondatrice de l'école de shugenja du clan du Dragon, la finesse de l'intelligence de Agasha, ainsi que ses dons d'observation, se sont révélés irremplaçables pour son seigneur, Togashi. Elle semblait avoir une connaissance quasi intuitive des forces du monde naturel et parler aux animaux était presque une seconde nature pour elle. Ses années de retraite dans les montagnes n'ont fait que renforcer sa compréhension du monde et, au fur et à mesure de son auto-apprentissage, elle prenait méticuleusement note de toutes ses observations.

Comme ses cousins du clan du Phénix, Agasha était opposée à l'emploi de la violence sous toutes ses formes. "L'homme est la seule créature qui discute et qui peut choisir ne pas le faire" écrivit-elle un jour. L'attaque d'une troupe de gobelins faillit bien pourtant marquer le terme de sa vie consacrée à une paisible observation du monde. Ils la kidnappèrent et entreprirent de l'emmener jusque dans l'Outremonde. Hojiro, le fils de Togashi, partit à son secours et la tira des griffes de ses ravisseurs avant qu'ils n'atteignent leur destination. Des nombreux romans et pièces de théâtre ont pris prétexte de cet événement pour donner à leur relation un tour plus romantique, mais rien n'est jamais venu confirmer cette vision (à l'époque, Agasha devait avoir dans les 50 ans, tandis que Hojiro en avait à peu près 19).

Les PJ shugenja qui choisissent Kitsuki comme Ancêtre bénéficient d'une augmentation gratuite chaque fois qu'ils veulent lancer un sort.



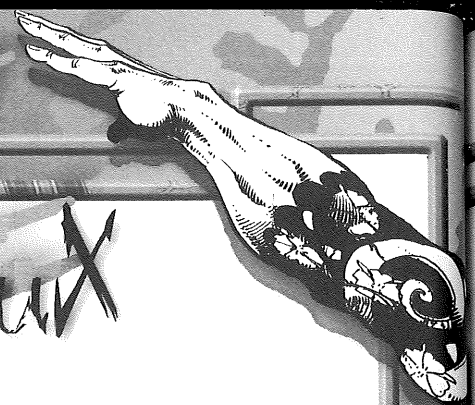
CHAPITRE CINQ



Archétypes du
clan du Dragon



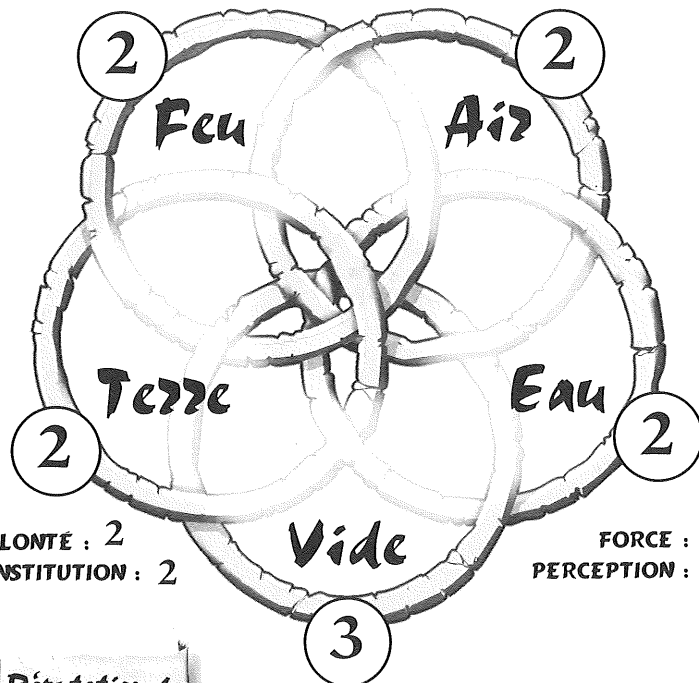
des le Livre Cinq Anneaux



NOM : Homme tatoué

AGILITÉ : 3
INTELLIGENCE : 2

RÉFLEXES : 3
INTUITION : 2



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 3
PERCEPTION : 2

Réputation :
127

POINTS DE VIDE
DÉPENSÉS :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Force de la Terre +8
Incapable de mentir -3
Malchanceux -6

BLESSURES

4 0
4 0
4 0
4 0
4 -1
4 Épuisé
4 Coma
4 Mort

ISE ZUMI

INITIATIVE
1D10 + 3

ARME PRINCIPALE
Mains nues 0g1

ARMURE PRINCIPALE
Aucune

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)
15

COMPÉTENCES

Athlétisme	3
Artisanat (jardinage)	3
Corps à corps (kaze-do)	3
Médecine	2
Méditation	2
Nazodo	2
Shintao	2

École : Togashi Rangs : 1

TATOUAGES

Maranta

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 1

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

HOMME TATOUE

L y a dix ans, vous avez gravi la montagne menant au château des Togashi. Aujourd'hui, vous vous tenez sur l'un de ses remparts, observant le paysage qui s'étend à vos pieds. Vous avez découvert que votre âme est très ancienne, et qu'elle maîtrise bien les secrets de la guérison. Peut-être est-ce dû aux cicatrices d'une vie antérieure, peut-être est-ce dû à celles que vous portez aujourd'hui.

Vous avez toujours ressenti une attirance pour les montagnes et, tandis que vous vous apprêtez à les quitter, vous savez qu'elles vous manqueront. On vous a dit que les montagnes peuvent être aperçues aussi loin que les portes des Kaiu. Elles vous observeront, où que vous alliez.

Vous ne saviez pas grand-chose quand vous avez entrepris votre escalade. Vous en savez encore moins aujourd'hui. Le monde entier est incertain. Seule la place que vous avez à y tenir est certaine. Votre seigneur et maître Togashi vous a ordonné de retourner dans le monde des apparences. Dans quel but ? Vous l'ignorez. Mais vous avez rencontré en chemin des individus dans le cœur desquels brûle la flamme de la grandeur.

Si votre destin doit s'accomplir par le voyage, autant vous faire des compagnons de route.

COMMENT L'INCARNER

Étudiez les citations dans les marges. Répondez toujours à une question par une autre question. Ne soyez pas sévère, soyez jovial. Après tout, c'est votre seule chance de pouvoir vivre ce genre de vie. Profitez-en !

Les cadeaux et récompenses matérielles ne vous intéressent pas. Ceux qui se sentent dans l'obligation de vous les offrir devraient mieux connaître les *Ise zumi*. Le pouvoir politique ne vous intéresse pas davantage. " Que vaut donc l'autorité sur un monde temporel ? " répondez-vous couramment à pratiquement toute question ayant trait à la politique.

Vous n'êtes pas détaché du monde temporel, mais vous voyez au travers de ses illusions. Tout est temporaire. Ne vous attachez à rien, car le besoin d'acquérir des biens matériels et le pouvoir temporel revient à se raccrocher aux illusions de la réalité, sans percevoir la nature véritable du monde.

Toute chose naît.

Toute chose vit.

Toute chose meurt.

Toute chose renaît.





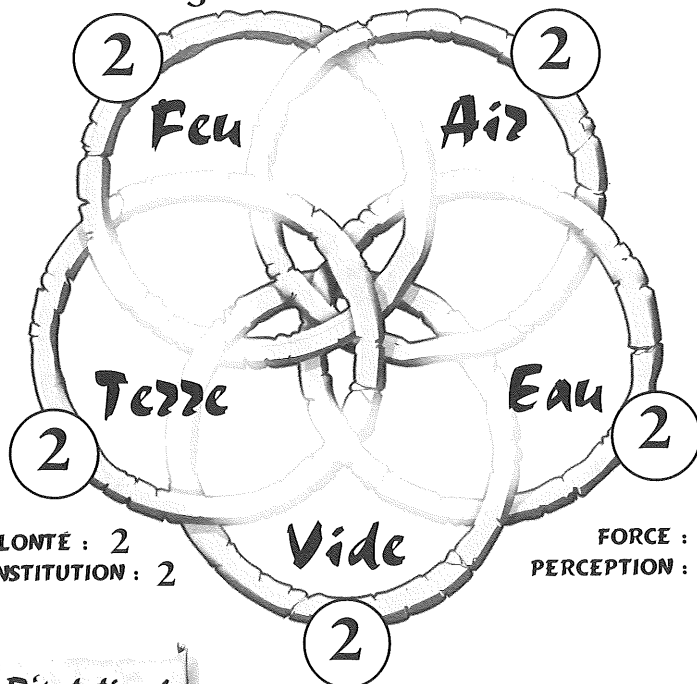
des le Livre Cinq Anneaux

NOM : magistrat Kitsuki

MAGISTRAT DU CLAN DU DRAGON

AGILITÉ : 2
INTELLIGENCE : 3

REFLEXES : 2
INTUITION : 3



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 3

Réputation :
124

POINTS DE VIDE
DÉPENSÉS :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Clairvoyant	+2
Lire sur les lèvres	+2
Résistance magique	+4
Obligation	-4
Fragile	-3

INITIATIVE
1D10 + 2

ARME PRINCIPALE
Katana 3g2

ARMURE PRINCIPALE
Armure légère (+5 pour être touché)

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(REFLEXE X 5 + ARMURE)
15 (armure comprise)

COMPÉTENCES

Connaissance : clan du Lion	3
Courtisan	2
Droit	3
Héraldique	3
Herboristerie	2
Histoire	3
Ichi Miru	2
Kenjutsu	2
Nazodo	2
Poison	2

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

Ecole : Kitsuki Rangs : 1

TECHNIQUES

Méthode de Kitsuki

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

MAGISTRAT DE LA FAMILLE KITSUKI

Durant chacune des cinq premières années de votre vie, vos parents n'ont cessé de croire que vous ne verriez pas la suivante. Vous êtes né lors de la pleine lune, un mauvais augure. Vos maladies perpétuelles furent soignées par des shugenja de la famille Agasha et leurs talents extraordinaires. Vos parents sont persuadés que vous n'auriez jamais survécu sans leur aide.

Mais vous avez survécu et avez aujourd'hui achevé votre apprentissage à l'école Kitsuki. Votre rang de magistrat a été entériné, et l'on vous a même adjoint un duelliste de la famille Mirumoto en tant que yojimbo. Il est talentueux, mais impétueux et taciturne.

Vous êtes prêt à assumer votre position de magistrat mais, lorsque vous avez pris vos fonctions, vous avez constaté que tout le mal qu'on a pu vous dire des voyages n'était pas tout à fait conforme à la réalité.

C'est bien pire que cela.

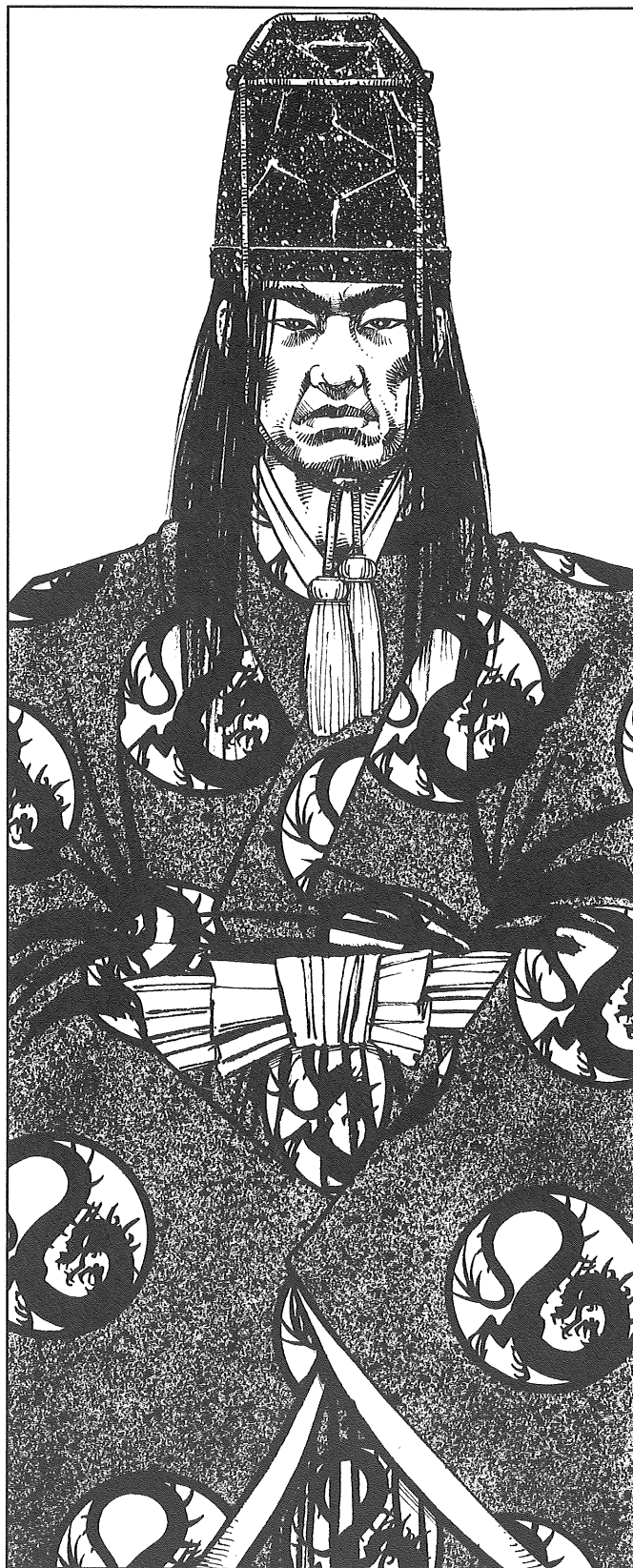
Le mauvais temps et la nourriture ne peuvent qu'attiser la toux qui vous irrite la poitrine. Parfois, vous vous réveillez les lèvres couvertes de sang et la tête pleine de cauchemars. Votre yojimbo est là, le regard apaisé, dissimulant un certain dédain.

Vous commencez à vous demander si vous avez bien fait de partir.

COMMENT L'INCARNER

Toute votre vie, vous avez été malade. Les gens gardent une certaine distance pour ne pas être contaminé par votre mal. Vous y êtes habitué, désormais, et votre yojimbo s'y est habitué lui aussi.

Mais votre maladie vous a conféré un avantage, malgré tout. Tout le monde a peur de vous regarder, ce qui n'est pas réciproque. Vous avez appris à rester dans l'ombre, ce qui fait de vous un observateur silencieux très efficace. Asseyez-vous, observez et écoutez. Lorsque vous posez des questions, soyez précis. Formulez-les de manière à ce qu'on ne puisse y répondre que par oui ou non. Ne les laissez pas vous échapper si facilement.





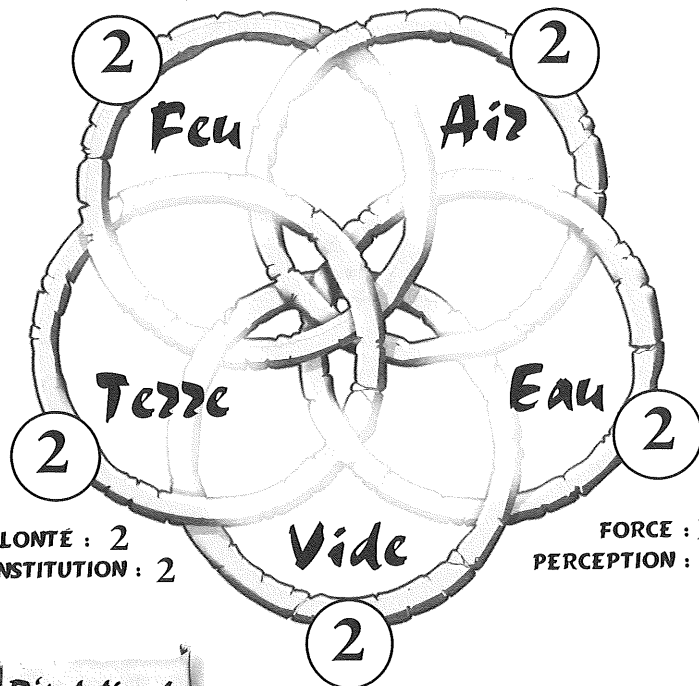
le LIVRE des Cinq Anneaux

NOM : Duelliste Mirumoto

BUSHI DU CLAN DU DRAGON

AGILITÉ : 4
INTELLIGENCE : 2

RÉFLEXES : 4
INTUITION : 2



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 2

Réputation :
120

POINTS DE VIDE
DÉPENSÉS :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Ambidextre	+3
Rapide	+3
Impétueux	-2
Incapable de mentir	-3
Malédiction de Benten	-2

INITIATIVE
(2G1) + 4

ARME PRINCIPALE
Katana 3g2

ARMURE PRINCIPALE
Armure légère (+5 pour être touché)

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)
30 (armure et daisho compris)

COMPÉTENCES

Athlétisme	3
Connaissance : Kenjutsu	2
Connaissance : Shugenja	2
Défense	3
Iaijutsu	3
Kenjutsu	3
Méditation	1
Shintao	2
Tir à l'arc	1

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

Ecole : Mirumoto Rang : 1

TECHNIQUES

Daisho : ND pour être touché +5

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 1

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

DUELLISTE DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Vous êtes l'archétype du samurai. Votre vie entière a été dédiée au bushido, à servir votre seigneur et votre clan. Vous maîtrisez vos compétences de façon irréprochable. Votre talent laisse présager le meilleur. Vous étiez le plus doué de votre classe. Personne ne vous a jamais battu en duel, et vous présumez que cela ne se produira jamais.

Vous êtes le duelliste le plus prometteur de votre famille depuis bien longtemps.

Mais lorsque vous posez le pied à la cour, vous êtes perdu.

Quand les femmes vous regardent par-dessus leur éventail, vous rougissez et bégayez avant de tousser. Quand elles essayent de vous parler, vous sentez votre estomac se nouer, et vous vous précipitez dans le jardin, suivi de près par un serviteur, un seau à la main. Quand vous perdez pied lors d'un débat, votre premier instinct vous dicte de dégainer votre sabre et de régler l'affaire par l'acier.

Cela s'est déjà produit.

Une seule fois.

Depuis, on vous a expressément interdit de parler à la cour. Vous êtes désormais un simple yojimbo, au service d'un diplomate dont les talents d'éloquence égalent vos dons de sabreur. Vous le respectez, à contrecœur. Après tout, chacun a sa place dans l'Ordre Céleste, et la sienne est la cour. Certes, il ne sait pas se défendre, mais là encore, c'est bien pour cela que vous êtes là, n'est-ce pas ?

COMMENT L'INCARNER

À la suite de votre... accident... dans une cour du clan de la Grue, il y a deux ans, vous avez été à deux doigts du seppuku. Aujourd'hui, après deux années passées dans un monastère, on vous a donné une nouvelle chance de prouver votre valeur au clan.

Le magistrat que vous protégez est un homme bon et honorable. Ce n'est pas de sa faute s'il ne sait pas se battre.

Bien sûr, vous commencez seulement à croire ce qu'il dit.

Restez stoïque auprès de votre protégé. Ne dites rien. Quand on vous pose des questions, répondez brièvement, en évitant d'avoir à dire plus d'un mot ou deux. Quand vous ne pouvez éviter de parler, faites-le de manière hésitante, ou montrez bien à vos interlocuteurs que vous réfléchissez avant chaque mot. Après quelques instants pénibles, donnez-leur quand même une réponse à un seul mot.

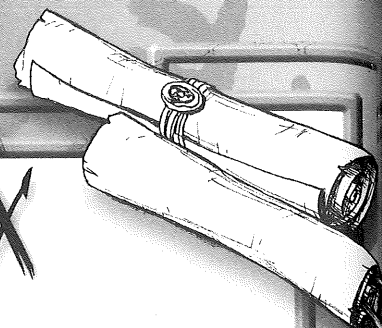
Votre confiance réside dans le maniement du sabre. Vous êtes un sabreur brillant. Aucun doute là-dessus. Quiconque menace la vie de votre protégé ne vivra pas assez longtemps pour le regretter.

Débrouillez-vous pour ne jamais avoir à raconter vos duels en prose, et tout ira bien.





le Livre des Cinq Anneaux

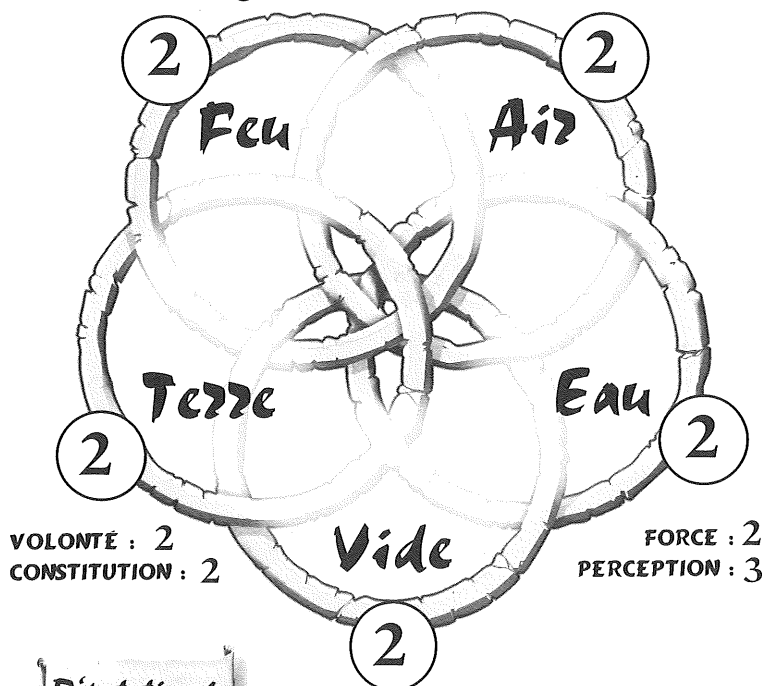


NOM : Shugenja Agasha

SHUGENJA DU CLAN DU DRAGON

AGILITÉ : 2
INTELLIGENCE : 3

RÉFLEXES : 2
INTUITION : 3



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 3

Réputation :
117

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Cœur tendre -2
Malchanceux -6

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

INITIATIVE
1D10 + 2

ARME PRINCIPALE
Aucune

ARMURE PRINCIPALE
Armure légère (+5 pour être touché)

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)
15 (armure comprise)

COMPÉTENCES

Calligraphie	3
Droit	2
Héraldique	2
Histoire	2
Méditation	3
Nazodo	2
Shintao	3

SORTS :

Sensation, Communion, _____
Invocation, Bénédiction d'Amaterasu
(Maîtrise innée), _____
Feux de la forge, _____
Glyphe de protection contre le mal, _____
Lame acérée, _____
Lumière du Seigneur Lune, _____
Tombe de jade _____

École : Agasha

Rangs : 1

SORTS LANCÉS (PAR JOUR)

FEU (2) _____
AIR (2) _____
TERRE (2) _____
EAU (2) _____

GLOIRE : 3

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

SHUGENJA DE LA FAMILLE AGASHA

Vous avez passé toute votre vie dans l'école montagnaise des Agasha, mais aujourd'hui, vous avez la chance de parcourir l'Empire pour faire rejaillir fortune et gloire sur votre famille. Vous avez emporté avec vous tous vos parchemins et vos formules, une liste de magistrats à rencontrer et une lettre de recommandation de Agasha Tamori en personne ! Tout, absolument tout semblait au point.

Quand vous êtes arrivé, vous avez rencontré les magistrats... brièvement. Tous étaient très occupés. Chacun d'eux hocha la tête et fit référence à un yoriki. Ils vous posèrent tous la même question : " Qui avez-vous servi jusque-là en tant que yoriki ? " Vous leur répondîtes honnêtement. Ils sourirent, s'inclinèrent, avant de vous dire invariablement la même chose : " Peut-être devriez-vous aller voir un autre magistrat de votre liste... ? "

Ils défilèrent tous ainsi, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul, un *daïmyo* mineur, le dernier nom que votre père avait inscrit. Mais, grâce à lui, vous êtes enfin devenu magistrat !

Depuis, tout ne se passe pas pour le mieux.

Vous avez accompli quelques missions, certes. Mais chaque fois que vous avez dû utiliser vos parchemins, quelque chose s'est mal passé. Il est vraiment difficile de maintenir un parchemin ouvert lorsqu'on est à cheval, par exemple. Ou encore de lancer un sort sous la pluie. Et que dire lorsqu'un esclave aliéné essaye de vous dévorer l'oreille ?

Vous regrettez le confort et la sécurité de votre école. Mais en même temps, vous êtes déterminé à rendre votre famille encore plus glorieuse. Vous vous débrouillez mieux, ces derniers temps. C'est ce qu'on vous dit.

Ne pensez plus à ce mur de jade fondu autour d'un oni. Vous vous en sortez bien.

COMMENT L'INCARNER

Vous êtes jeune et naïf, mais très doué. Votre expérience pour lancer des sorts ailleurs qu'à l'école est encore limitée, mais vous commencez à l'acquérir.

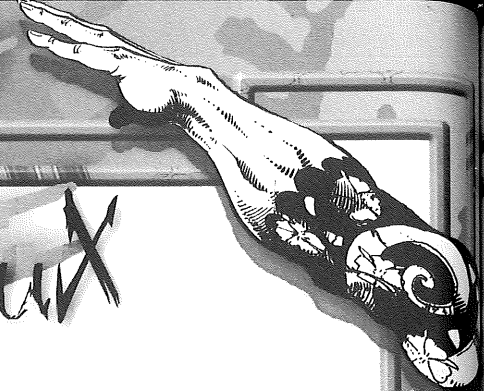
Beaucoup de vos collègues yoriki vous regardent avec un air dubitatif, mais d'autres perçoivent votre intégrité et vous encouragent. La peur se lit sur les visages lorsque vous sortez vos petits sacs de poudre noire.

Parlez doucement lorsque vous faites des suggestions, mais avec certitude quand on vous demande votre opinion. Vous maîtrisez votre domaine, ce n'est qu'au niveau pratique que vous êtes encore un peu juste.





le Livre des Cinq Anneaux



AGILITÉ : 3
INTELLIGENCE : 3

RÉFLEXES : 2
INTUITION : 2

NOM : Homme tatoué aliéné

ISE ZUMI

INITIATIVE
1D10 + 2

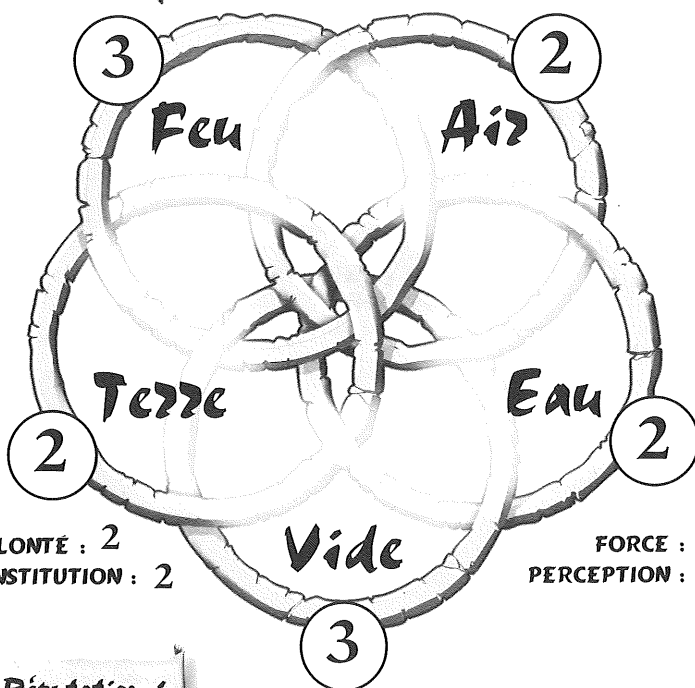
ARME PRINCIPALE
Mains nues 0g1

ARMURE PRINCIPALE
Aucune

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)
10

COMPÉTENCES

Artisanat (Bonsaï)	2
Corps à corps (Jiu-jutsu)	3
Défense	3
Discretion	2
Méditation	2
Nazodo	3
Shintao	2



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 2

Réputation :
137

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Ascète	-3
Folie illuminée	-6

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

Ecole : Togashi Rangs : 1

TATOUAGES

Araignée	
Dragon	
Scorpion	

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 1

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

HOMME TATOUÉ ALIÈNE

Quelque chose ne va pas. Mais alors, pas du tout. Vous n'avez aucun souvenir de votre cérémonie du gempukku, et vous ne vous souvenez que partiellement de ce qui s'est passé avant. Trou noir. Noir. Noir. Des serpents, qui rampent sur votre peau. Des serpents et des araignées. Des scorpions. Votre sang vous brûle. Vos yeux sont noyés dans l'océan aérien.

Parfois, vous parvenez à concentrer suffisamment vos pensées pour vous rappeler, mais la plupart du temps, votre concentration s'envole.

Quelque chose ne va pas.

Mais vraiment pas.

Votre peau ne vous appartient pas. Votre sang non plus. On vous a donné quelque chose. Quelque chose à boire. Ça vous a brûlé, en descendant dans votre gorge comme un charbon ardent. Quelque chose... quelque chose... ne va pas.

Vous avez couru. Ça, vous vous en souvenez. Vous avez couru aussi vite et aussi loin que vous le pouviez. Vous vous souvenez que quelqu'un, ou quelque chose, vous a poursuivi. Vous vous souvenez de quelque chose qui flottait dans les airs. Vous êtes couvert de cicatrices - toutes fraîches, saignant encore - qui vous font dire que quelqu'un ne voulait pas que vous vous enfuyiez. Mais vous leur avez échappé.

Se pourrait-il qu'ils vous recherchent ?

Non. Vous êtes trop malin pour ça.

Et vous connaissez un secret. D'une importance considérable. Vous l'avez, là, sur le bout de la langue, mais ça ne sort pas. Cela vous fait rire. Les autres vous regardent bizarrement quand vous riez.

Ce n'est pas grave.

Ils ne connaissent pas votre secret.

COMMENT L'INCARNER

Vous avez raison. Quelque chose s'est très mal passé lors de votre cérémonie du gempukku, et aujourd'hui, vous avez perdu la raison.

Lisez les citations qui figurent dans les marges. Puis, faites tout de travers.

Aboyez en regardant l'herbe menaçante.

Hurlez au soleil. Jurez que c'est la lune.

Réveillez tout le monde au milieu de la nuit et prévenez que les étoiles observent.

Vous êtes fou. Le sang de Togashi brûle dans vos veines, et vous ne pouvez rien y changer.

Jusqu'à ce qu'ils vous trouvent.

Alors, ils vous tueront.

(sourire grimaçant)

Mais il faudra déjà qu'ils vous trouvent.





APPENDICES





APPENDICE I : LES DRAGONS DE ROKUGAN

Le clan le plus mystérieux de Rokugan tire son nom de celui des créatures les plus mystérieuses de Rokugan : les dragons. Dans le monde occidental, l'image du dragon est très différente de celle de son équivalent rokugani. Ce dernier n'est pas un lézard géant qui capture les jeunes filles, amasse de l'or et agit globalement de manière nuisible. Les héros, qui plus est, ne partent pas en quête pour les tuer ; bien au contraire, à Rokugan, les quêtes poussent plutôt les héros à rechercher la sagesse des dragons. Cet appendice se propose de vous faire découvrir ces êtres singuliers, à la fois redoutés dans l'Empire, et en même temps, adulés. L'objectif vise également à suggérer au MJ certains moyens pour intégrer les dragons à sa campagne, tout en faisant comprendre aux joueurs comment se comporter face à ces créatures sans âge.

LE PAYS DES DRAGONS

Il faut savoir tout d'abord que les dragons ne sont pas complètement originaires de ce monde. Ils existent en fait simultanément dans deux mondes distincts, parfois un peu plus dans l'un que dans l'autre. Les dragons viennent d'un autre plan d'existence, d'une dimension parallèle, ou de ce que les Rokugani appellent le " monde des esprits ". Dans le monde des esprits, il existe un Roi des dragons, tout comme on trouve un Empereur humain à Rokugan. Tous les dragons sont ses sujets et se plient à ses moindres désirs. Même Togashi rend hommage au Roi des dragons.

Rares sont les êtres humains qui ont découvert ou ont été conduits à la cour des dragons. Ceux qui y sont parvenus ont généralement constaté que la notion de temps y est très différente. Ainsi, un samurai parti à la cour des dragons se retrouva plongé dans un lointain passé à son retour. Après de nombreuses années, il découvrit que l'ancêtre éloigné dont il avait hérité l'épée n'était autre que... lui-même ! On raconte également que des héros partis au pays des dragons en sont revenus avec un grand nemuranai, qui servit un but unique, avant de disparaître. Enfin, il y a cette histoire d'une demoiselle samurai, égarée par

hasard dans le pays des dragons, qui en revint accompagnée d'un jeune fils. Les aventures de ce fils (narrées dans " Les contes de Hoshi ") sont devenues extrêmement populaires parmi les auteurs, les acteurs et les dramaturges de Rokugan.

Le pays des dragons et Rokugan semblent se rejoindre en de nombreux endroits. Les histoires de samurai partis au pays des dragons commencent souvent près d'un lac calme et couvert de brume. Le samurai perçoit un chant au loin, l'appelant vers le lac. Quand il arrive au bord de l'eau, un bateau l'attend. Tandis qu'il navigue à travers les brumes, le samurai remarque que le bateau ne laisse aucun sillage derrière lui.

Une autre histoire met en scène une caverne dont la forme évoque la tête d'un dragon. Un vent continu s'échappe de l'entrée, mais lorsque quelqu'un tente d'y pénétrer, le vent se transforme en maelström, et seuls les individus les plus forts parviennent à entrer.

Une troisième histoire décrit un escalier étoilé menant à un ciel nuageux. Le pays des dragons apparaît alors comme un monde coexistant avec le nôtre, juste au-dessus des nuages.

Quand les héros pénètrent dans le pays des dragons, ils découvrent que les dragons adoptent des formes très différentes de celles qu'ils revêtent à Rokugan. Car ils ont bien une forme physique (qu'ils peuvent modifier à leur gré), comme l'a décrit le fameux Isawa Gojundo, auteur du clan du Phénix, dans son livre, " Le pays des dragons ".

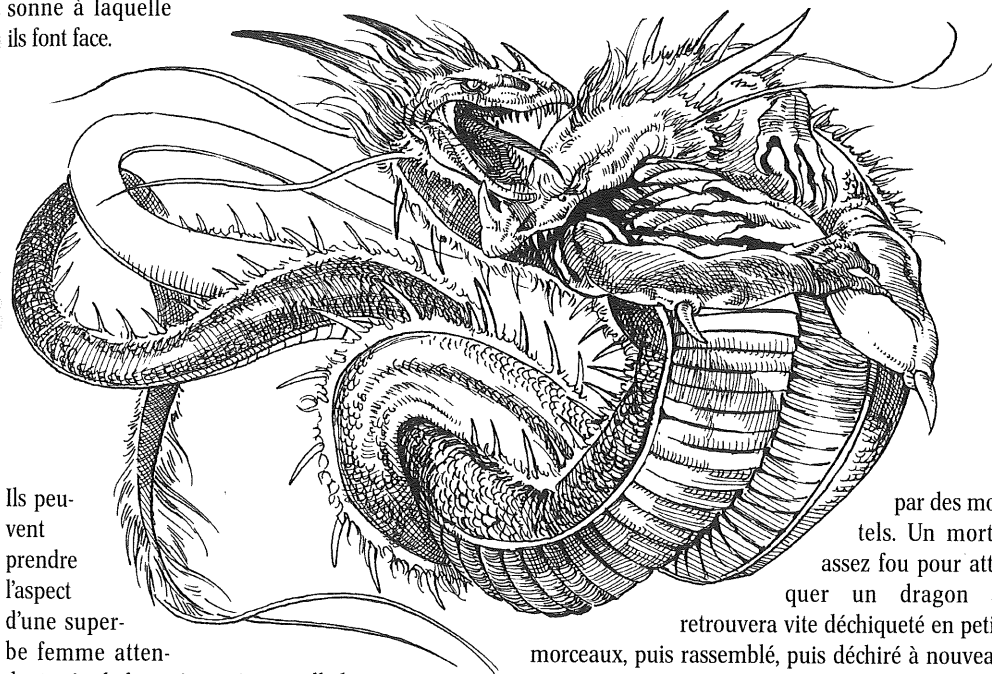
" Ce sont des créatures somptueuses et nobles. Les regarder revient à contempler la beauté du soleil. Même lorsque j'évitais de les observer directement, ils restaient aussi éblouissants qu'un reflet de lumière sur un miroir. Je puis tout de même affirmer qu'il s'agit d'êtres massifs et puissants, dotés de pattes aussi épaisses que les plus vieux arbres de Shinomen, et que leurs yeux brillent comme des étoiles. Ils sont dotés de bois semblables à ceux des cerfs, et leur visage évoque celui des lions. Ils portent de longues barbes et des moustaches, leur dos et leurs pieds sont écailleux. Ils sont aussi vifs que l'éclair et, lorsqu'ils parlent, leurs lèvres ne remuent pas car ils n'utilisent pas de mots. Ils communiquent par des images qui vous emplissent l'esprit. Ce langage est magnifique, parfait, car dénué de mots imprécis. Je souhaitais ne jamais avoir à les quitter, mais quand vint ce jour, ils bénirent mes larmes et me plongèrent dans le sommeil d'une manière extraordinairement douce, comme si un manteau de soie m'avait recouvert et que j'étais délicieusement étouffé par le parfum de leur souffle... "



LES DRAGONS DE ROKUGAN

Les dragons sont des change-forme, et peuvent donc prendre n'importe quel aspect. Souvent, ils s'incarnent en personification physique des éléments. Par exemple, le dragon du tonnerre est fréquemment décrit comme une masse serpentante de nuages noirs, projetant des éclairs tandis qu'il parcourt le ciel orageux. Le dragon du feu apparaît souvent comme une masse chaotique enflammée, aux yeux ardents et aux crocs noirs. Les dragons savent aussi adopter une forme humaine, mais ils le font en général pour donner une leçon de vertu - souvent d'humilité - à quelque mortel vaniteux ou vulgaire.

Leur comportement peut être agréable et beau (comme l'a décrit Gojundo ci-dessus) ou, au contraire, terrible et féroce, selon leurs intentions et la personne à laquelle ils font face.



Ils peuvent prendre l'aspect d'une superbe femme attendant près de la rivière qu'on veuille bien l'aider à la traverser ou celui d'un rayon de lumière dorée, capable de murmurer d'une voix douce.

Il est donc impossible de fournir les traits ou les caractéristiques d'un dragon. Ce serait comme essayer de définir les traits et les compétences de Dame Soleil et de Seigneur Lune. Les dragons font partie intégrante de l'Ordre Céleste et ont accédé à une compréhension de l'univers que l'homme ne connaîtra jamais. Pour dire les choses simplement, ils ne jouent pas dans la même catégorie. De quelle catégorie parle-t-on ? C'est ce que nous allons essayer de voir.

Les dragons ne sont pas des shugenja au sens technique du terme. Ils ont une compréhension

immense de l'univers, qui signifie qu'ils disposent de pouvoirs que les humains ne peuvent qu'assimiler à des sorts. Les dragons peuvent lancer n'importe quel sort décrit dans les règles de base (ainsi que tous les autres publiés et à venir). Mais ils n'utilisent pas de maho. Les dragons n'ont pas besoin d'effectuer de jets pour lancer ces sorts, ni même de lire un parchemin. Bien entendu, les dragons élémentaires auront plutôt tendance à faire appel aux sorts liés à leur propre élément.

De même, comme précisé ci-dessus, les dragons peuvent revêtir n'importe quelle forme, en un éclair aveuglant et une seule action. Ils peuvent également retourner dans leur propre monde d'une simple pensée. Ils ne peuvent être blessés - encore moins tués -

par des mortels. Un mortel assez fou pour attaquer un dragon se retrouvera vite déchiqueté en petits morceaux, puis rassemblé, puis déchiré à nouveau, puis encore rassemblé. Et juste dans le cas où vous vous le demanderiez, cet effet ne nécessite aucun jet de dés et ne nécessite qu'une seule action.

Les dragons disposent d'autant d'actions par tour qu'ils le souhaitent. Et ils obtiennent toujours la meilleure initiative.

Les probabilités qu'un dragon se "joigne" à un groupe de personnages sont à peu près équivalentes à vos chances de gagner au Loto trois fois d'affilée. Repérer simplement un dragon constitue déjà un événement rare dans la vie de la plupart des personnages. N'oubliez pas ceci : plus les personnages verront de dragons, plus ces derniers leur paraîtront banals. Les dragons doivent rester des entités mys-

APHORISMES DES ISE ZUMI

N'utilise pas tes deux mains si une seule suffit à la tâche.

La critique n'est jamais que de la gentillesse déguisée.

Le diseur de bonne aventure ne peut prédire son propre avenir.

La gentillesse n'est jamais qu'une critique déguisée.

De toutes les créatures, l'être humain est la seule qui ait appris à discuter.

Ne te soucie pas de toutes tes vies, seulement de celle que tu vis.
Un monde à la fois.

Beaucoup de mains abattent trop de travail.

C'est aux questions les plus simples qu'il est le plus difficile d'apporter une réponse.

Cligne des yeux et quatre-vingt années vont passer.

Tous les arbres en fleur ne donne pas de fruit.

Il est déjà suffisamment difficile d'être maître de soi-même : laisse les autres décider de leur sort.



APHORISMES DES ISE ZUMI (SUITE)

Un débat sur l'art du
kenjutsu :
- " Un homme, une épée,
un coup. " - Kakita
- " Deux mains. " -
Mirumoto

tériеuses, puissantes, énigmatiques et magiques ; ils ne devraient jamais devenir banals.

Sept dragons ont été identifiés de manière fiable à Rokugan. Les cinq premiers sont couramment désignés comme les " dragons élémentaires ". Ce sont les dragons du feu, de la terre, de l'air, de l'eau et du vide. Le dragon de la terre possède la forme la plus tangible et la plus caractéristique (il l'a d'ailleurs revêtue chaque fois qu'il a été aperçu à Rokugan), celle d'un long serpent écailleux et ondulant, qui semble fait de pierre et de boue. Il peut voler, mais préfère creuser son chemin sous la terre. L'apparence du dragon du feu est également facilement identifiable : des volutes de flammes sans fin. À l'inverse, le dragon de l'eau n'apparaît jamais sous la même forme, même s'il s'agit toujours de variations autour de la même base constituée d'anneaux, de griffes et de nageoires. On raconte que le dragon de l'air est invisible, mais personne ne peut l'affirmer avec certitude. Le dragon du vide n'est apparu que dans les rêves des héros, et aucun ne s'est jamais rappelé sa forme.

Au cours de violents orages, certains se souviennent avoir vu un " dragon du tonnerre " s'élever dans le ciel. Il s'agit en fait d'une manifestation de Osano-Wo, For-

tune du feu et de la foudre. Enfin, il y a Togashi. On pense que les kami étaient peut-être tous des dragons ou, du moins, qu'ils pouvaient prendre la forme d'un dragon. Seul Togashi lui-même pourrait confirmer ou infirmer cette hypothèse. Les rapports de Togashi avec les autres dragons sont aussi brumeux que son château montagneux. On ne l'a jamais vu en compagnie d'autres dragons, mais on sait qu'il s'est rendu au pays des dragons, emmenant avec lui des héros mortels.

Les dragons se situent à un niveau d'existence situé bien au-delà de celui des mortels. Selon une théorie du clan du Phénix, les dragons sont parfaitement conscients de la place qu'ils occupent dans l'Ordre Céleste, ce qui leur confère des pouvoirs dépassant l'entendement humain, mais qui en même temps les limite. L'homme ne perçoit pas vraiment sa place, explique un célèbre shugenja, et c'est peut-être ce qui lui donne un peu plus de liberté. Si les dragons forment une totale harmonie avec la danse des éléments, cette dernière influence inévitablement leur comportement, et ils sont incapables de maîtriser leur destin. Il est possible que l'ambiguïté de l'homme lui donne la liberté de dicter sa propre destinée.

Peut-être.



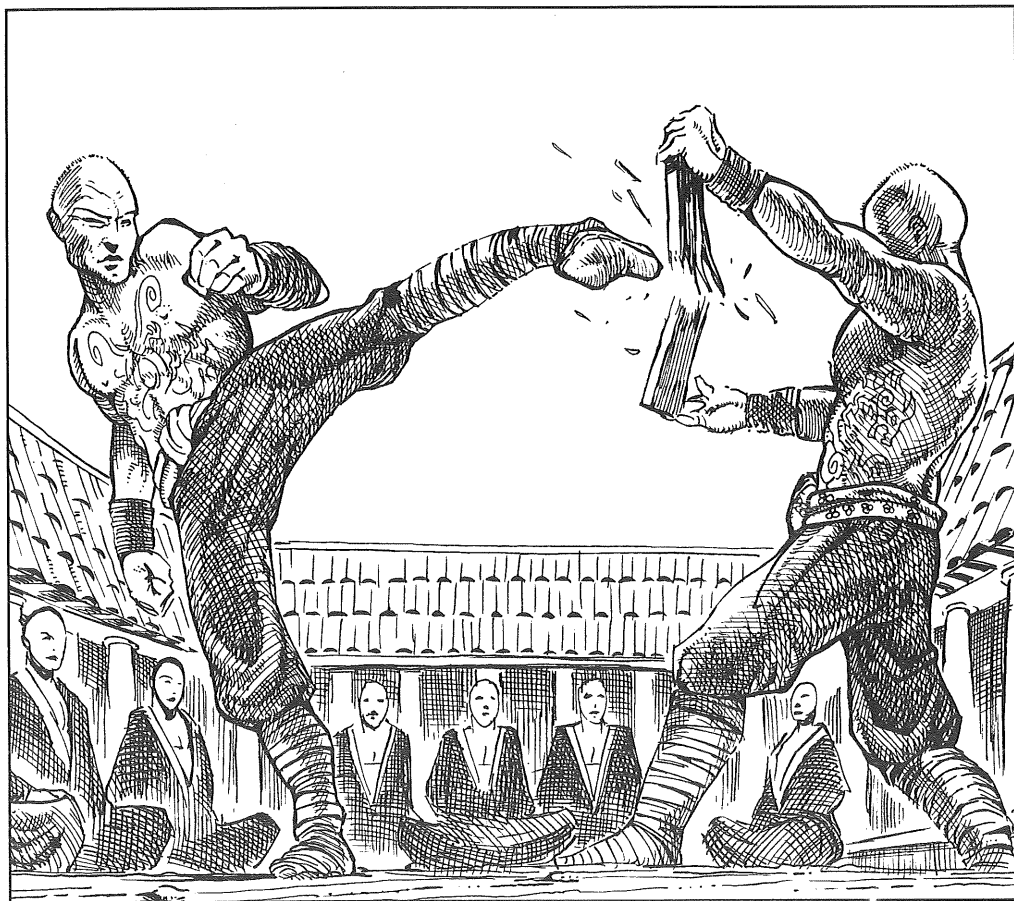


APPENDICE II : LE KAZE-DO

Après le départ de Shinsei pour l'Outremonde, de nombreux Rokugani suivirent l'exemple des disciples de Shinsei (tel le fameux Uikku) et se tournèrent vers une vie faite de paisible contemplation. Ils refusèrent de vivre dans le luxe et choisirent de s'entourer de symboles afin de placer leur esprit dans un état de méditation permanente. En observant l'apparition des samurai à Rokugan, il leur parut évident que la classe guerrière allait dominer le destin de l'Empire. Même si beaucoup d'entre eux n'appréciaient pas le rude traitement imposé par les samurai aux classes inférieures, les moines ne réagirent pas, laissant le monde suivre son évolution. L'un d'entre eux, cependant, ne put se contenter de regarder. Il lui fallait agir.

Tout commença quand le troisième Hantei interdit aux paysans de porter des armes. Les bandits, les gobelins, les ogres, et tout ce que le monde compte de racaille, profitèrent de cette loi. Et quand les paysans demandèrent de l'aide à la caste samurai, ils se heurtèrent - pour la plupart d'entre eux - à un mur d'indifférence. Ce fut Togashi Kaze, un *Ise zumi*, qui changea la face de Rokugan en créant un style de combat sans arme qu'il nomma " mains et pieds ".

Le jiu-jutsu se répandit comme une traînée de poudre. Il s'apprenait facilement et Kaze était un remarquable professeur. Il se rendait dans les maisons de thé, s'approchait d'un samurai et le traitait de lâche, en le regardant droit dans les yeux et en parlant bien fort. Puis, il ressortait et attendait que le samurai dégaine son sabre. Chaque fois, le samurai sous-estimait le moine désarmé et se retrouvait en un rien de temps face contre terre dans la rue, la main tenant son sabre paralysée et le pied de Kaze posé sur sa nuque. De telles démonstrations publiques le rendirent très populaire parmi les paysans, et très impopulaire dans tous les autres classes.





BALAYAGE ET PROJECTION (RÉSUMÉ)

- le PJ qui projette son adversaire fait un jet d'Agilité + Kaze-do contre l'Agilité x 5 de son adversaire.
- s'il réussit son jet, son adversaire doit faire un jet d'Agilité + Jiu-jutsu, Kaze-do ou Athlétisme contre un ND de 15, plus 5 par augmentation utilisée par le PJ.
- si son adversaire réussit son jet, il est au sol, mais ne subit aucun dommage et peut agir normalement.
- s'il le rate, il subit (rang de Force + 0g1) dommages et est sonné (ND pour être touché = 5).

PRISE (RÉSUMÉ)

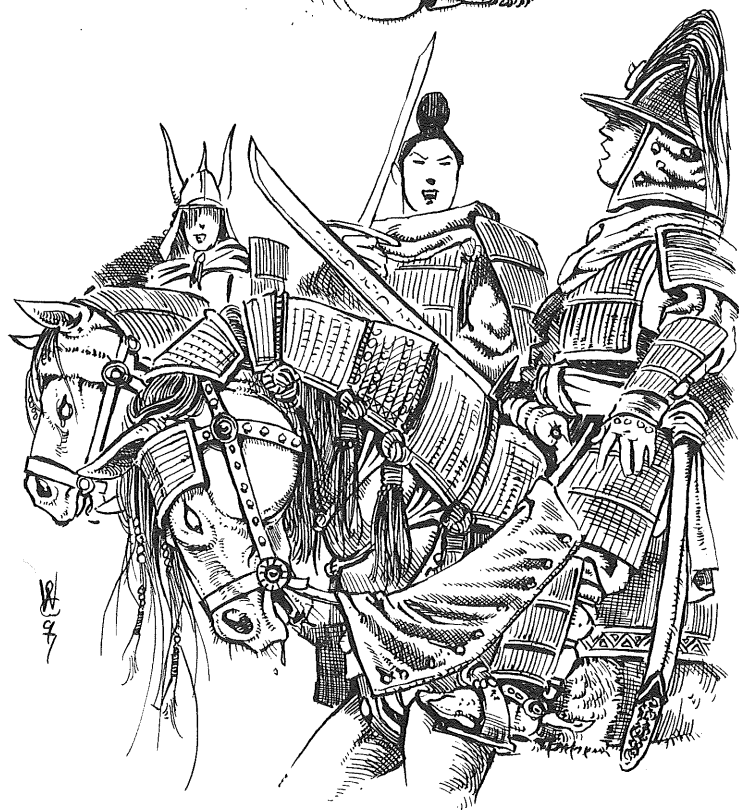
- le PJ qui fait une prise à son adversaire fait un jet d'Agilité + Kaze-do contre l'Agilité x 5 de son adversaire.
- s'il réussit son jet, son adversaire subit automatiquement les dommages infligés normalement par un combat à mains nues (rang de Force + 0g1).
- ce dernier continue de subir des dommages, sauf s'il réussit un jet d'opposition de Force ou d'Agilité + Kaze-do contre la Force ou l'Agilité + Kaze-do du PJ.

Kaze continua à enseigner le jiu-jutsu dans le pays à tous ceux qui voulaient apprendre. Ceux qui apprirent enseignèrent à leur tour. Après plusieurs années, les samurai commencèrent à rechercher le maître pour apprendre sa technique de combat à mains nues, mais il refusa de l'enseigner à des samurai tant que l'Empereur continuerait à interdire aux paysans de porter des armes.

Finalement, l'Empereur en personne requit la présence de Kaze à la cour et ce dernier accepta l'invitation. Quand l'Empereur lui demanda de faire une démonstration de sa technique, l'*Ise zumi* refusa. Hantei, furieux qu'un de ses sujets ose de la sorte refuser d'exécuter un ordre, ordonna au Champion d'Émeraude de tuer le moine, imaginant qu'il verrait ainsi, d'une manière ou d'une autre, la fameuse technique.

Kaze précisa à l'Empereur qu'il ne lèverait pas le petit doigt contre le Champion d'Émeraude, pas même pour sauver sa propre vie. Doji Kuzume, le Champion d'Émeraude, refusant de combattre un homme qui ne se défendait pas, dit à l'Empereur qu'il ne tuerait pas Kaze et requit la permission de se faire seppuku pour désobéissance à un ordre. La permission fut accordée.

L'Empereur se tourna alors vers Matsu Noshin et lui ordonna, en tant que nouveau Champion d'Éme-



raude, de tuer Kaze. Sans hésitation, le samurai du clan du Lion dégaina son sabre et trancha la tête de l'homme tatoué. Ainsi, Togashi Kaze mourut sans avoir jamais dévoilé sa technique à un samurai.

Depuis cette époque, le jiu-jutsu a fait son entrée, bien que très récemment, dans la caste des samurai. De nombreuses écoles de samurai enseignent aujourd'hui leur propre version de cet art martial, mais seuls les paysans et les *Ise zumi* en maîtrisent la forme la plus pure.

LES DEUX STYLES

Bien que le combat à mains nues soit abordé brièvement dans les règles de base, voici quelques précisions à l'intention des joueurs désireux d'incarner un *Ise zumi*.

Le jiu-jutsu est un style de combat qui ne fait appel à aucune arme, uniquement aux mains ouvertes et aux pieds. Kaze eut l'idée de se servir de l'inertie et de la force de l'adversaire pour la retourner contre lui. Cela lui permit à maintes reprises de faire chuter un adversaire qui chargeait ou de désarmer les samurai ivres. Il privilégiait toujours la défense plutôt que l'attaque. " Si vous êtes vif et sage, disait-il, vous parviendrez toujours à deviner ce que l'adversaire va faire avant qu'il n'agisse. Si vous êtes vif et sage, vous parviendrez toujours à le vaincre. Tuer n'intéresse que les gens cruels... "

La philosophie martiale de Kaze a pratiquement disparu avec les techniques modernes, mais ses principes s'appliquent toujours. La forme la plus pure de ces techniques a gardé le nom de kaze-do, et reflète un style passif et non violent. Les samurai qui préférèrent un style plus violent utilisent le jiu-jutsu. Les joueurs désireux de se spécialiser dans le style passif doivent noter sur leur fiche : Corps à corps (kaze-do). Ceux qui veulent utiliser le style plus violent inscriront : Corps à corps (jiu-jutsu). Il n'y a pas de réelle différence en terme de règles, seuls les mouvements employés par les deux écoles diffèrent.

LA VOIE PACIFIQUE

Le kaze-do n'utilise que des mouvements à base de projections, de balayages et de coups portés sur les centres nerveux. Vous trouverez plus loin une liste de mouvements du kaze-do, mais rappelons-le, si un joueur créatif suggère un mouvement particulièrement ingénieux qui ne figure pas sur la liste, il faut lui accorder une chance de le réaliser (moyennant une ou deux augmentations, bien sûr).

BALAYAGE ET PROJECTION

Une projection consiste à utiliser le poids, la force et l'inertie d'un adversaire et de les retourner contre lui, de manière à le projeter au sol. Un balayage consiste à frapper les pieds d'un adversaire pour le faire chuter.

Un personnage tentant de projeter son adversaire en utilisant le kaze-do devra faire un jet simple (Agilité + Kaze-do) contre un ND égal au rang d'Agilité x 5 de son adversaire. S'il rate son jet, il ne parvient pas à projeter son adversaire. S'il le réussit, l'ad-

versaire tombe et doit alors effectuer un jet simple (Agilité + Jiu-Jutsu, Kaze-do ou Athlétisme) contre un ND égal à 15 + 5 par augmentation obtenue par son adversaire lors de son jet initial. Si l'adversaire rate son jet, il encaisse des dommages. Le personnage qui projette effectue un jet normal de dommages à mains nues (rang de Force + 0g1). Si l'adversaire a réussi son jet d'Agilité, il n'encaisse aucun dommage. Chaque fois qu'un personnage est projeté et subit des dommages, son ND pour être touché au tour suivant passe à 5. N'oubliez pas les dés de dommages supplémentaires dus aux augmentations.

PRISE

Si un personnage tente d'effectuer une prise sur son adversaire, la procédure est assez similaire à celle décrite pour les balayages et les projections, ci-dessus.

D'abord, le personnage essaye d'agripper son adversaire, en effectuant un jet (Agilité + Kaze-do) contre l'Agilité x 5 de sa cible.

S'il réussit son jet, la prise est un succès et le personnage peut calculer les dégâts normaux à mains nues (rang de Force + 0g1) qu'il inflige. Il continuera à lui infliger des dommages jusqu'à ce que son adversaire parvienne à échapper à la prise.

Dès le premier tour au cours duquel la cible subit la prise, cette dernière peut (à condition qu'il lui reste une action pour le tour en question) utiliser une action pour tenter de se libérer. Elle doit faire un jet d'opposition soit de Force, soit de (Agilité + Kaze-do) contre son adversaire.

Si la cible ne parvient pas à se libérer, elle encaisse automatiquement de nouveaux dommages au début du tour suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle réussisse à se libérer.

LE JIUJUTSU

Les personnages tentés par des formes plus meurtrières de kaze-do peuvent utiliser les règles de combat à mains nues décrites dans les règles de base, en plus des mouvements détaillés ci-dessus. Les dommages dus à l'utilisation du jiu-jutsu sont toujours de rang de Force + 0g1. Les personnages qui veulent obtenir des effets particuliers (doigts dans les yeux, frappe d'un centre nerveux, etc.) devront utiliser des augmentations pour obtenir des dés supplémentaires de dommages. Oui, cela signifie que les dommages provoqués par un pratiquant du jiu-jutsu s'élèvent en moyenne à 15, ce qui est susceptible de faire chuter un samurai moyen au niveau de blessures -3. Pas mal pour de simples petites mains, non ?





EXEMPLES D'OBJETS ET D'ÉLÉMENTS LES COMPOSANT

Un élément :

- flamme (Feu)
- eau d'une rivière (Eau)
- brise légère (Air)
- table (Terre)

Deux éléments :

- bougie (Terre et Feu)
- coupe en céramique (Terre et Feu)
- saké (Eau et Terre)

Cinq éléments :

- katana

APPENDICE III : LE GRIMOIRE DES AGASHA

Les sorts des règles de base sont généralement accessibles aux shugenja de n'importe quelle école. Ceux décrits ci-dessous, ne sont enseignés que dans les écoles Agasha. La liste comprend un sort de " base " appelé...

TRANSFORMATION

ND de base : 5 par élément (cf. ci-dessous)

Temps d'invocation : 1 tour par élément

Durée : permanente

Concentration : totale

Maîtrise : 7

Augmentations : cf. ci-dessous

Effet : les shugenja Agasha ont une approche du monde des esprits très différente de celle des shugenja des autres écoles. Les autres shugenja demanderont à l'esprit d'une roche : " Qui est passé par là ? ", alors que le shugenja Agasha demandera : " Que se passerait-il si je te réduisais à l'état de poudre et que je te mélangeais avec des particules de ce rocher ici présent ? " Cette approche expérimentale de l'élémentarisme a permis à ces shugenja d'accéder à une compréhension fondamentale de la nature transitoire des éléments.

Le sort de Transformation (extension de la triptyque Sensation, Communion et Invocation) permet au shugenja de transformer un élément en un autre. Des transformations simples (un rocher en eau) s'avèrent assez faciles. Des transformations complexes, comme transformer un katana en eau, sont nettement plus difficiles.

Le ND de ce sort dépend de l'objet à transformer et de la forme finale de sa transformation. Commencez d'abord par déterminer de combien d'éléments est constitué l'objet cible (cf. marge correspondante).

Additionnez le nombre d'éléments de l'objet cible au nombre d'éléments constituant l'objet après la transformation désirée. Multipliez le chiffre obtenu par 5. Vous obtenez le ND du sort. Le nombre total d'éléments vous donne aussi le temps nécessaire, en tours, pour lancer le sort.

Exemple : Agasha Tamori compte transformer une chandelle en eau. Le MJ détermine que la chandelle est constituée de deux éléments (Terre et Feu), tandis que de l'eau normale ne constitue qu'un seul élément, pour un total de trois éléments. Le sort aura donc un ND de 15 (3 x 5) et il faudra trois tours pour le lancer.

Les êtres vivants ne sont pas affectés par ce sort.

LE JOURNAL D'AGASHA

Composé de sept volumes, ce journal comprend toutes les notes, les dessins et les observations de Agasha, ainsi que son code secret élémentaire. Si les livres ne sont pas magiques en eux-mêmes, ils contiennent en revanche tous les sorts secrets, dont vous trouverez la liste ci-dessous, ainsi que les bases du kagaku.

LES ARTEFACTS DU KAGAKU

Ces objets peuvent être créés et utilisés par les personnages possédant la compétence " Kagaku ". La création de ces objets requiert un jet d'Intelligence + Kagaku contre un ND correspondant à l'objet. Le temps de création est également précisé.

EKITAI KEMURI (FUMÉE LIQUIDE)

ND requis : 10

Temps de création : 1 heure par dose

Le ekitaï kemuri est un liquide gluant qui, exposé à la lumière, émet une épaisse fumée noire qui irrite les yeux et la gorge. Le liquide se consume durant environ dix minutes par dose. Tout personnage voulant traverser un nuage de ekitaï kemuri doit réussir un jet de Constitution contre un ND de 10. En augmentant le ND de base par des augmentations, on augmente d'autant le ND du jet de Constitution.

HINEMURI (FEU LATENT)

ND requis : 10

Temps de création : 2 heures par dose

Le hinemuri, ou feu latent, est en fait un liquide transparent et peu consistant qui réagit à de soudains et légers changements de température. Il est, en général, badigeonné sur une surface, à l'insu d'une victime, qui finira sans doute par activer l'étrange propriété. Si la température superficielle du hinemuri change (par un contact physique ou même simplement un souffle sur la surface), il prendra feu. Il ne cause que peu ou pas de dommages, à moins d'un contact prolongé, auquel cas la victime encaisse 1g1 de dommages par tour.

MOEAGARU (PAPIER AVEUGLANT)

ND requis : 10

Temps de création : 10 minutes

Le moeagaru est un bout de papier de riz très fin traité avec un produit chimique qui s'enflamme à la moindre friction. Le shugenja se contente de frotter ses doigts sur le papier une ou deux fois, ce qui l'enflamme et provoque



sa combustion dans une vive lumière. Le papier est totalement consumé en un clin d'œil.

Un moeagaru a peu de chance de causer de véritables dommages, mais peut, s'il est tenu près des yeux, aveugler un personnage durant une action complète. Le personnage visé doit effectuer un jet de Réflexes (ND de 10 à 20, selon les circonstances) pour éviter les effets du flash.

POLUVORA (POUDRE NOIRE)

ND requis : 20

Temps de création : 1 jour par dose

Quand la flotte gaijin prit d'assaut Otsan Uchi, les envahisseurs utilisèrent une poudre noire qu'ils appelaient " poluvora ".

Bien des années plus tard, les Agasha ont appris à créer leur propre poudre noire, même si leurs premières expériences en la matière se sont révélées pour le moins dangereuses.

La " poluvora " est une substance instable (les Rokugani n'ont pas encore appris à y ajouter du salpêtre), qui est donc trop dangereuse pour pouvoir être utilisée d'un point de vue militaire. Cependant, les Rokugani ont appris à s'en servir pour créer des feux d'artifice.

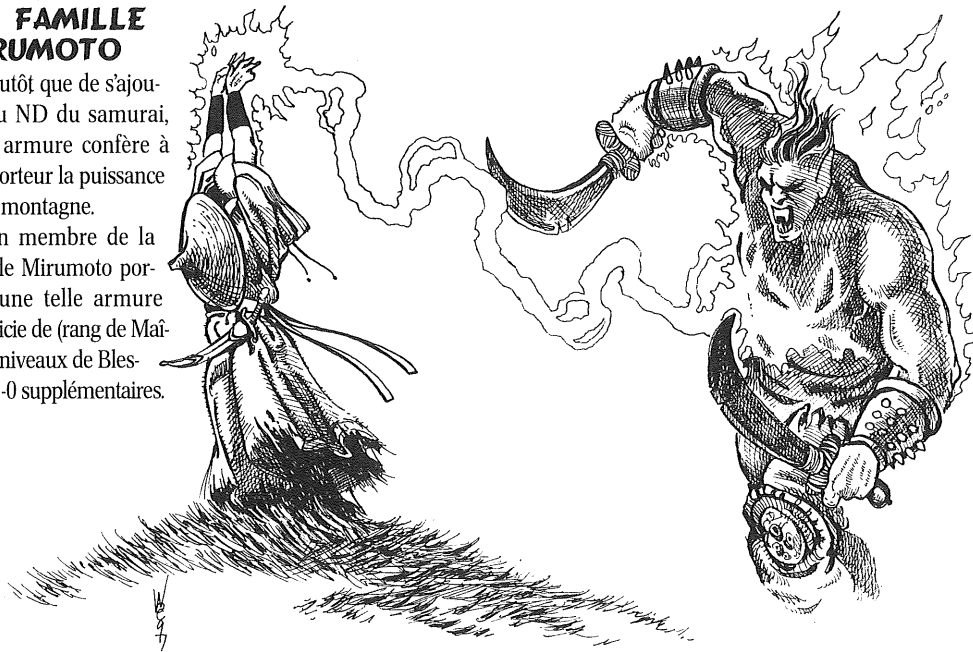
Chaque " dose " de poluvora provoque 1g1 dommages.

NEMURANAI DU CLAN DU DRAGON

L'ARMURE DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Plutôt que de s'ajouter au ND du samurai, cette armure confère à son porteur la puissance de la montagne.

Un membre de la famille Mirumoto portant une telle armure bénéficie de (rang de Maîtrise) niveaux de Blessures -0 supplémentaires.



LE DAISHO DE MIRUMOTO

Le daisho porté par le premier Mirumoto renferme les esprits de certains des plus grands duellistes de Rokugan. Les deux épées ne peuvent être maniées que par des membres de la famille Mirumoto ; toute autre personne ne pourra même pas extraire les sabres de leur saya.

Les sabres bénéficient tous deux de divers avantages. Tout d'abord, le porteur de l'une ou l'autre arme connaît instantanément l'école et le rang de Maîtrise de son adversaire, qui qu'il soit. De plus, le katana provoque (rang de Maîtrise de l'école Mirumoto) de supplémentaires de dommages (à lancer et à garder). De même, le ND pour être touché du porteur du wakizashi est augmenté de 5 x (rang de Maîtrise).

LES LANTERNES CELESTES (YUGURE CHOCHIN)

Les yugure chochin sont des lanternes en papier qui abritent un petit esprit du feu. Répondant à des ordres vocaux (" Plus clair ! ", " Plus sombre ! "), elles peuvent même concentrer ou diffuser leurs rayons lumineux. Les lampes n'ont jamais besoin de combustible, mais un jet réussi de Feu + Connaissance : shugenja est nécessaire pour maintenir l'esprit de bonne humeur (le MJ pourra offrir des augmentations gratuites à ceux qui interpréteront cette petite scène). Si le jet échoue, l'esprit quitte les lanternes, qui deviennent inutilisables. La création de nouvelles lanternes jumelles est un processus difficile pour le shugenja, qui doit enfermer un nouvel esprit à l'intérieur de l'objet.



LES ÉLIXIRS

Un samurai peut certes absorber de nombreux élixirs, mais dans certaines limites seulement : au-delà, le mélange dans son estomac des différents liquides magiques le rendra malade. Un samurai ne peut ainsi absorber plus de (rang d'Eau) élixirs différents par jour. S'il dépasse cette limite, il subira de désagréables effets secondaires, dont les manifestations précises sont laissées à l'imagination fertile du MJ.

LA PIÈCE DE MONNAIE DE KITSUKI

À l'époque où Kitsuki n'était pas encore un shugenja renommé, chacune de ses actions constituait un nouvel exploit.

Cette pièce est un simple koku qui possède la propriété de faire luire son porteur d'une lumière rouge chaque fois qu'il ment. Le porteur de la pièce ne voit pas la lueur, seuls ceux qui le regardent peuvent la remarquer.

LE VERRE D'AGASHA

Cette lentille incurvée agrandit tout ce que le shugenja observe à travers elle. Après quelques instants, l'observateur découvre la structure spéciale de l'objet regardé, décomposée en ses cinq éléments de base (les éléments qui composent l'objet apparaissent en couches colorées, un peu à la manière d'une carte à infrarouge moderne).

YON TANE-O MAKU (QUATRE GRAINES PAR JOUR)

Les Agasha produisent des graines particulières qui contiennent, dit-on, une parcelle de chacun des éléments. Si un personnage avale quatre de ces graines par jour, il n'a plus besoin de se nourrir. Certains clans recherchent activement ce genre de graines, qu'ils payent cher, en particulier le clan du Crabe, qui les donne à ses éclaireurs Hiruma de l'Outremonde.

MIZUGUSURI

Les *mizugusuri* sont des élixirs. Les shugenja Agasha les concoctent en faisant appel à leurs connaissances en herboristerie et aux noms secrets des éléments. Chacun des *mizugusuri* décrit ci-dessous peut être créé par un shugenja maîtrisant la compétence " Mizugusuri ". Comme pour les sorts, vous trouverez ci-dessous, pour chaque élixir, son ND, sa durée et les effets des augmentations. Le shugenja doit réussir un jet d'Intelligence + *Mizugusuri* contre ce ND pour parvenir à concocter l'élixir. La durée indique combien de temps le buveur sera affecté par le *mizugusuri* en question. Enfin, les augmentations indiquent quel type d'effet peut être obtenu en augmentant le ND au moment de la création de l'élixir.

COEUR DU LION

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée

En buvant cet élixir, un personnage peut ajouter son rang d'Honneur au résultat de n'importe quel jet d'at-

taque ou de dommages. Il est possible de prolonger la durée de ses effets de cinq tours supplémentaires par augmentation.

ENCLUME DE LA TERRE

ND : 20

Durée : 5 tours

Augmentations : durée

En buvant cet élixir, un personnage devient immunisé aux effets des blessures, jusqu'à ce qu'il parvienne au niveau " épuisé ". Il est possible de prolonger la durée de ses effets de cinq tours supplémentaires par augmentation.

FEU LIQUIDE

ND : 20

Durée : instantanée

Augmentations : VD (valeur de dégâts)

Seul un aliéné boirait délibérément cet élixir qui, de fait, n'est pas conçu pour être ingéré. Il est en fait lancé sur l'ennemi, et explose en s'enflammant lors de l'impact, projetant une multitude de gouttes enflammées et gluantes aux alentours. Le lanceur doit réussir un jet d'attaque (Agilité + toute compétence applicable, comme Athlétisme). S'il le réussit, tous les personnages situés à proximité immédiate de la cible doivent faire un jet simple de Réflexes contre un ND de 10 pour échapper aux projections (le lanceur peut augmenter le ND de son jet afin d'augmenter d'autant le ND du jet de Réflexes des personnages situés à proximité de l'impact). La VD de cet élixir est de 2g2 ; après le premier tour d'exposition aux effets du liquide, la cible encaisse un dé de dommages supplémentaire chaque tour, jusqu'à ce qu'elle se soit débarrassée des gouttes de Feu Liquide.

FRÈRE DE L'AIR

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée

Cet élixir immunise celui qui le boit contre les effets de n'importe quel sort d'Air. Il est possible de prolonger la durée de ses effets de cinq tours supplémentaires par augmentation.

FRÈRE DE L'EAU

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée

Cet élixir immunise celui qui le boit contre les effets de n'importe quel sort d'Eau. Il est possible de prolonger la durée de ses effets de cinq tours supplémentaires par augmentation.



FRÈRE DU FEU

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée

Cet élixir immunise celui qui le boit contre les effets de n'importe quel sort du Feu. Il est possible de prolonger la durée de ses effets de cinq tours supplémentaires par augmentation.

FRÈRE DE LA TERRE

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée

Cet élixir immunise celui qui le boit contre les effets de n'importe quel sort de la Terre. Il est possible de prolonger la durée de ses effets de cinq tours supplémentaires par augmentation.

FUMÉE

ND : 5

Durée : 5 tours

Augmentations : durée, zone d'effet, jet de Constitution

Cet élixir ressemble un peu au Feu Liquide, décrit ci-dessus. Il ne se boit pas, mais se lance. Au moment de l'impact, il dégage une fumée putride (d'une couleur choisie par le créateur du mizugusuri) qui aveugle et étouffe quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres. Un personnage voulant traverser le nuage de fumée doit effectuer un jet simple de Constitution contre un ND de 10. S'il échoue, il tombe à terre, pris d'une quinte de toux et d'une crise de larmes. Chaque augmentation permet d'augmenter la durée des effets de l'élixir de 5 tours, la zone d'effet de 1,5 m ou le ND du jet de Constitution de 5.

LANGUE DE GRUE

ND : 15

Durée : 5 tours

Augmentations : durée, rang d'Intuition (2)

Un personnage sous l'influence de la Langue de grue gagne un rang d'Intuition. Chaque augmentation permet d'augmenter la durée des effets de l'élixir de 5 tours ; deux augmentations permettent d'augmenter l'Intuition du personnage d'un rang supplémentaire.

MARTEAU DE LA TERRE

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée, rang de Force (2)

Un personnage sous l'influence du Marteau de la Terre gagne un rang de Force. Chaque augmentation permet d'augmenter la durée des effets de l'élixir de 5 tours ; deux augmentations permettent d'augmenter la Force du personnage d'un rang supplémentaire.

SANG DE BAYUSHI

ND : 10

Durée : instantanée

Augmentations : -

En buvant cette potion, un personnage annule les effets de tout poison coulant dans ses veines.

SANTÉ

ND : 20

Durée : instantanée

Augmentations : guérison (2)

En buvant cet élixir, le personnage récupère instantanément un niveau de blessures complet. Toutefois, comme pour toute magie revigorante, cet élixir est sans effet sur les blessures permanentes (os brisé, membre tranché, etc.). Deux augmentations permettent de guérir un niveau de blessures supplémentaire.

SOUFFLE DU DRAGON

ND : 20

Durée : instantanée

Augmentations : dommages (2), nombre de cibles (2)

Après avoir bu cet élixir, un personnage a un tour pour se préparer à cracher une énorme flamme. Cette attaque touchera une cible unique, lui occasionnant 3g3 dommages, l'assaillant subissant lui aussi 1g1 de dommages. Utiliser deux augmentations permet d'aggraver les dommages de 1 dé (nombre de dés lancés, pas gardés) ou le nombre de cibles touchées, sans jamais dépasser trois cibles.

VITALITÉ

ND : 20

Durée : 5 tours

Augmentations : durée, augmentation de Trait

Cet élixir permet à celui qui le boit d'augmenter son rang de Constitution ou de Volonté d'un rang (le shugenja choisit le trait lors de sa réalisation). Utiliser deux augmentations permet d'augmenter les deux traits d'un rang ou un seul trait de deux rangs. Une augmentation permet d'augmenter la durée de 5 tours.

APHORISMES DES ISE ZUMI

C'est le miroir qui révèle la plus terrible des vérités.

Un moine rentra chez lui et constata qu'on lui avait tout volé. Comme un compagnon essayait de le réconforter, il sourit et dit : " Pourquoi pleures-tu ? On ne m'a rien pris ".

Ne cherche pas la signification de la vie, cherche seulement la vie.

Fais chaque chose comme si tu n'avais rien d'autre à faire.

Loiseau ne se demande pas comment il vole et, pourtant, oh ! il vole.

Nombreux sont ceux qui recherchent la paix, mais peu sont prêts à tuer pour l'atteindre, même s'ils ne doivent que se tuer eux-mêmes.

Une louange n'offense personne, mais peut tromper beaucoup de gens.

Une diversion n'est qu'une diversion, et rien d'autre.

Il est impossible de bien mourir à celui qui a vécu chichement.

L'homme patient apprend lentement.

L'homme impatient, pas du tout.



APPENDICE IV : RECUEIL

POURQUOI UN "RECUEIL"?

(NOTE DE L'AUTEUR : après avoir terminé la rédaction de ce livret, je me suis rendu compte, au moment d'organiser ma prose, qu'un certain nombre d'articles ne pouvaient pas s'intégrer aux grandes catégories déjà définies.

Rien d'étonnant s'agissant du clan du Dragon !

De plus, d'autres auteurs (Greg et Rob en particulier) nous ont apporté des contributions importantes sur le clan du Dragon qu'il nous fallait inclure dans ce livret. Ces points de vue nouveaux sont particulièrement bien venus. Après tout, une unique voix ne peut saisir la richesse des énigmes de ce clan.

Ce qui va suivre est donc un méli-mélo d'informations concernant le clan du Dragon. Vous y trouverez des idées d'aventures, des descriptions de lieux particuliers, des informations sur les provinces et bien d'autres choses encore.)

IDÉES D'AVENTURES

Vous trouverez ci-dessous un certain nombre d'idées d'aventures mettant en scène le clan du Dragon et ses terres. Certains aspects restent volontairement vagues de manière à permettre au MJ d'adapter les informations à sa propre campagne.

L'ERMITE DE LA CASCADE

Il y a quatre cent quarante années de cela, un samurai décrivit sa rencontre avec un vieil homme, près d'une cascade, quelque part dans les montagnes. Le vieillard lui posa des questions sur le bushido, les Fortunes et le Tao de Shinsei. Le samurai fut frappé de constater que les questions n'émanaient visiblement pas d'un ignorant. Le vieil homme semblait attendre des questions de son interlocuteur en retour.

Le samurai n'y prêta pas attention et essaya d'oublier les questions qui tiraillaient son esprit. Mais le mal était fait et, durant des années, sa vie fut troublée par le doute, la confusion et une sorte de peur paralysante.

Treize ans plus tard, le commandant de ce samu-

rai succomba à une flèche mortelle sur un champ de bataille. Le bushi tourmenté fut alors d'un seul coup investi des pleins pouvoirs et, tandis qu'il étudiait minutieusement les options qui s'offraient à lui, il comprit soudainement ce que le vieil homme voulait lui dire. Ses doutes s'évanouirent aussitôt et il mena ses troupes à la victoire.

Après s'être retiré des affaires militaires, il vécut une vie honorable en tant qu'instructeur du shinseisme, prétendant jusqu'à son dernier souffle qu'il ne savait rien. Il enseigna en posant des questions, et ses élèves rapportent qu'il n'affirmait qu'une seule chose avec confiance : " Un futur incertain est la clé de tout dénouement. Le présent n'est rien d'autre qu'un néant doté du potentiel de devenir un tout. "

Une autre histoire eut lieu il y a quarante ans seulement. Guidée par une vision, une shugenja voyageait seule dans les montagnes lorsqu'elle rencontra un étrange vieillard près d'une cascade. Cette fois, le vieil ermite ne discuta pas philosophie avec elle, mais la défia à la lutte. Quand elle finit par accepter avec réticence, elle constata que le vieil homme était beaucoup plus fort qu'il n'en avait l'air. Plus elle luttait, plus la prise se resserrait. " Tes efforts sont vains ", lui dit-il. Enragée, elle lutta de plus belle. " Ta résistance est inutile ", ajouta-t-il. Finalement, poussée aux limites de sa résistance physique par sa colère, elle remarqua une pointe de pierre saillante à proximité. Feignant la fatigue et l'abandon, elle incita le vieillard à se rapprocher de la pierre. Puis, dans un dernier et brusque effort, elle plaqua son adversaire contre la pointe de pierre. À sa stupéfaction, il ne fut pas transpercé, mais se transforma en eau sous ses yeux et coula vers la cascade. Elle entendit sa voix une dernière fois lui murmurer : " À présent, tu as compris ".

Il existe de nombreuses autres histoires sur ce thème ; les collines en sont pleines. Certains membres du clan du Dragon sont partis en quête du mystérieux " ermite de la cascade ", mais aucun ne l'a jamais trouvé. Certains affirment qu'il s'agit du fantôme d'un grand samurai ou d'un philosophe, d'autres parlent de Shinsei en personne. D'autres encore pensent qu'il s'agit d'une Fortune. Enfin, on raconte aussi que le vieil homme de la cascade n'est qu'une enveloppe corporelle utilisée par un esprit élémentaire. Ce qui est sûr, c'est qu'aucune de ces hypothèses ne peut être vérifiée.

Récemment, une historienne de la famille Asako a voyagé jusqu'au château de la famille Mirumoto et passé beaucoup de temps à étudier minutieusement les histoires et les parchemins du clan. Au terme de ses études, ce membre du clan du Phénix a fait une consta-



tation : la plupart des histoires les plus célèbres mettant en scène le vieil homme se déroulent à intervalle régulier, toutes étant séparées entre elles par un multiple de 10 années. Si cette théorie est correcte et si l'ermite n'apparaît que tous les dix ans, il fera une nouvelle apparition au cours de l'année qui arrive.

ÉBOULEMENT !

Une petite ville minière au sud du château des Mirumoto semble avoir été bénie par Daikoku : une veine aurifère y a en effet été découverte. La découverte fut accueillie là-bas avec beaucoup d'enthousiasme et une fête fut donnée. Malheureusement, la célébration fut de courte durée, lorsque trois mineurs furent tués dans un éboulement.

Nojun - le magistrat local - prit note de la tragédie, mais n'en fit pas plus état. La mine était bien trop riche pour qu'on l'abandonne aussi facilement. Après le deuxième effondrement, l'inquiétude commença à grandir. Un ingénieur Kaiu fut dépêché pour examiner la mine et ses conclusions contrarièrent les figures locales du clan du Dragon.

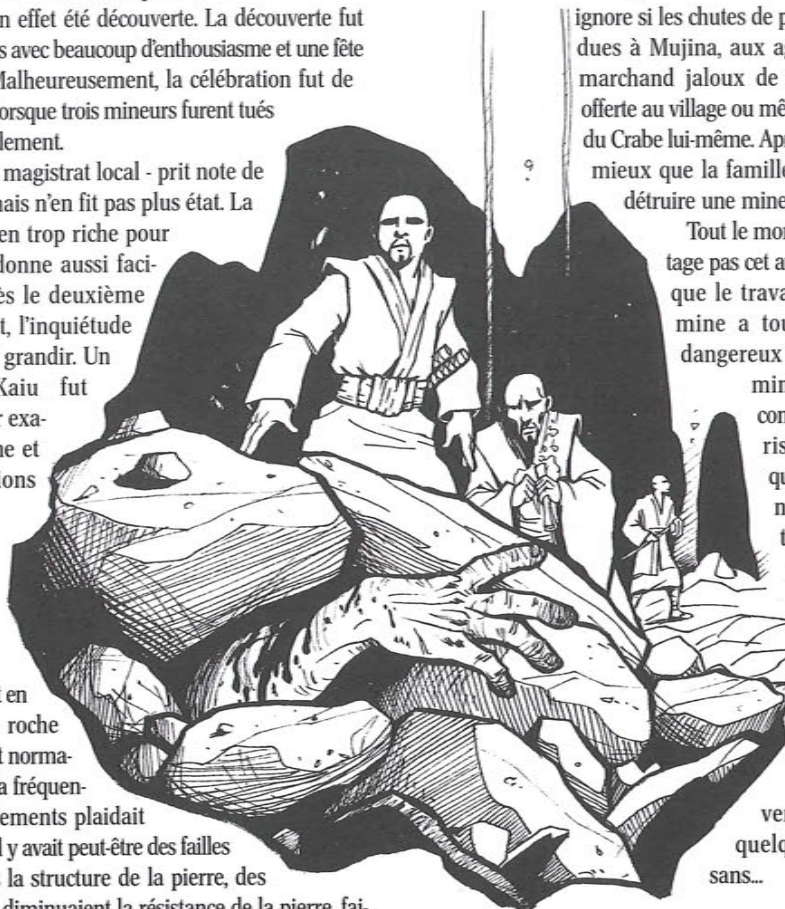
Il concluait en effet que la roche forée semblait normale, mais que la fréquence des éboulements plaçait d'elle-même. Il y avait peut-être des failles cachées dans la structure de la pierre, des crevasses qui diminuaient la résistance de la pierre, faisant courir un risque d'éboulement permanent. Il existait aussi une autre explication. L'ingénieur expliqua que dans les mines asservies de Mujina du clan du Crabe, des accidents du même type se produisaient avec une régularité alarmante. Causer volontairement de tels effondrements aurait constitué un énorme défi logistique, mais parfaitement à la portée, selon lui, de la malveillance de Mujina.

Ces hypothèses préoccupèrent grandement Nojun, et plus encore les paysans mineurs. Les samurai de la famille Mirumoto furent informés de la situation et jurèrent de protéger les mineurs contre tout danger

avéré. Lorsque se produisit le troisième éboulement, ils respectèrent leur parole. Deux samurai et deux shugenja risquèrent leur propre vie en pénétrant dans le réseau caverneux, descendant un éboulis escarpé jusqu'à retrouver les mineurs piégés, qu'ils délivrèrent en les faisant passer par une rivière souterraine.

L'un de ces deux samurai doute du caractère "accidentel" de ces éboulements : il pense à un sabotage et recommande la fermeture de la mine si celle-ci ne peut être exploitée en toute sécurité. Il ignore si les chutes de pierres sont dues à Mujina, aux agents d'un marchand jaloux de la manne offerte au village ou même au clan du Crabe lui-même. Après tout, qui mieux que la famille Kaiu sait détruire une mine ?

Tout le monde ne partage pas cet avis : on sait que le travail dans la mine a toujours été dangereux et que les mineurs sont conscients des risques lorsqu'ils reprennent l'activité de leurs pères. La mine est riche, trop riche pour être fermée uniquement pour sauver la vie de quelques paysans...



"AFFAMÉ" : UN SABRE DE LÉGENDE

Le dernier sabre de légende fabriqué par Togashi Nyoko fut un no-dachi baptisé "Affamé". Au départ, tout le monde pensait qu'il s'agirait de la plus grande arme jamais créée, et Nyoko était fière de ses terribles pouvoirs. Très vite, il apparut que la lame était maudite. Nyoko essaya de la faire fondre, mais découvrit avec horreur que c'était impossible.

De manière assez surprenante, ses contemporains ne voulurent pas détruire l'arme. Elle fut alors portée avec honneur par Mirumoto Osul'i, puis par Miru-



TOGASHI OKKIO

Okkio est tout sauf sain d'esprit. C'est peut-être le mélange dans ses veines du sang de Togashi et du sang souillé du clan de la Licorne qui l'a rendu fou, mais personne ne peut l'affirmer avec certitude. Ce qui est sûr en revanche, c'est que Okkio capture ses compagnons et les dépouille de leurs tatouages de la plus horrible manière qui soit.

Quand Yokuni envoya ses éclaireurs pour tâcher de le débusquer, Okkio les traqua comme il avait appris à traquer les animaux. Et quand il les captura, il les tua et les dépeça. Il se revêtit ensuite de leur peau et, partant, de leurs tatouages, les dépouillant de leur essence.

Terre	4
Eau	4
Feu	5
Air	4
Vide	5

Rang de Maîtrise : cf. ci-dessous

Techniques (tatouages) : Léopard (cf. ci-dessous)

Compétences : Athlétisme 4, Chasse 5, Kaze-do 4, Défense 5, Discrétion 5, Lutte 5, Médecine 5, Shintao 5

Honneur : 0

Gloire : 1

Avantages : Connaissance du terrain, Rapide

Désavantages : Folie illuminée

moto Jijondun lors de victoires triomphantes. Nyoko, cependant, fut convaincue que la lame était responsable de la mort de ses porteurs, même si elle leur avait apporté les plus éclatantes victoires.

"La lame n'est pas équilibrée, disait-elle." Elle contient trop de feu, et pas assez d'eau... trop de fer, et pas assez de soie. L'homme qui la porte devient redoutable, certes, mais perd son libre arbitre et sa capacité de jugement. Il pourra obtenir d'immenses triomphes, mais finira par périr du fait de sa témérité excessive."

Se fiant aux sages conseils de Nyoko, le *daimyo* accepta de lui remettre le grand sabre, pour qu'elle puisse le cacher à l'abri de toute tentation. C'est ce qu'elle fit, et l'arme resta cachée durant de nombreuses années.

Elle fut retrouvée il y a quatre-vingt dix ans. Une escarmouche à la frontière du territoire du clan de la Libellule tourna au massacre sanglant lorsqu'un samurai du clan de la Licorne se mit à charger en plein cœur de la bataille, tuant tous ceux qui l'entouraient, jusqu'à ce qu'il soit lui-même abattu. Ceux qui assistèrent au carnage affirmèrent que son sabre - un *nodachi* - semblait suinter le sang, scintillant au soleil et tranchant profondément tout ce qu'il touchait. Lorsque le commandant du clan de la Licorne - Horiuchi Danai - fut finalement submergé, il fallut pas moins de six samurai (dont la plupart périrent) pour le vaincre.

La description du sabre et de ses effets, tant sur la bataille que sur son porteur, correspondent parfaitement à celle d'"Affamé" : un sabre vampirique incitant celui qui le manie à des actions intrépides, jusqu'à la mort. L'arme ne fut pas retrouvée à l'issue de la bataille, et beaucoup soupçonnent l'un des samurai présents lors de l'affrontement de l'avoir emportée avec lui, quel que soit son clan. Certains espèrent que le sabre est revenu au sein du clan du Dragon et qu'il pourra être utilisé (avec plus de prudence) pour défendre le clan. D'autres craignent qu'il ne puisse rien provoquer d'autre que de nouveaux actes d'une bravoure insensée, ne laissant que misère et désolation derrière lui.

Quiconque utilise "Affamé" lors d'une bataille doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 30 pour résister à la pulsion de se rendre dans la zone de combat la plus acharnée. De plus, l'arme ne peut être employée que pour des assauts (cf. p. 105 des règles de base). Qu'il effectue ou pas ses assauts, le ND pour être touché du porteur de l'arme est de 5.

Quand il effectue un assaut à l'aide du sabre, l'attaquant bénéficie de quatre dés supplémentaires au lieu de deux. De plus, la VD d'"Affamé" est de 4g4.

LA DAME BLANCHE

On raconte que le château des Togashi est hanté. Les témoignages de nombreux visiteurs font état d'une "dame blanche gémissante" qui erre dans le château en pleurant. Certains affirment qu'elle est enceinte, d'autres ont remarqué que sa robe blanche était tachée de sang. On l'aurait même aperçue rôder dans les passes montagneuses, gémissant en s'écriant : "Mon bébé... Où est mon bébé ?".

Ceux qui ont vu la silhouette fantomatique la décrivent comme une petite femme frêle, vêtue d'habits d'un blanc funèbre. Ses long cheveux lui cachent le visage, mais lorsqu'on l'aperçoit, il est d'une beauté sans égale. Tous ceux qui ont tenté de s'approcher du spectre se sont réveillés le lendemain matin sans pouvoir jamais se souvenir s'être assoupis. Ils découvrent alors que leur peau et leurs cheveux sont devenus blancs et ternes.

Assez étrangement, la seule fois qu'un étranger ait jamais vu Togashi Yokuni se produisit lors d'une apparition de la dame blanche. Un vieux moine méditait dans les jardins du château quand sa concentration fut troublée par une voix lugubre qui disait : "Mon bébé... mon bébé." Il leva la tête et vit la dame blanche traverser le jardin, ses pas caressant à peine les pierres sur son chemin.

Observant attentivement la scène, il vit alors le *daimyo* du clan du Dragon surgir d'une ombre et regarder la dame blanche s'approcher de lui, puis se mettre à genoux quand elle fut à sa proximité. Le *daimyo* retira alors son casque...

... et le moine ne dit rien de ce qui se passa ensuite.

De manière soudaine et inattendue, il devint aveugle, et l'est resté jusqu'à ce jour.





TOGASHI OKKIO

Si les *Ise zumi* sont surtout connus pour leur comportement étrange et incompréhensible, il existe aussi des histoires mettant en scène des hommes tatoués monstrueux, vicieux et pour ainsi dire totalement dépravés. La plupart des gens vivant hors des montagnes du clan du Dragon ont beau mettre tous les hommes tatoués dans le même panier, le clan du Dragon sait que ceux qui ont sombré dans la folie n'étaient pas assez forts pour transférer leur nature intérieure sur leur propre peau. Bien que le cas ne se produise que rarement, il arrive que la folie d'un homme tatoué le pousse encore plus loin, le transformant en suppôt du mal.

De grands espoirs reposaient sur Togashi Okkio. Quand il rejoignit l'ordre, c'était non seulement un bushi puissant et renommé, mais aussi un adversaire ingénieux. Ces espoirs furent confirmés lorsqu'il reçut son premier tatouage, l'artiste tatoueur ayant dessiné une image jamais vue auparavant. Le tatouage représentait un lézard qui partait des épaules et descendait jusqu'aux jambes. Les pattes du lézard entouraient la poitrine de Okkio, comme pour le maintenir, et la tête de l'animal se prolongeait sur sa joue, comme si le lézard voulait regarder dans la même direction que lui, ou peut-être lui murmurer des paroles à l'oreille.

Les espoirs placés en lui par les moines *Ise zumi* s'évanouirent peu de temps après. En plein milieu d'une leçon, Okkio sauta sur ses pieds en s'écriant : " J'ai compris ! Le Vide est la réponse... En l'absence de tout, il devient TOUT ! Le monde doit être remodelé ! ". Tout en criant ces paroles, il bondit et frappa violemment son professeur. Ses camarades de classe le retinrent après un rude combat et l'emprisonnèrent en attendant le jugement de Yokuni.

Mais avant que ce jugement n'intervienne, Okkio s'était déjà échappé. Fuyant vers les collines qui entouraient l'école, on ne l'a plus revu depuis. Yokuni l'a offi-

ciellement déclaré renégat, et des hommes ont été envoyés pour le ramener, mort ou vif. S'il peut être ramené vivant, il sera jugé. Certains sont revenus les mains vides. D'autres ne sont jamais revenus.

Okkio est un dangereux adversaire. Avant de devenir Togashi, il était Moto. Même selon les critères du clan de la Licorne, il était admiré pour ses connaissances de la forêt, ses talents de survie et ses dons pour la chasse. Où qu'il se terre dans les montagnes, il est dans son élément, armé des pouvoirs inconnus que lui confère le tatouage qui l'a rendu fou.

LES TERRES DU DRAGON

(Les articles suivants approfondissent un peu les informations déjà données dans le premier chapitre sur les terres mystérieuses du clan du Dragon)

Les terres du clan du Dragon sont dominées par la Grande Muraille du Nord, une chaîne de montagnes d'une taille telle que bien peu ont pu la traverser et survivre. Ses pics sont grands et imposants, surplombant Rokugan tels des dieux tout-puissants. Quels que soient les secrets de ces montagnes, ils appartiennent aux membres du clan du Dragon, et ils ne sont guère bavards.

Gravir la route qui mène au territoire du clan du Dragon revient à s'aventurer dans un dédale. Au début, la route est clairement délimitée et, au fur et à mesure de sa progression à travers les terres des Mirumoto, le voyageur ne peut s'empêcher de songer que les légendes concernant la nature énigmatique des membres du clan du Dragon sont très exagérées.

Mais en s'enfonçant plus profondément dans les terres, la route devient plus sombre et moins amicale. Le paysage des terres Kitsuki, contiguës à celles des Mirumoto, reste malgré tout sensiblement identique. En revanche, lorsque le voyageur atteint les routes des Agasha, il réalise soudain qu'il vient de pénétrer dans ce qui pourrait bien être un autre monde.

TOGASHI OKKIO (SUITE)

Note : Okkio tue et dépèce ses compagnons *Ise zumi*. En buvant leur sang et se revêtant de leur peau, ils deviennent une partie de lui-même et il peut ainsi faire appel au pouvoir de leurs tatouages.

Okkio s'est arrangé pour tuer et dépèce trois hommes tatoués, mais s'est rendu compte qu'il ne pouvait revêtir qu'une peau à la fois (trop de voix sont une source de confusion). Vous trouverez ci-dessous le rang de Maîtrise, ainsi que les tatouages de ses trois victimes.

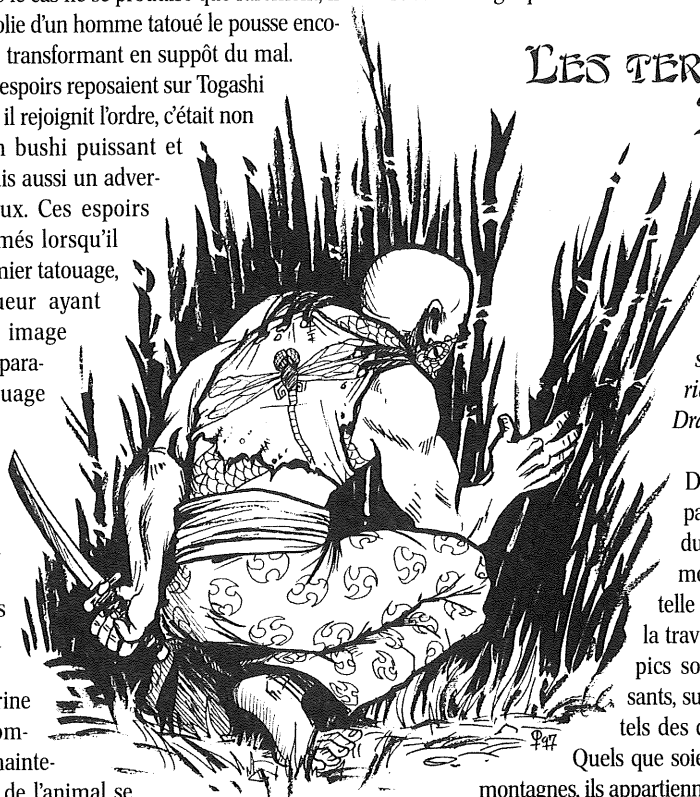
Togashi Gunojo (rang 3)
Croissant de lune
Libellule
Corneille

Togashi Sujin (rang 2)
Faucon
Rossignol

Togashi Nodogu (rang 4)
Bambou
Nuage
Pin
Singe

Okkio ne peut utiliser les tatouages qu'au rang de Maîtrise de l'*Ise zumi* qui les arborait. Son tatouage - le lézard - lui permet de voler l'essence des autres *Ise zumi*.

Il sait mieux que quiconque ne pas rester trop longtemps au même endroit. Il est constamment en mouvement afin que ses compagnons ne parviennent jamais à le localiser.



PROVINCES MIRUMOTO - LES BASSES TERRES

Les collines et les prairies des terres Mirumoto abritent pratiquement tout ce que le clan compte de fermes et de comptoirs commerciaux. Les terres Mirumoto sont les plus " normales " de toutes celles qui composent le territoire du clan ; ce qui signifie, en d'autres termes, qu'elles ressemblent plus ou moins aux régions centrales " civilisées " des clans du Lion et de la Grue. Les routes sont relativement bien entretenues, et les villages sont disséminés librement dans le paysage. Les magistrats veillent à maintenir des maisons de prêt et des places marchandes, et l'économie fonctionne ici comme dans le reste de l'Empire d'Émeraude. La famille Mirumoto impose une présence militaire assez importante, et la majorité des forces de l'armée du clan sont stationnées sur les terres des Mirumoto. Cette présence militaire, sans être envahissante, est largement ressentie dans la région : des patrouilles surveillent régulièrement les routes et des garnisons sont établies à proximité de la plupart des villages. Cette forte concentration de troupes a prévenu la grande majorité des invasions visant les terres du clan du Dragon, seules les attaquants vraiment obstinés n'ayant pas été dissuadés.

Quatre-vingt dix pour cent des paysans dépendant du clan résident dans les provinces Mirumoto. Beaucoup à Rokugan s'imaginent que les fermiers et les marchands de ce clan sont aussi énigmatiques que le clan auquel ils appartiennent. En réalité, rien n'est plus faux. Les voyageurs ayant traversé les provinces Mirumoto décrivent leurs habitants comme des gens amicaux, ouverts, accueillants, et très respectueux de leurs supérieurs. Bien que malins et réservés, ils ne prétendent pas comprendre les soucis de la noblesse qui les dirige, et se rendent à leur travail comme si la vie n'était qu'un cycle de tâches inlassablement répétées. Quand on les interroge à ce sujet, les paysans expliquent qu'ils se concentrent sur les aspects pragmatiques de la vie afin de laisser aux moines le temps de mener à bien leurs devoirs contemplatifs. " Nous gérons les problèmes alimentaires et le commerce pour qu'ils n'aient pas à s'en soucier ", est une citation typique de la philosophie des paysans du clan.

Au pied de la Grande Muraille du Nord se dresse le château des Mirumoto, où sont traitées toutes les affaires entre le clan et le reste de l'Empire. Peu d'étrangers sont autorisés à aller au nord du château, les courtisans et les diplomates des autres clans étant confinés dans ses murs. Pour ce qui concerne les membres du clan, Shiro Mirumoto est l'ultime frontière accessible aux hommes du monde matériel.

PROVINCES KITSUKI - LA PORTE DU MUR

Les territoires Kitsuki, qui comprennent la plupart des petits monts de la Grande Muraille, s'étendent au sud de leur château perché dans les montagnes. Même s'ils ne sont pas aussi impressionnants que leurs frères du nord, les monts de la Grande Muraille sont entourés de vallées encaissées, troublant la perception de ceux qui ne connaissent pas bien leur route. Les mines d'or, qui constituent la ressource principale du clan du Dragon, sont principalement localisées ici, tout comme les troupeaux de chèvres qui alimentent le clan en lait et en viande. De petites villes minières rompent la monotonie du paysage montagneux, tandis que des villages de bergers peuvent être repérés çà et là dans les vallées du sud. La densité de population des provinces Kitsuki est globalement faible. La population aspire au calme et à l'isolement, préférant vivre une vie de solitude plutôt que d'accepter la présence d'étrangers. Les magistrats du clan du Dragon sont tous membres de la famille Kitsuki. La plupart se soumettent à une période d'" initiation ", au cours de laquelle ils occupent la fonction de magistrat local, avant d'être autorisés à représenter le clan ailleurs dans l'Empire.

Le château des Kitsuki, " dernière étape " avant de pénétrer dans les terres Togashi, est le cœur diplomatique du clan. Les *daimyo* y discutent des problèmes politiques et parviennent à transformer l'inexplicable philosophie du clan du Dragon en une position cohérente et conséquente à l'intention des étrangers. Les débats philosophiques et juridiques constituent le type principal d'interaction, les Kitsuki établissant des comparaisons ou des contrastes entre les lois de Rokugan et leur propre interprétation du Tao de Shinsei. C'est dans ce château que se situe l'unique cour de justice du clan, où sera jugé tout samurai accusé d'un crime. Les magistrats de la famille Kitsuki voyagent souvent sur les terres du clan, et parfois au-delà, veillant à ce que la population respecte les lois impériales et fournissant à ceux qui le demandent des arguments éclairés, conçus pour leur ouvrir l'esprit. Les paysans se sont, en fait, totalement habitués aux innombrables énigmes de leurs dirigeants, et si on leur en donne l'occasion, ils discuteront de droit ou de philosophie comme n'importe quel courtisan. C'est toujours un choc pour un étranger qui découvre le pays d'entendre une gueule noire des mines ou un berger ridé qu'il vient d'accoster lui citer le Tao de Shinsei au moins aussi bien qu'il ne le ferait lui-même !



PROVINCES AGASHA – LE LABYRINTHE TORTUEUX

Les régions véritablement isolées du territoire du clan commencent à partir des provinces Agasha. On n'y découvre plus la moindre trace d'être humain, et les montagnes forment un relief étrange et troublant sur l'horizon du nord. Les rares visiteurs qui atteignent ces terres ne sont jamais capables de se souvenir ou de décrire les particularités du paysage. Si la civilisation y est inexistante, la faune et la flore locales sont abondantes ; les Agasha ont encouragé l'épanouissement de la végétation et de la vie animale pour mieux pouvoir les étudier. Des troupeaux de yacks, de renards des neiges et de mouflons peuplent les provinces des Agasha, formant un contraste étonnant avec le paysage peu naturel dans lequel ils évoluent. Et parfois, quelque... chose apparaît sur ces terres, quelque chose qui ne devrait normalement pas exister. Des rumeurs concernant l'apparition de dragons, de ki-rin et autres monstres fantastiques vivant dans la région échoient régulièrement, bien que personne ne puisse affirmer avec certitude avoir aperçu de telles créatures.

Une personne considérée comme digne de confiance, ou en relation commerciale ou diplomatique avec les Agasha, sera reçue par un acolyte dans le château des Mirumoto ou des Kitsuki, puis menée à la bibliothèque sacrée du Shiro Agasha. Il s'agit d'un château immense, perché comme par miracle au sommet d'un pic montagneux isolé. Pour atteindre les niveaux inférieurs du château, il faut entrer dans une grotte située au pied de la montagne, puis progresser vers le haut à travers un interminable dédale de cavernes et de couloirs rocheux. Le palais n'est pas gardé ; il n'en a pas besoin. On ne compte plus les histoires d'espions ayant tenté de s'infiltrer dans le château qui sont finalement morts de faim dans ce réseau caverneux. La bibliothèque s'étend sur plusieurs niveaux du château et a adopté une classification insolite des ouvrages que seuls les shugenja Agasha semblent comprendre. Jamais un étranger ne sera admis dans les salles de la bibliothèque : s'il a besoin d'un parchemin ou recherche une information particulière, un bibliothécaire se chargera de les trouver. Il est interdit de faire sortir un parchemin du palais, et ceux qui désirent recopier une information doivent obtenir la permission préalable du *daïmyō* de la famille, Agasha Tamori.

En dehors du château des Agasha, les seuls autres bâtiments qu'on puisse trouver dans la province sont les fonderies, où les Agasha se livrent à leur magie alchimique. Une épaisse fumée s'en échappe jour et nuit et crée, en se mêlant aux nuages, une saisissante tapisserie céleste. Les étrangers n'ont pas le droit de pénétrer dans les fonderies.

PROVINCE TOGASHI – LE COEUR DE L'ÉNIGME

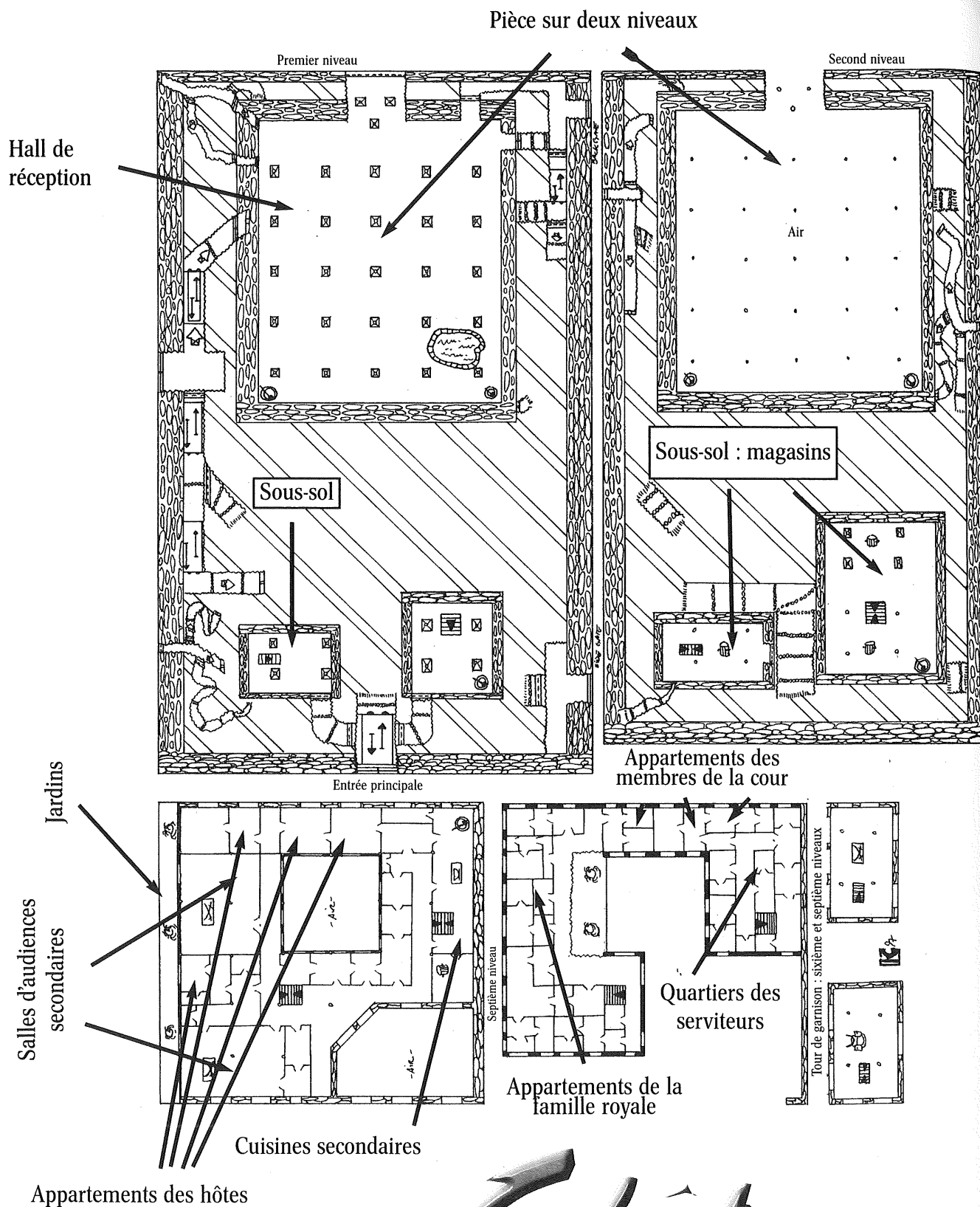
Le centre névralgique des terres du clan du Dragon n'a été aperçu que par une poignée d'étrangers au cours du dernier millénaire. Ici, la réalité même semble défier l'intrus, les chemins et les repères changeant régulièrement. On ne peut parler de géographie en ces lieux ; elle est partout et nulle part à la fois. Il est donc impossible de cartographier les territoires Togashi au sens conventionnel du terme, ces territoires ayant une existence à plusieurs niveaux. Les montagnes de la région sont de loin les plus hautes de Rokugan, et personne en dehors des Togashi ne sait ce qu'on peut trouver à leur sommet.

À l'exception des *Ise zumi*, il n'existe aucune forme de vie naturelle dans ces provinces. Pas le moindre oiseau, pas de fleurs, pas d'insectes... Le silence baignant les roches enneigées n'est troublé que par le cantique solitaire du vent qui s'engouffre dans leurs anfractuosités. Certains affirment qu'une route mène du château de la Dernière Marche à la forteresse des Togashi, mais ceux qui l'ont découverte n'ont jamais révélé ses secrets. Seuls les *Ise zumi* ont à faire sur ces terres. Leur habitation, Kyuden Togashi, est l'unique signe de présence humaine dans la région, construction absolument démesurée qui interpelle l'imagination et échappe en même temps à toute définition. Qui-conque l'a aperçue ne peut l'oublier, mais personne ne la décrit jamais de la même manière.

Au nord du château des Togashi (nul ne sait où exactement) se trouve une caverne, où se terrent les trois Sœurs de la Lune. Le sanctuaire du Seigneur Lune ne peut être trouvé que par ceux qui le cherchent vraiment (personne ne "tombe dessus" par hasard), et uniquement à l'issue d'intenses efforts pour comprendre la nature étrange du chemin qui y mène. Les sœurs qui s'occupent du sanctuaire sont de vieilles femmes, bien plus âgées que la normale. Dans les ténèbres de la caverne où elles vivent, le sanctuaire émet une lueur spectrale surgie de nulle part et partout à la fois. Les sœurs passent leur temps à tisser des fils en utilisant d'antiques rouets. Si personne ne sait exactement pourquoi, tous ceux qui ont entendu les légendes savent que les sœurs sont dotées de pouvoirs mystérieux.

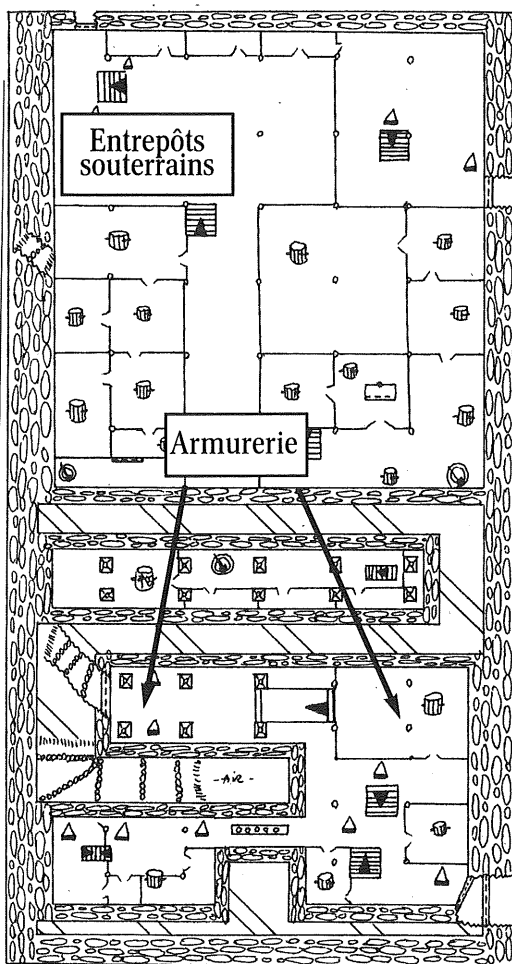
On les dit capables de lire le futur et le passé. On raconte aussi qu'elles sont prêtes à faire partager certaines de leurs visions à ceux qui en payent le prix.

Yokuni n'a jamais entrepris d'action à l'encontre des Sœurs, et ceux qui se demandent pourquoi en arrivent à l'une des deux conclusions suivantes : il ne le veut pas, ou il ne le peut pas...

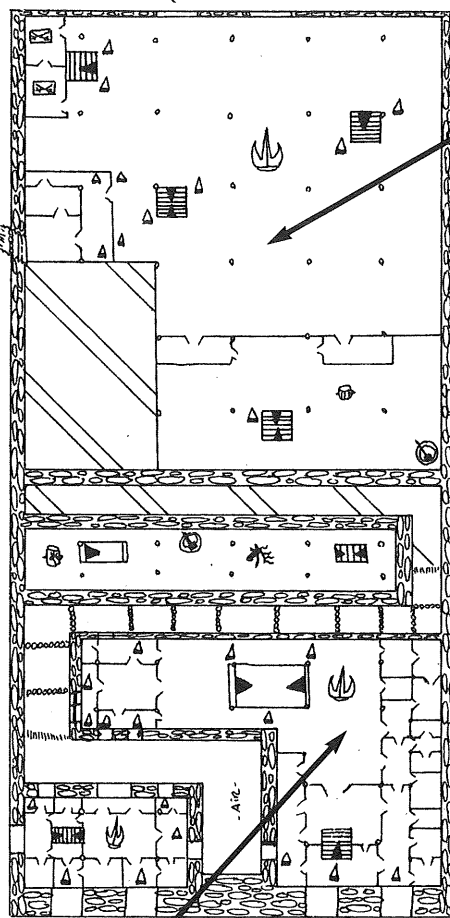


Château

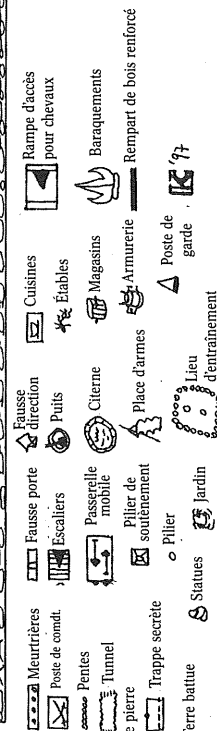
Troisième niveau



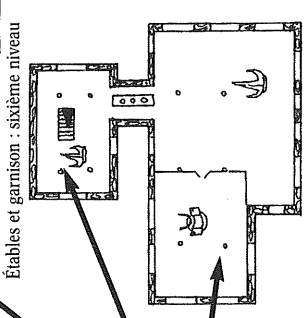
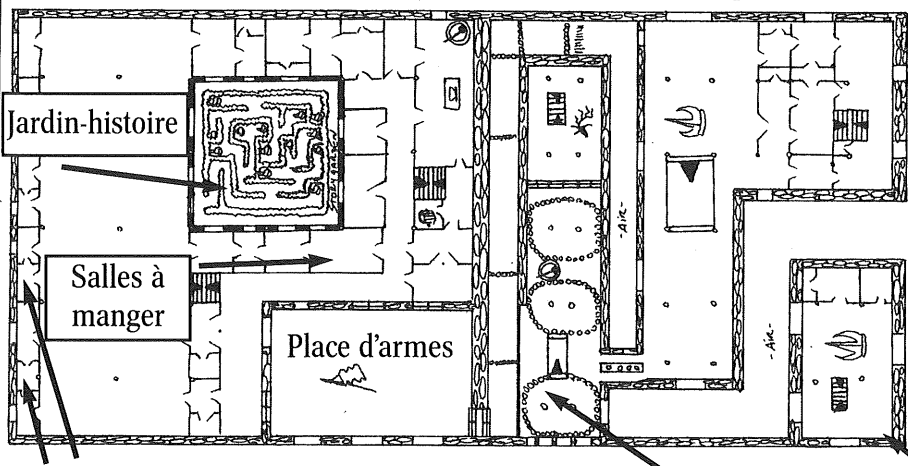
Quatrième niveau



Autres entrepôts souterrains
et Baraquements inférieurs



Baraquements



Baraquements

Mizumoto

APPENDICE V : DECKS DRAGON POUR LE JCC LSR

"LE FEU ET LE JADE"

Un deck Dragon Togashi conçu par Steve Swarner, horriblement corrompu par D.J. Trindle, et assagi par l'éminent David Williams.

DECK DYNASTIE (DYNASTY DECK) : 50 CARTES

Nom	Extension	Rareté
Architects of the Wall	C&J	R
Chrysanthemum Festival	OE	R
Inheritance	OE	R
3 Bridged Pass	C&J	C
The Bronze Gong of the Hantei	AoD	R
2 Dance Troupe	OE	U
Engineering Crew	C&J	C
3 Gold Mine	OE	C
3 Jade Works	OE	C
2 Merchant Caravan	FK	C
2 Pitch and Fire	AoD	C
3 Sanctified Temple	OE	C
2 Togashi Bastion	FK	R
2 Trading Grounds	AoD	C
Watch Tower	AoD	C
2 Crossroads	FK	C
2 Wetlands	AoD	C
2 Agasha Tamori	OE	U
Dragon of Fire	OE	R
3 Mirumoto Daini	OE	C
Togashi Gaijutsu	SL	R
Togashi Mikoto	FK	C
3 Togashi Mitsu	AoD	U
Togashi Mitsu (Experienced)	C&J	R
3 Togashi Rinjin	FK	U
2 Togashi Yama	AoD	U
Togashi Yokuni (Experienced)	AoD	R
Togashi Yoshi	OE	U

DECK DESTIN (FATE DECK) : 33 CARTES

Nom	Extension	Rareté
3 Biting Steel	OE	C
The Fire From Within	SL	U

3 Jade Arrow	SL	U
2 Jade Bow	OE	C
3 Arrows From the Woods	SL	C
3 Block Supply Lines	OE	C
2 Counterattack	OE	U
3 Entrapping terrain	OE	C
3 Higher Ground	FK	C
3 One Koku	C&J	C
2 Refugees	AOD	C
Ring of Earth	OE	U
Ring of Void	OE	U
3 Archers	OE	C

Il s'agit d'un deck hautement défensif. Ses focus jumeaux sont les attaques à distance (Ranged Attacks) - assez courants dans les decks Dragons - et la modification de province, plutôt inhabituelle. La capacité de la Forteresse (Stronghold) du clan du Dragon symbolise l'éloignement de ses terres du reste de l'Empire, alors pourquoi ne pas jouer de cette inaccessibilité ?

Vous ne gagnerez pas à l'honneur en ne misant que sur vos Personnalités. Même si vous deviez toutes les mettre en jeu en payant le prix fort, cela n'amènerait votre total d'Honneur qu'à 25, bien loin des 40 requis. C'est là que les Sanctified Temples et les Dance Troupes viennent à votre rescousse. Vous disposez de cinq de ces Holdings générateurs d'Honneur, et aussi d'or, si nécessaire.

Vos régions représentent la parfaite illustration des deux focus du deck. Les Crossroads vous accordent une remise de 3G sur tous les Holdings de cette Province, et plus de la moitié de ces Holdings ne coûtent que 3G ou moins. Les Wetlands améliorent vos attaques à distance (Ranged Attacks) de un et comme vous avez le droit de tirer en premier dans une bataille, cela représente un gros avantage.

Vos personnalités sont assez constantes. Togashi Rinjin, le canonier de Rokugan, peut effectuer jusqu'à deux attaques à distance (Ranged Attacks) par jour sans se fatiguer. Togashi Mitsu, bien entendu, forme la base d'un deck Dragon, tout comme Mirumoto Daini, votre unique samurai à bas prix. Togashi Yama, Agasha Tamori et Togashi Yoshi constituent les ingrédients des Biting Steel et des The Fire From Within pour les bonus de contrôle de Force à distance et (bien sûr) les attaques à distance. Togashi Yokuni et son cousin, le Dragon of Fire, sont les gros cogneurs du deck (n'oubliez pas que Yokuni, lorsqu'il utilise The Fire From Within, peut générer une attaque à distance de niveau 12).

La faiblesse principale du deck réside dans sa lenteur à se mettre en place. Il est peu vraisemblable que



vous sortirez une personnalité dès le premier tour ; vous les mettrez plutôt en jeu à partir des tours 2 et 3, en essayant de contrer les assauts des decks rapides. Utilisez vos trois Koku là où c'est nécessaire et, même si vous perdez une Province en début de partie, n'oubliez pas que vous aurez bientôt une armée bardée d'attaques à distance et une Province renforcée par des Fortifications et des Régions. Restez calme et focalisez-vous sur les 40 points d'honneur, pendant que votre adversaire essaye de se convaincre qu'il ne va pas se faire tailler en pièces en vous attaquant. Bien sûr, s'il le fait, il s'expose à une contre-attaque (Counterattack). S'il a envoyé toutes ses forces, vous pourrez vraisemblablement détruire deux ou trois Provinces en retour.

"THÉORIE DE LA CONSPIRATION"

Un deck Dragon Mirumoto conçu par Ray Lau.

DECK DYNASTIE (DYNASTY DECK) : 32 CARTES

Nom	Extension	Rareté
Imperial Gift	OE	R
Inheritance	OE	R
Iris Festival	OE	R
Dark Oracle of Water	SL	R
3 Gold Mine	OE	C
3 Jade Works	OE	C
3 Merchant Caravan	FK	C
3 Small Farm	OE	C
3 The Doji Plains	FK	U
3 Mirumoto Daini	OE	C
Mirumoto Daini (Experienced)	FK	R
3 Mirumoto Hitomi	OE	C
3 Mirumoto Sukune	OE	U
Togashi Hoshi	OE	R
Togashi Yokuni (Experienced)	AoD	R
Void Dragon	OE	R

DECK DESTIN (FATE DECK) : 33 CARTES

Nom	Extension	Rareté
Ancestral Sword of the Dragon	IE	R
3 Block Supply Lines	OE	C
3 Counterattack	OE	U
The Egg of Pan Ku	OE	R
2 Narrow Ground	C&J	C
3 Rallying Cry	OE	C
3 Refugees	AoD	C

3 Strength of Purity	OE	U
2 Superior Tactics	OE	C
3 Test of Honor	OE	R
2 Traversable Terrain	OE	C
3 Heavy Infantry	OE	U
Mirumoto Home Guard	SL	U
3 Samurai Warriors	OE	R

Les membres du clan du Dragon bénéficient-ils secrètement de l'or du clan de la Grue ? Avec ce deck, la réponse est oui. Les cartes clés pour cette "théorie de la conspiration" sont les Doji Plains, qui confèrent au deck sa vitesse.

Voici les premiers et deuxièmes tours idéals : une Merchant Caravan et un Mirumoto Daini sortis dès le premier tour ; défaussez-vous des deux autres cartes, quelles qu'elles soient. Au deuxième tour, il y a moins de 35 % de probabilité que les Doji Plains sortent ; choisissez la Merchant Caravan pour recevoir le bonus. Jetez un focus de 3 (3-Focus), adjoignez un disciple (Follower) à Daini et prenez une Province.

La force de ce deck provient du nombre élevé de disciples (Followers). On en compte 7 sur un total de 33 cartes de Destin (Fate), ce qui vous assure pratiquement d'en avoir au moins une dans votre main de départ. Rien qu'en comptant les disciples, votre main de Destin (Fate hand) dispose d'un total de force de 36 ! Des Provinces ? Pourquoi faire, des Provinces ? T'as plein de Refugees, c'est pas pour rien, mon pote !

Poser toutes vos personnalités au prix maximum vous rapporte 33 points d'honneur, l'épée ancestrale (Ancestral Sword) vous en donne 4 autres et si vous avez la chance de tirer l'Imperial Gift en premier, vous aurez 2 points d'honneur supplémentaires. Ce qui fait un total de 39 points, soit à un poil de la victoire par l'honneur. Bien que vous n'obtiendrez pas une victoire par l'honneur dans la majorité de vos decks, vous pouvez gagner de l'honneur supplémentaire en tuant des Personnalités adverses au combat.

Le deck joue sur trois tableaux : attaquer avec une grande force et un Rallying Cry (ou pas, d'ailleurs, vous pouvez vous permettre de perdre une ou deux Provinces) ; mener une contre-attaque (Counterattack) avec beaucoup de force, puis attaquer à nouveau à votre tour. Ou encore rendre vos unités mobiles avec des Superior Tactics/Traversable Terrain et écraser les ennemis qui ne s'y attendent pas et les Provinces.

Méfiez-vous des Test of Might - vos personnalités, en particulier, sont assez faibles. De plus, les decks basés sur l'honneur ont tendance à faire ce genre de cadeaux plus souvent que vous. Vous devrez donc tout simplement les détruire avant qu'ils n'agissent.

APHORISMES DES ISE ZUMI

Deux mendiants sont assis dans le froid.

Le premier, un manchot, dit : " J'ai froid aux pieds ".

Le second, un cul-de-jatte, répondit : " Moi aussi ".

Si le puits est mal creusé, le village mourra.

On ne peut parler de la colère du lion tant que l'on n'a pas été entre ses crocs.

Ne deviens pas un parent à la naissance de ton enfant ; deviens un enfant.

La certitude est la mort de la possibilité.

L'Empereur dit : " J'ai une question ".

Shinsei répondit : " J'ai une réponse ".

L'Empereur rétorqua : " Mais tu ne sais pas de quelle question il s'agit ".

Shinsei répondit : " Tu ne sais pas de quelle réponse il s'agit ".

Corrige rapidement tes erreurs.

Car la plus grave des erreurs est de ne pas corriger ses erreurs.

La préparation, c'est la prévention.

On teste le métal au feu ; un homme à ce qu'il dit.

FICHES DE RÉFÉRENCE

NOUVELLES COMPÉTENCES (PAGE 40)

Artisanat : Mizugusuri (Intelligence)
Artisanat : Tatouage (Agilité)
Ichi Miru (Perception - PJ de la famille Kitsuki uniquement)
Kagaku (Intelligence - PJ des familles Agasha et Kitsuki uniquement)
Montagnard (Force et/ou Constitution)
Nazodo (Intelligence - PJ du clan du Dragon uniquement)

NOUVEAUX AVANTAGES (PAGE 40)

Harmonisation élémentaire (1 PP)
Noble naissance (3 PP)

NOUVEAUX DÉSAVANTAGES (PAGE 41)

Ascète (3 PP)
Folie illuminée (2, 4 ou 6 PP)
Vaniteux (1 PP)

FAMILLE KITSUKI (PAGE 42)

Bonus : Intuition +1

ÉCOLE DES MAGISTRATS KITSUKI

Bonus : Perception +1.
Compétences : Courtisan, Droit, Héraldique, Histoire, *Nazodo*, Poison ou Herboristerie, et n'importe quelle Connaissance.
Rang d'Honneur de départ : 2, plus cinq cases.

TECHNIQUES

Rang 1 : Méthode de Kitsuki
À ce rang, le magistrat a appris à concentrer ses sens à un degré tel qu'il peut remarquer le moindre détail, aussi infime soit-il. Ce magistrat peut dépenser autant de points de Vide qu'il veut (pas plus qu'il n'en a, bien sûr) chaque fois qu'il fait un jet d'Intuition ou de Perception (ou de compétence utilisant l'un de ces deux Traits).
Rang 2 : Sagesse portée par les vents

À ce rang, le personnage a acquis une connaissance avancée de la méthode de Kitsuki : chaque fois qu'il fait un jet d'Intuition ou de Perception (ou de compétence utilisant l'un de ces deux Traits), il gagne automatiquement (rang de Maîtrise) augmentations gratuites (s'il réussit son jet).

Rang 3 : Trouver la voie

À ce rang, la fonction de magistrat du personnage, devenue pratiquement une seconde nature pour lui, ne lui demande aucun effort. Lorsqu'il utilise les compétences Héraldique, *Nazodo*, Droit et Histoire, il n'a même plus besoin d'effectuer de jet pour réussir. Mais il ne peut obtenir aucune augmentation s'il utilise cette technique : s'il veut obtenir des augmentations, il devra effectuer un jet normalement.

Rang 4 : Connaître le rythme du cœur

À ce rang, le magistrat a acquis une compréhension intuitive des agissements et des méthodes employés par les divers clans de Rokugan. S'il fait face à un samurai qui utilise une technique de combat qu'il a déjà vue, ce dernier devra obligatoirement utiliser un point de Vide (ou un point supplémentaire de Vide) pour pouvoir utiliser cette technique.

Rang 5 : Les yeux trahissent le cœur

Quand un magistrat Kitsuki atteint ce niveau de compétence, même un membre du clan du Scorpion n'a pas la moindre chance de le duper. Chaque fois qu'un personnage essaye de mentir à un magistrat, comparez leurs rangs respectifs d'Intuition. Un personnage dont le rang est inférieur à celui du magistrat ne pourra même pas se résoudre à mentir ; s'il a un rang d'Intuition supérieur ou égal à celui du magistrat, il pourra lui mentir, mais le magistrat le saura immédiatement.

FAMILLE TOGASHI

Bonus : Agilité +1

L'ÉCOLE TOGASHI

Bonus : Vide +1.
Compétences : Artisanat, Corps à corps (Kaze-do), Méditation, *Nazodo*, Shintao, plus deux compétences au choix.

Rang d'Honneur de départ : 1, plus cinq cases.

Quand un *Ise zumi* atteint le rang de Maîtrise 1, il bénéficie automatiquement d'un tatouage. Il peut, s'il le souhaite, en ajouter jusqu'à deux de plus pour un coût de 8 PP chacun. Cette possibilité n'est offerte qu'à la création du personnage. Quand le personnage aura accumulé suffisamment de Réputation pour atteindre un nouveau rang de Maîtrise, son corps et son âme seront prêts à accepter un nouveau tatouage. Un *Ise zumi* ne peut tolérer que (rang de Vide) tatouages au maximum.

DU CLAN DU DRAGON

TATOUAGES (PAGE 43)

Araignée.....	Le toucher du personnage est empoisonné
Bambou.....	Augmente la Constitution
Caméléon.....	Permet de changer son apparence
Campanule.....	Permet d'échanger son trait de Vide avec tout autre trait
Chauve-souris.....	Augmente les Réflexes
Chrysanthème.....	Soigne les blessures reçues
Corneille.....	Protège de la souillure de l'Outremonde
Crabe.....	Bloque une partie des blessures reçues
Croissant de lune.....	Permet de devenir incorporel
Dragon.....	Permet de cracher du feu
Faucon.....	Immunise à la peur
Fleur de cerisier (sakura).....	Transforme l'Honneur en points de Vide
Grue.....	Accorde l'avantage " Chanceux "
Guêpe.....	Accorde une action supplémentaire par tour
Libellule.....	Evite d'être touché en combat
Licorne.....	Permet de relancer un jet de dés
Lion.....	Augmente les compétences martiales
Maranta.....	Permet de guérir ses blessures ou celles d'un compagnon
Masque blanc.....	Plus aucune émotion ni sentiment
Mille-pattes.....	Permet de se déplacer à grande vitesse
Montagne.....	Augmente son trait de Terre
Nuage.....	Permet de communiquer avec les esprits
Océan.....	Plus besoin de dormir, de boire ou de manger.
Papillon.....	Augmente l'Intuition
Phénix.....	Protège ou augmente la puissance des sorts
Pin.....	Réduit les pénalités de blessures
Pleine lune.....	Réduit les augmentations de ses adversaires
Rosignol.....	Permet de guérir toutes ses blessures
Scorpion.....	Force ses adversaires à utiliser leur plus faible trait
Singe.....	Augmente la discrétion et l'habileté manuelle
Soleil.....	Accorde des augmentations gratuites
Tigre.....	Augmente les attaques au corps à corps
Tortue.....	Permet de connaître toutes les compétences

"FAQ" : FOIRE AUX QUESTIONS CONCERNANT LE CLAN DU DRAGON

Les membres du clan du Dragon doivent-ils choisir l'avantage " Ambidextre " pour profiter de la technique du daisho ?

Non, un membre du clan du Dragon n'a *pas* besoin de choisir l'avantage, sauf s'il désire être ambidextre.

Il est noté dans le chapitre consacré à la famille Mirumoto, que je peux ajouter " +1 " à un trait. Cela comprend-il le Vide ?

Non. Les traits sont les traits, et les anneaux, les anneaux.

Puis-je devenir un bushi/shugenja comme Yokuni ?

Non, non et non. Yokuni est âgé de mille ans. C'est le fils naturel du Soleil et de la Lune. Il n'est même pas *humain* !

Quand vous aurez vécu mille ans, votre MJ acceptera peut-être votre requête, en attendant, vous allez devoir souffrir comme tout le monde.

Pourquoi les membres du clan du Dragon ne disposent-ils que de six compétences, alors que tous les autres en ont sept ?

En contrepartie de l'avantage qu'ils ont de pouvoir augmenter n'importe quel trait.

JOUER UN ISE ZUMI

- Parle-moi petit moine, dis-moi quelle est la voie de la sagesse ?
- Si tu sais que tu n'obtiendras pas de réponse, ne pose pas la question tu éviteras la soif.

- Cesse de te moquer, je te parle sérieusement, dis-moi comment je dois comprendre le Tao de Shinsei ?

- Le sage s'interroge lui-même, le sot interroge les autres.

- Comment oses-tu petit moine ? Je suis Hida Musahine, samurai du clan du Crabe, j'ai détruit l'armée de Matsu Seikuan à la bataille des cinq cerisiers, j'ai tranché la tête à Kakita Mariko sur le sol de son propre dojo, crois-tu que je vais me laisser insulter par un petit moinillon ?

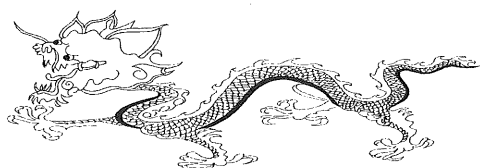
- Quelle est l'utilité de savoir s'exprimer si les mots que l'on prononce n'ont aucun sens ? Si porter un katana fait de toi un samurai, alors je devrais me planter des plumes dans le crâne afin de devenir un aigle.

- Sen est assez petit moine, ma patience a des limites que ton insolence est sur le point de franchir.

- Pardonne-moi samurai, je pensais qu'aux louanges du fourbe tu préférerais les moqueries d'un honnête homme.

- En définitive tu m'amuses petit homme. Et puis finalement, peut-être était-ce une leçon de sagesse que tu viens de me donner là.

- Même la pensée d'une fourmi peut finir par toucher le ciel.



Jouer un samurai reste une chose relativement aisée. Le code de conduite plus ou moins strict auquel les membres de cette caste adhèrent, est un parfait guide pour les joueurs. En ce qui concerne les Ise zumi le cas est bien plus délicat. À la fois guerrier en quête de perfection, et sage sur le chemin de l'illumination, l'Ise zumi est un être complexe pétri des traditions martiales et philosophiques orientales.

Plutôt destiné à des joueurs expérimentés, jouer de tels personnages demandera une grande préparation. Il est important de bien comprendre la place de tels individus en Rokugan, ils sont des sages qui dispensent une connaissance philosophique essentielle au maintien de l'unité de l'Empire. Mais ils sont aussi des hommes qui ont souvent renoncé à leur statut de samurai, et qui du même coup représentent un élément de rébellion face à la structure très hiérarchisée de la société rokugani.

De manière simpliste, les Ise zumi, qui entretiennent des relations avec le monde, ont tendance à se comporter en guides spirituels. Tour à tour moralisateurs, moqueurs ou énigmatiques, ils cherchent à éveiller la conscience de leurs interlocuteurs.

En terme pratique, je ne saurais trop vous conseiller de recueillir proverbes et citations. Préparez-vous ainsi des listes classées par thèmes de manière à pouvoir, de manière opportune faire profiter les autres joueurs de vos traits de sagesse (ou d'humour).

En voici quelques exemples :

• Le fruit mûr tombe de lui-même, mais il ne tombe pas dans la bouche. (Nécessité d'agir)

• Celui qui met son courage à oser trouve la mort. Lao Tseu (Ambition)

• Quelque fort et vaillant que tu sois, il importe de compter parmi tes amis un homme paisible. (Importance de la sagesse, amitié, valable aussi lorsqu'il s'agit de caractériser certains membres de clans très typés)

• La neige est une pureté menteuse. (Apparence)

• La belle pivoine ne sert qu'à flatter la vue ; la fleur du jujubier, quoique petite, donne un bon fruit. (Apparence)

• Le cheminement du serpent ressemble à celui de la couleuvre. (Apparence)

• Toutes les vipères ne se cachent pas derrière des rochers. (Apparence et ennemi, aisément utilisable pour parler des membres de certains clans)

• Qui veut devenir Dragon doit manger beaucoup de petit serpents. (Apprentissage)

• Les ronces et les épines poussent sur les traces des armées. (Guerre)

• À qui sait attendre, le temps ouvre les portes. (Patience)

• Le grand défaut des hommes est d'abandonner leurs propres champs pour ôter l'ivraie de ceux des autres. (Affaire d'autrui)

• Qui pense élever une montagne creuse un puits. (Aveuglement)

• Verser de l'eau froide dans le pot qui bout ne vaut pas retirer le bois du foyer. (Cause et effet)

• Le Dragon immobile dans les eaux profondes devient la proie des crevettes. (Chute)

• J'étais furieux de n'avoir pas de souliers ; alors j'ai rencontré un homme qui n'avait pas de pieds, et je me suis trouvé content de mon sort. (Contentement)

• À la cour comme à la mer, le vent qu'il fait décide de tout. (Cour, versatilité des diplomates)

• Prétendre contenter ses désirs par la possession, c'est compter que l'on étouffera le feu avec de la paille. (Désir)

• Dépasser le but c'est comme ne pas l'atteindre. Confucius (Excès)

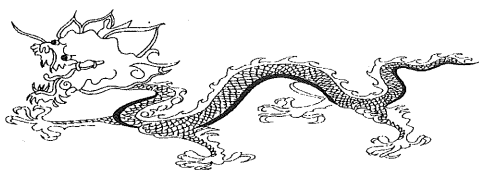
- *Ce qui est au-dessus du bon est souvent pire que le mauvais.*
(Sun Tzu (Excès))
- *Plus il y a de lois, plus il y a de voleurs.*
(Loi)
- *L'ombre se meut selon les désirs du soleil.*
(Libre arbitre, vassalité)
- *L'homme maître de soi n'aura pas d'autre maître.*
(Libre arbitre, vassalité)
- *Avec le temps et la patience, la feuille du mûrier devient de la soie.*
(Patience)
- *Le travail de la pensée ressemble au forage d'un puits ; l'eau est trouble d'abord puis se clarifie.*
(Persévérance)
- *Vous pouvez réfléchir la lumière d'autrui, mais vous ne pouvez irradier que votre propre lumière.*
(Capacités et prétentions)
- *La singularité n'est un mérite que pour ceux qui n'en ont pas d'autres.*
(Prétention)
- *Quand le sage désigne la lune du doigt, l'imbécile regarde le doigt.*
(Sagesse, sottise)
- *La rivière tranquille a ses rives fleuries.*
(Sagesse et sérénité)
- *Les vérités qu'on aime le moins à apprendre sont souvent celles que l'on a le plus d'intérêt à savoir.*
(Vérité)
- *À toujours regarder derrière soi, on finit par marcher en rond.*
(Parler du passé)
- *Un samurai est identique à un paysan aux yeux d'un oiseau.*
(Humilité)
- *Un homme peut tomber d'une échelle et s'écraser au sol, alors qu'une fourmi peut tomber de la lune et se remettre à marcher.*
(Humilité)
- *D'une natte, même neuve, sort de la poussière quand on la bat.*
(Secret personnel)
- *À la troisième giffe, Shinsei lui-même s'énervait.*
(Contrôle de soi)

Il est facile de trouver de tels aphorismes dans des recueils de proverbes, mais n'hésitez pas à créer les vôtres (comme un certain nombre ci-dessus) ou à chercher dans des romans ou dans des films, il est facile d'y trouver des petites perles de sagesse.

Et, pour finir, je ne peux résister au plaisir de vous livrer une petite phrase de Michel Audiard, qui après de légers changements a vite trouvé sa place dans mon répertoire.

- *Un intellectuel assis va moins loin qu'un con qui marche.*
- *Oui, mais l'intellectuel, lorsqu'il se lèvera pour se mettre en route, ira dans la bonne direction lui.*

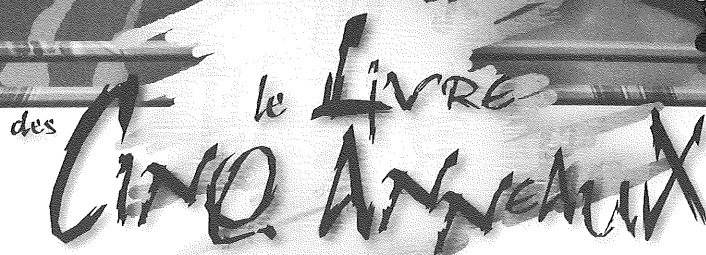
(Maurice Biraud et Lino Ventura, *Un taxi pour Tobrouk*)



La voie de la Licorne



Décembre '98



ISE ZUMI

PROFESSION :

INITIATIVE

ARME PRINCIPALE

ARMURE PRINCIPALE

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)

COMPÉTENCES

FORCE :
PERCEPTION :

Réputation :

**POINTS DE VIDE
DÉPENSÉS :**

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

BLESSURES

TATOUAGES

GLOIRE :

HONNEUR :

POINTS D'EXPÉRIENCE :

des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN : DRAGON

PROVINCE NATALE :

ALLIÉS ET ENNEMIS

SORTS

**HISTOIRE &
ACTIONS GLORIEUSES**

**PRÉSENTS, FAVEURS &
CONSIDÉRATIONS**

ARMES & ÉQUIPEMENT



des le LIVRE CINQ ANNEAUX

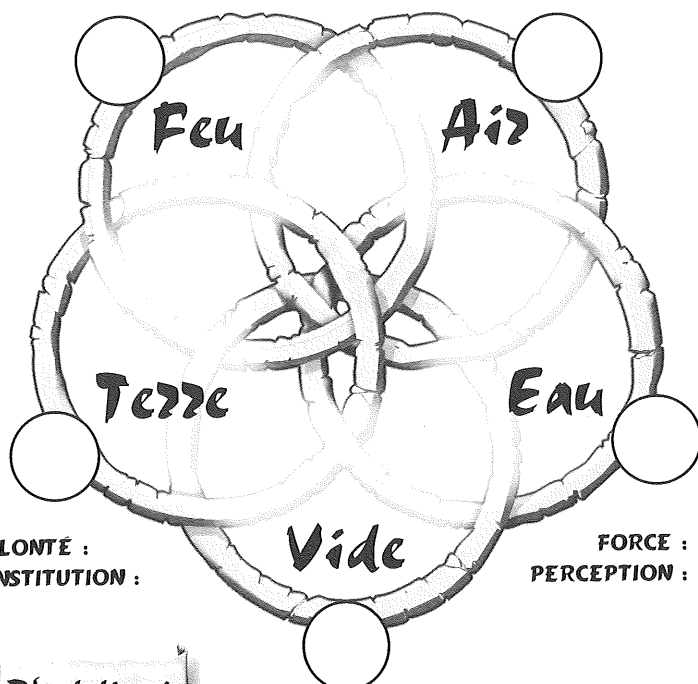
NOM : _____

AGILITÉ :
INTELLIGENCE :

RÉFLEXES :
INTUITION :

BUSHI DU CLAN DU DRAGON

PROFESSION : _____



VOLONTÉ :
CONSTITUTION :

FORCE :
PERCEPTION :

Réputation :

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/
DÉSAVANTAGES

INITIATIVE

ARME PRINCIPALE

ARMURE PRINCIPALE

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)

COMPÉTENCES

BLESSURES

☐ 0
☐ -1
☐ -2
☐ -3
☐ -4
☐ Épuisé
☐ Coma
☐ Mort

École :

Rang :

TECHNIQUES

GLOIRE :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HONNEUR :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

POINTS D'EXPÉRIENCE :

des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN : DRAGON

PROVINCE NATALE :

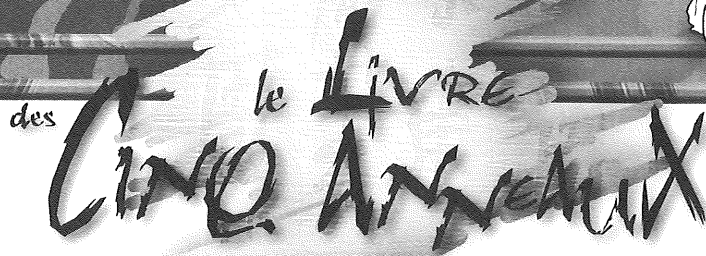
ALLIÉS ET ENNEMIS

SORTS

**HISTOIRE &
ACTIONS GLORIEUSES**

**PRÉSENTS, FAVEURS &
CONSIDÉRATIONS**

ARMES & ÉQUIPEMENT



des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN : DRAGON

PROVINCE NATALE :

ALLIÉS ET ENNEMIS

SORTS

**HISTOIRE &
ACTIONS GLORIEUSES**

**PRÉSENTS, FAVEURS &
CONSIDÉRATIONS**

ARMES & ÉQUIPEMENT

des le LIVRE CINQ ANNEAUX



*Durant un millénaire,
le mystérieux clan du Dragon
s'est reclus dans ses forteresses
légendaires dans les montagnes.*



*Aujourd'hui, ce livret
- le premier d'une série consacrée aux différents clans -
vous révèle bon nombre de ses secrets.*

La Voie du Dragon

- Nouvelles règles de création de personnages : les magistrats de la famille Kitsuki, les shugenja de la famille Agasha et les *Ise zumi*, les mystérieux hommes tatoués.
- Nouvelles compétences, nouvelles techniques de combat, nouveaux avantages et désavantages, notamment les ancêtres.
- Objets magiques anciens et reliques du clan du Dragon
- Tables de chance et d'héritage
- Extraits du " Niten ", traité de Mirumoto décrivant la fameuse technique de combat à deux sabres employée par la famille Mirumoto.
- Règles du " kaze-do ", le style de combat à mains nues de Togashi Kaze
- Et bien d'autres choses !

