
Le Livre des Cinq Anneaux
Jeu de rôle
Troisième édition

SOMMAIRE

LIVRE DE LA TERRE 4
Factions de Rokugan 6
Le Clan du Crabe 6
Le Clan du Dragon 6
Le Clan de la Grue 6
Le Clan de la Licorne 6
Le Clan du Lion 7
Le Clan de la Mante 7
Le Clan du Phénix 7
Le Clan du Scorpion 7
Les Familles Impériales 7
Les Clans Mineurs 7
Les Ronin 7
La Confrérie de Shinsei 8
L'Outremonde 8
L'Histoire de Rokugan 8
Ce qui existait avant (Préhistoire) 8
Premier Siècle 8
Deuxième Siècle 10
Troisième Siècle 10
Quatrième Siècle 11
Cinquième Siècle 11
Sixième Siècle 13
Septième Siècle 13
Huitième Siècle 14
Neuvième Siècle 15
Dixième Siècle 16
Onzième Siècle 16
Douzième Siècle 16
Coutumes et Cultures 26
L'Ordre Céleste 26
Les Samurai 26
Le Clergé 28
Les Bonge 28
Les Eta 28
Maison et Foyer, Coutumes et Lois 29
Gouvernement 29
Crime et Châtiment 29
Voyages 30
Le «On» 30
Déshonneur 30
Bushido 30
Gempukku 31
Seppuku 31
Jeux 31
Étiquette 32
Apprentissage 33
Rôle des Sexes 34
Amour et Mariage 34
Aventuriers 34
Langage 35
Monnaie et Commerce 36
La Guerre 36
La Magie dans la Société 38
Superstition 40
Le Temps et les Saisons 41
La Mesure du Temps à Rokugan 41
Le Pays 44
Climat 44
Flore 44
Faune 45
Les Clans 45
Le Clan du Crabe 45
Le Clan du Dragon 48
Le Clan de la Grue 50
Le Clan de la Licorne 53
Le Clan du Lion 57
Le Clan de la Mante 59
Le Clan du Phénix 61
Le Clan du Scorpion 63
Les Clans Mineurs 65
Les Familles Impériales 70
La Confrérie de Shinsei 72
Les Ronin 74
Familles de Ronin Importantes 76
L'Outremonde 77
LIVRE DE L'EAU 80
Le Jeu des Vingt Questions 82
Règles de Bases 84
Jets de Dés 84
Anneaux et Traits 86
Compétences 87
Clan, Famille et École 87
Points de Personnage 88
Avantages et Désavantages 88
Honneur 89
Gloire et Statut 90
Héritage 90
Rang de Réputation et Rang de Maîtrise 90
Personnages Avancés 91
Utilisation des Compétences 91
Jets de Compétence 91
Apprendre de Nouvelles Compétences 94
Spécialisation 94
Capacités de Maîtrise 94
Liste des Compétences 94
Compétences Nobles 95
Compétences de Marchand 100
Compétences de Bugei 101
Compétences Dégradantes 103
Avantages 106
Désavantages 113
Exemple de Création de Personnage 118
Écoles du Clan du Crabe 119
Écoles du Clan du Dragon 122
Écoles du Clan de la Grue 126
Écoles du Clan de la Licorne 129
Écoles du Clan du Lion 132
Écoles du Clan de la Mante 135
Écoles du Clan du Phénix 138
Écoles du Clan du Scorpion 142
Écoles Impériales 145
Écoles des Clans Mineurs 147
Écoles des Ronin 151
Noms Rokugani 153
Noms Masculins 153
Noms Féminins 153
Tables d'Héritage 153
LIVRE DU FEU 156
Jets de Dés 158
Dés Ouverts 158
Les Dix Dés 158
Les Types de Jets 158
Jets de Compétence 158
Jets de Traits 159
Jets d'Anneaux 159
Incantations 159
Jets d'Opposition 159
Combat 159
Augmentations 159
Qu'est ce qu'une Augmentation? 159
Modificateurs au ND 159
Asphyxie 160
Cécité 160
Fatigue 160
Obscurité 160
Surdité 160
Poisons et Maladies 160
Poisons/Maladies Spécifiques 161
Metsubishi 163
Metsubishi Empoisonnés 163
Metsubishi Artisanaux 164
Metsubishi Improvisés 164
Points de Vide 164
Autres Utilisations des Points de Vide 165
Combats 165
Escarmouches 165
Le Round de Combat 165
Attaque et Défense 166
Blessures 166
Guérison 167
Manœuvres de Combat 167
Que Puis-je Faire lors d'un Round? 167
Augmentations 168
Modificateurs au ND 169
Situations de Combat Spéciales 169
Lutte 169
Duel Iaijutsu 170
Attaques à Distance 170
Combat à Mains Nues 170
Armure 171
Armes 172
Flèches 172
Arcs 172
Armes à Chaîne 173
Armes Lourdes et Haches 174
Couteaux 174
Projectiles de Ninja 175
Armes de Paysans 175
Armes d'Hast et Lances 175
Bâtons 177
Sabres 178
Éventails de Guerre 179
Objets Divers 180
Vêtements et Accessoires 182
Qualité des Objets 183
Gloire et Statut 184
Statut 184
Gloire 187
Honneur 190
Pertes et Gains d'Honneur 191

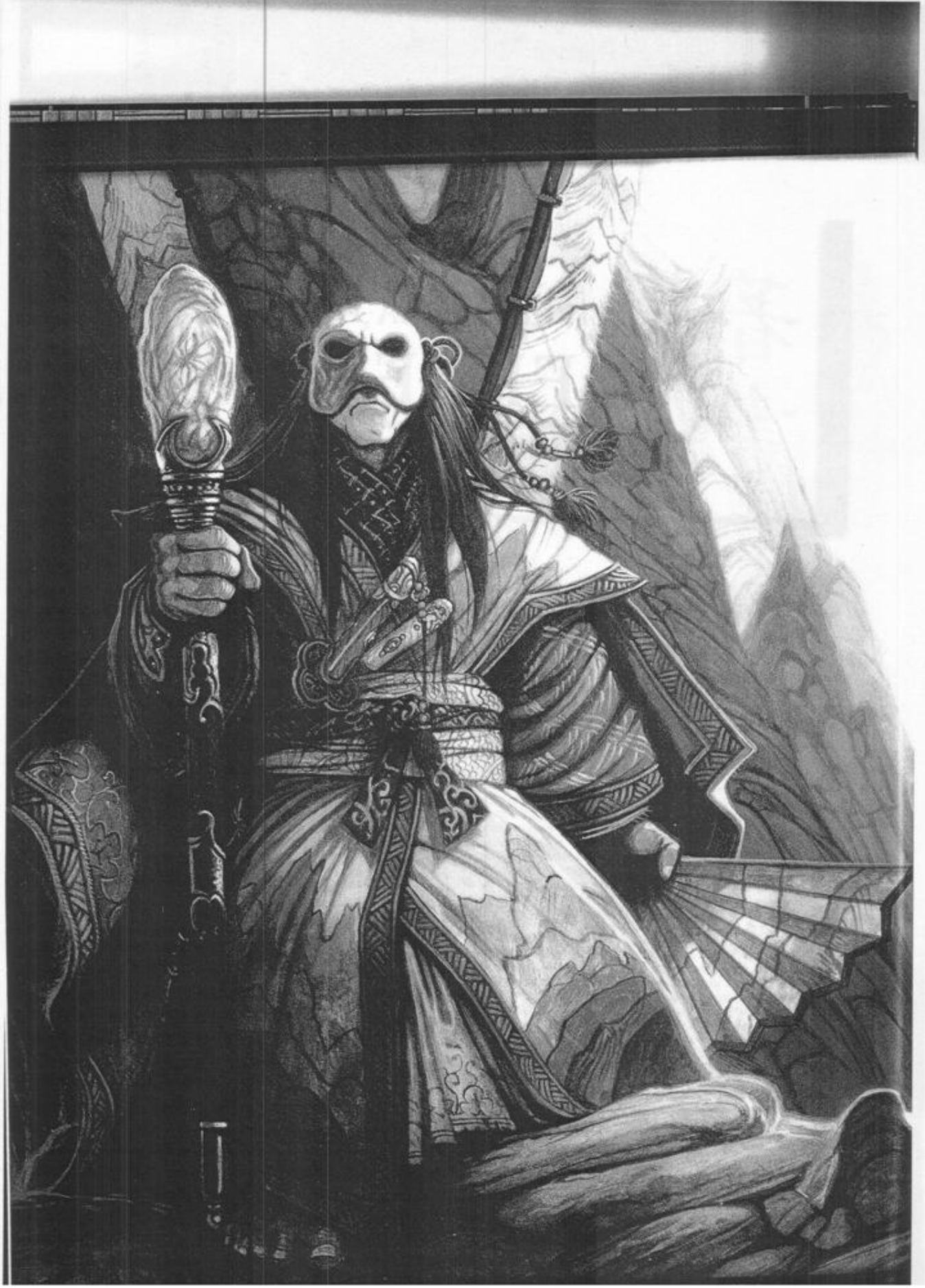
Autres Aspects de l'Honneur. 192
Kata 192
Présentation des Kata 193
Kata Communs 193
Kata du Clan du Crabe 195
Kata du Clan du Dragon 197
Kata du Clan de la Grue 198
Kata du Clan de la Licorne 199
Kata du Clan du Lion 200
Kata du Clan de la Mante 201
Kata du Clan du Phénix 202
Kata du Clan du Scorpion. 204
Combats de Masse 205
Résolution des Tours de Bataille. . . . 205
Première Étape:
Déclaration des Engagements. 205
Deuxième Étape:
Évolution de la Bataille. 206
Troisième Étape:
Résolution des Engagements 206
Quatrième Étape: L'Heure de Gloire . 207
Règles Spéciales: Batailles Navales . 207
Règles Spéciales:
Combattre l'Outremonde 207
Après la Bataille 207
Opportunités Héroïques 208
Expérience et Progression 211
Points d'Expérience. 211
Progression des Personnages 211
Octroi de Points d'Expérience. 211

LIVRE DE L'AIR. 212

La Voie des Kami. 214
La Cosmologie, les Royaumes des Esprits et l'Au-delà 215
Les Kamis, le Soleil et la Lune 215
Fu Leng 216
Les Sept Fortunes 216
Les Fortunes Mineures 217
Les Ancêtres 217
Les Pêchés. 217
La Magie du Peuple 217
Les Dragons. 218
Les Royaumes des Esprits. 218
Nemuranai 222
Règles Concernant les Nemuranai . . 222
La Magie et les Sorts 224
Apprendre un Sort. 224
Maîtrise Innée 224
Lancer un Sort. 225
Portée et Zone d'Effet 225
La Magie Rituelle 225
Affinité et Déficience 225
Niveau de Concentration et Durée . . 225
Les Augmentations 226
Sorts Universels 226
Bannissement 226
Communion 227
Contre-sort 227
Faveur 228
Invocation 228
Sorts de l'Air 229
Niveau de Maîtrise 1 229
Niveau de Maîtrise 2 230
Niveau de Maîtrise 3 231
Niveau de Maîtrise 4 232
Niveau de Maîtrise 5 232
Niveau de Maîtrise 6 233
Sorts de l'Eau 233
Niveau de Maîtrise 1 233
Niveau de Maîtrise 2 235
Niveau de Maîtrise 3 236
Niveau de Maîtrise 4 237
Niveau de Maîtrise 5 237
Niveau de Maîtrise 6 238
Sorts du Feu 239
Niveau de Maîtrise 1 239
Niveau de Maîtrise 2 240
Niveau de Maîtrise 3 241
Niveau de Maîtrise 4 242
Niveau de Maîtrise 5 242
Niveau de Maîtrise 6 244
Sorts de la Terre. 244
Niveau de Maîtrise 1 244
Niveau de Maîtrise 2 245
Niveau de Maîtrise 3 246
Niveau de Maîtrise 4 247
Niveau de Maîtrise 5 248
Niveau de Maîtrise 6 248
Sorts du Vide. 249
Niveau de Maîtrise 1 249
Niveau de Maîtrise 2 250
Niveau de Maîtrise 3 250
Niveau de Maîtrise 4 250
Niveau de Maîtrise 5 250
Niveau de Maîtrise 6 251
Les Moines 251
Usages Communs 251
Moines Fortunistes 251
Disciples du Tao 251
Vénération des Ancêtres 251
Jouer un Moine 251
Écoles des Moines. 252
Les Quatre Temples. 253
Le Sanctuaire des Sept Tonnerres . . . 253
Le Temple de Kaimetsu-uo 253
Les Temple d'Osano-Wo 253
Le Temple des Mille Fortunes 253
Les Kiho. 254
Les Kiho Martiaux. 254
Les Kiho Intérieurs 255
Les Kiho Karmiques 255
Les Kiho Mystiques. 255
Personnages Non-moines et Kiho. . . 255
Kiho de l'Air 255
Kiho de l'Eau. 257
Kiho du Feu. 258
Kiho de la Terre. 260
Kiho du Vide 261
La Souillure de l'Outremonde 263
Protection 263
Les Dangers de la Souillure de l'Outremonde . 264
Symptômes 264
Vivre avec la Souillure 265
Éradiquer la Souillure 265
Se Complaire dans la Souillure : Privilèges de l'Outremonde. 266
Pouvoirs de l'Outremonde 266
Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde . 266
Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde . 266
Pouvoirs Extraordinaires de l'Outremonde 266
Créatures Originaires de l'Outremonde 266
Difformités. 266
Scarifications 267
Pouvoirs de l'Outremonde et Thé aux Pétales de Jade 267
Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde . 267
Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde . 268
Pouvoirs Extraordinaires de l'Outremonde 269
La Maho 270
Sorts de Maho. 271
Niveau de Maîtrise 1. 271
Niveau de Maîtrise 2. 271
Niveau de Maîtrise 3. 272
Niveau de Maîtrise 4. 273
Niveau de Maîtrise 5. 273

LIVRE DU VIDE. 274

Trucs et Astuces du Maître du Jeu. . . . 276
Des Gaijin Interprétant des Samurai 276
Le Premier Groupe 276
Pérennité de la Campagne 277
Créatures et Personnages Non-joueurs. 278
Règles Traitant des Créatures 279
Créatures. 279
Rokugan : Périodes de Jeu 285
Aube de l'Empire. 285
Le Règne du Gozoku. 285
Le Deuxième Avènement de Iuchiban 286
Avant le Coup d'État du Clan du Scorpion 286
La Guerre des Clans 286
L'Empereur Disparu 286
La Guerre contre l'Ombre 286
La Guerre des Esprits 287
L'Ère des Quatre Vents 287
Mille Ans de Ténèbres. 287
Géographie 288
Les Provinces du Clan du Crabe. . . . 288
Les Provinces du Clan du Dragon. . . 290
Les Provinces du Clan de la Grue. . . 292
Les Provinces du Clan de la Licorne. 294
Les Provinces du Clan du Lion. 296
Les Provinces du Clan de la Mante . 298
Les Provinces du Clan du Phénix. . . 299
Les Provinces du Clan du Scorpion . 301
Les Provinces des Familles Non alignées et des Clans Mineurs. 302
Curiosités Géographiques Majeures . 305
Au-delà de Rokugan 310
Inspirations 310
Suppléments pour le Livre des Cinq Anneaux. 310
Ressources Culturelles 311
Conversion de Personnages 312
Glossaire des Termes Rokugani 314



Livre De La Terre

Takuro titubait légèrement quand il sortit de la maison de saké, clignant des yeux dans la lumière éblouissante du soleil matinal. Ses deux camarades riaient de part et d'autre, tout aussi chancelants que lui à cause des réjouissances de la nuit dernière.

Takuro regarda autour de lui avec un sourire méprisant. Lui et ses frères étaient arrivés dans ce village il y avait presque une semaine. Ici, on n'avait pas l'habitude des visites de samurai : les paysans étaient faibles et craintifs. Ils avaient offert le gîte et le couvert avec une terreur muette, ne demandant rien en retour, et visiblement pétrifiés devant les deux sabres suspendus à sa hanche. Takuro et ses frères avaient décidé qu'ils aimaient bien l'endroit : désormais, ce village était à eux.

En regardant autour de lui, cependant, il réalisa que quelque chose avait changé. Les paysans se pressaient aux coins de la cour carrée qui se trouvait devant la maison de saké. Ils attendaient en silence, en les observant. Il y avait encore de la peur dans leurs yeux, mais elle était différente.« Vous êtes le ronin qui se fait appeler Takuro ? » fit une voix calme. Un homme sortit de l'ombre d'un bâtiment, de l'autre côté de la rue. Sa tête et ses épaules étaient couvertes d'une épaisse cape qui le protégeait de la fraîcheur matinale. Comme Takuro et ses frères, il portait à son côté les deux sabres, symbole de son statut de samurai.

Les brumes de l'alcool et de l'épuisement se dissipèrent soudain chez Takuro dans une poussée d'adrénaline. Il sentait la tension de ses frères à côté de lui. Ils étaient ronin depuis assez longtemps pour être conscients des dangers de la vie qu'ils menaient. Les samurai étaient des guerriers, des soldats dont la lame était au service de leur daimyo. Un ronin, un samurai sans maître, était une force incontrôlable dans l'Empire. S'il ne prêtait serment d'allégeance à aucun maître, il ne bénéficiait d'aucune protection en dehors de sa propre intelligence.

« Je suis Takuro », gronda-t-il, « Que me veux tu-? »

« Je suis une relation d'une certaine jeune dame nommée Set », répondit l'étranger. « Elle m'a raconté que vous l'aviez traitée d'une manière fort peu respectueuse. Est-ce exact ? »

Takuro se mit à rire, et le ricanement de ses frères lui fit écho de manière obscène. « C'est exact, et alors ? » demanda-t-il. « Ce n'est qu'une geisha. »

« C'est mon amie », dit l'étranger. « Comme les hommes et les femmes de ce village. Si vous êtes des hommes d'honneur, vous aurez à cœur de vous excuser »

« Faire des excuses à des paysans ? » demanda Takuro dans un éclat de rire. « Ils en sont indignes. Je les traite comme je le veux, et tu ferais mieux de t'occuper de tes affaires. »

« Puisque vous agissez comme bon vous semble, ronin, » dit l'homme en crachant presque le dernier mot, « alors je ferai de même. Et je crois qu'il me plaît de défendre l'honneur de ce village. Si vous n'entendez pas vous excuser dans l'instant, c'est par la violence que cette affaire se réglera. »

Takuro scruta l'homme avec soin. « Tu es stupide, étranger, dit-il. Tu es seul et nous sommes trois. »

« Vous acceptez donc mon défi ? », demanda l'homme.

« À ta guise », dit Takuro en riant. « Je ne sais pas d'où tu viens, mais tu as fait un long voyage pour venir mourir dans ce trou perdu. »

L'homme laissa tomber sa cape de ses épaules, révélant de longs cheveux blancs et un kimono d'un bleu éclatant, portant à l'épaule droite un mon qui représentait une grue debout sur une patte. Il ajusta sa posture, la paume de sa main droite ouverte au-dessus de la garde de son katana, comme s'il offrait un présent. Il leva des yeux d'un bleu cristallin vers le ronin et ses frères. « Mon nom est Kakita Mitsuo, du très estimé Clan de la Grue. »

Un frisson de peur parcourut l'échine de Takuro. Les Kakita comptaient parmi les duellistes les plus renommés de l'Empire. Mais malgré tout, il était trop tard pour reculer. Il ne pouvait faire preuve de faiblesse devant ces paysans crasseux, pas après avoir régné sur leur village comme il l'avait fait. Le samurai du Clan de la Grue avait bravé son autorité, et le peu d'honneur qui lui restait le forçait à relever le défi. Bien sûr, si loin du regard des frères du samurai du Clan de la Grue, il n'y avait aucune raison de combattre à la loyale.

« Tuez-le ». L'ordre que donna Takuro à ses frères n'était qu'un sifflement.

Ils se précipitèrent avec un cri arrogant, tirant leurs sabres et s'apprêtant à prendre Mitsuo en tenaille. Le samurai du Clan de la Grue les regarda rapidement l'un après l'autre et adopta une posture ramassée. Il esquiva souplement d'un côté, évitant la lame du premier ronin et donnant un coup de pied dans la cheville de l'homme pour le déséquilibrer. La lame de Mitsuo jaillit de son fourreau et se plaça dans sa main si vite que l'œil ne pouvait la suivre, traçant un arc de haut en bas et déviant le second sabre avec un bruit métallique. Puis la lame s'abaissa à nouveau avec une brutalité étonnante, tranchant le dos du premier homme. Le sabre de son second adversaire frappa à nouveau : cette fois, Mitsuo ne fut pas assez rapide, et une estafilade commença à saigner à son bras gauche. Sa réplique fut plus mortelle encore, son sabre étincelant frappant de la hanche à l'épaule et coupant nettement le frère de Takuro en deux.

Mitsuo se retourna, le sabre au poing, pour faire face à Takuro. Le chef des ronin était toujours debout à la porte de la maison de saké, observant placidement la bataille.

« Ces hommes étaient vos frères », siffla Kakita Mitsu. « Et vous n'avez pas combattu à leurs côtés ? »

Takuro éclata de rire. « Ils n'avaient aucune chance contre un samurai du Clan de la Grue », rétorqua-t-il. « Mieux vaut eux que moi. Ils ont fait leur office. »

« Je suis toujours debout », répondit Mitsuo en s'approchant du ronin.

Takuro commença à reculer. « Pas pour longtemps », répliqua-t-il. « Tu t'affaiblis à chaque goutte de sang que tu perds. Encore un peu de temps, et même un Kakita deviendra une proie facile. »

« Tu ne vivras pas assez longtemps pour ça, ronin » dit le samurai dans un grognement. Il bondit vers Takuro, tenant son sabre au-dessus de sa tête. Le ronin tira son arme pour répliquer, repoussant le coup du samurai. De sa main libre, il dégaina un couteau et le frappa à l'estomac. Les yeux bleus de l'homme s'écarquillèrent de douleur. Takuro s'attendait à ce que son adversaire chancelle, mais il n'en fut rien. Il ressentit une sensation de froid à l'épaule tandis que le duelliste Kakita lui coupait le bras. Un coup de pied vif l'étala au sol.

Takuro se mit à rire tandis que sa bouche s'emplissait du goût de son propre sang. Il leva les yeux vers le samurai d'un air de défi. « Pauvre fou ! » cracha-t-il. « Tu es à des journées de marche du guérisseur le plus proche. Tu peux me tuer, mais tu mourras aussi de tes blessures. Tu as donné ta vie pour rien. »

Le samurai sourit. « Le lâche ne connaît pas la vie », dit-il d'un ton égal. « Le héros ne connaît pas la mort. »

Alors, le sabre de Kakita Mitsuo s'abattit une dernière fois, et mit un terme à la vie de Takuro.

Factions de Rokugan

L'histoire du Livre des Cinq Anneaux est essentiellement celle des Clans Majeurs et d'autres factions plus modestes, comme les Clans Mineurs, les Familles Impériales, les ronin et l'Outremonde. Le personnage que vous interpréterez dans le Livre des Cinq Anneaux proviendra de l'un de ces groupes. Même si elles seront plus détaillées ailleurs dans ce livre, voici un bref résumé de chacune des puissances majeures de Rokugan, qui pourra vous aider à informer les nouveaux joueurs pour choisir dans lequel de ces groupes ils préfèrent créer leur personnage.

Le Clan du Crabe



Descendants du puissant Kami Hida, les membres du Clan du Crabe sont les défenseurs de Rokugan. Ils surveillent la frontière sud-ouest de l'Empire, là où celui-ci jouxte l'Outremonde. Chaque jour, les guerriers du Clan du Crabe périssent sur le Mur des Bâtisseurs, donnant leurs vies pour que les autres clans puissent vivre en paix et en sécurité, une sécurité payée par le sang qu'ils versent depuis un millénaire.

Les membres du Clan du Crabe prisent le devoir avant tout, plus encore que l'honneur. Pour les membres du Clan du Crabe, remporter la victoire est le plus important. S'ils manquent à leur devoir, s'ils sont vaincus, alors l'honneur ne pourra pas grand-chose pour protéger ceux qui dépendent d'eux. Par conséquent, beaucoup trouvent que les membres de ce clan sont bourrus, négligés et tout à fait malpolis, mais nul ne met en doute leur force ou leur courage.

Le Clan du Dragon



Le Kami Togashi était le plus énigmatique de sa fratrie, incompris même des autres enfants du Soleil et de la Lune. Lui et ses disciples du Clan du Dragon se retirèrent dans les montagnes où ils demeurèrent, n'entretenant des rapports avec le reste de l'Empire qu'en de rares occasions. Les bushi du clan pratiquent la technique du daisho, un style de combat unique qui utilise les deux sabres en même temps, et ils sont familiarisés avec les techniques des shugenja. Parallèlement, les shugenja du clan sont habitués aux armes traditionnellement réservées aux bushi, ce qui les distingue tout à fait des autres prêtres. Mais les plus étranges membres du Clan du Dragon sont ceux qui appartiennent aux multiples ordres de moines tatoués, des hommes et des femmes porteurs de tatouages mystiques qui leur confèrent des pouvoirs et des talents inaccessibles aux mortels ordinaires.

Les membres du Clan du Dragon suscitent la perplexité de tout le monde, y compris la leur. Leurs méthodes et leur vision du monde sortent de l'ordinaire, comparées à celles des autres Clans Majeurs, et ils sont souvent considérés comme distants et mystérieux par les étrangers.

Le Clan de la Grue



Les membres du Clan de la Grue aspirent à l'excellence en toute chose. Leur fondatrice, le Kami Doji, était la plus belle et la plus éloquente de ses frères et sœurs, et ce fut elle qui fonda les traditions actuellement en vigueur à la Cour de l'Empereur. Le mari de Doji, Kakita, est à l'origine du système de duel de iaijutsu formalisé, et fut champion personnel de l'Empereur. Au cours de l'histoire, le Clan de la Grue s'est mêlé à la Lignée Impériale, donnant de splendides épouses à la grande majorité des Empereurs de Rokugan.

Le Clan de la Grue est la main gauche de l'Empereur, défendant son honneur et son Empire à la cour, et perpétuant les traditions instaurées par sa fondatrice. Le statut préférentiel que leur accorde la Lignée Impériale est renommé, car ils paient généralement moins d'impôts tout en recevant plus de faveurs. Ce sont les maîtres de la cour, et leur richesse est à la mesure de leur statut.

Le Clan de la Licorne



Autrefois connu sous le nom de Clan de la Ki-Rin, les familles de samurai qui suivirent le Kami Shinjo quittèrent Rokugan après le premier Jour des Tonnerres. Shinjo espérait ainsi prévenir les autres menaces pesant sur l'Empire en les découvrant avant qu'elles ne se manifestent. Pendant huit siècles, ils parcoururent le monde, découvrant des territoires et des cultures étranges. Il y a moins de trois cents ans de cela, ils revinrent à Rokugan en tant que Clan de la Licorne, et reprirent leur place légitime parmi les Clans Majeurs. Quand Shinjo revint, durant la Guerre contre l'Ombre, elle purgea son clan des influences subversives et nomma un barbare venu des pays au-delà des Terres Brûlées en tant que nouveau Champion de son peuple.

Le Clan de la Licorne est très différent des autres, influencé plus que tout autre par les cultures gaijin. La famille Moto, qui règne sur le clan, entretient des traditions et des pratiques uniques qui amènent nombre de Rokugani à considérer ses membres comme des gaijin ou des barbares, une accusation qu'ils ne font rien pour réfuter. Beaucoup ne les tiennent pas en très haute estime, mais les craignent à cause de leur puissance militaire.

Le Clan du Lion



Si le Clan de la Grue fait office de Main Gauche de l'Empereur, alors celui du Lion est assurément sa Main Droite. Il est le plus militant et le plus agressif de tous les clans. Ses membres tiennent le bushido et la loyauté envers l'Empereur pour les deux principes essentiels et vénérables qui gouvernent l'existence. Ils entretiennent la plus grande armée permanente de l'Empire, contre laquelle seule celle du Clan de la Licorne peut prétendre rivaliser. Bien des plus brillants généraux de l'histoire ont été le produit de l'éducation du Clan du Lion, et même s'il ne reflète pas exactement la vérité, beaucoup croient encore au vieil adage qui veut qu'aucun général formé par les Akodo n'ait jamais été vaincu sur le champ de bataille.

La rigidité du Clan du Lion et son adhésion stricte à la tradition n'ont pas facilité ses relations diplomatiques avec les autres clans, en particulier ceux de la Grue et du Scorpion, mais également avec celui de la Licorne au cours des dernières années.

Le Clan de la Mante



Le Clan de la Mante ne fut pas créé par un Kami, mais par la volonté et la détermination d'une longue lignée de mortels hors du commun. Se voyant refuser la direction du Clan du Crabe, à laquelle il avait légitimement droit, Kaimetsu-uo créa à la place le premier Clan Mineur avec ses disciples, subsistant chichement dans les îles tropicales qui bordent la côte de Rokugan. Le Clan de la Mante devint un Clan Majeur lors du second Jour des Tonnerres, quand Yoritomo le mena à la bataille contre l'Outremonde aux côtés des autres clans.

Les membres des autres clans considèrent ceux du Clan de la Mante comme des pirates et des opportunistes. Leur puissance navale est sans égale, ce qui leur permet d'avoir de fréquents contacts avec des nations situées au-delà de Rokugan. Si les membres du Clan de la Mante luttent pour se débarrasser de leur réputation de brigands et de pirates, nombre d'entre eux sont conscients que de telles pratiques sont courantes parmi les leurs.

Le Clan du Phénix



Shiba était sans conteste le plus sage des Kami, à tel point qu'il laissa de côté sa fierté et son arrogance pour faire serment de protéger les descendants d'Isawa, le plus grand shugenja de son temps. Depuis ce jour, les membres du Clan du Phénix ont été guidés par la quête d'illumination de la famille Isawa, ce qui leur a assuré le statut de plus grands shugenja de l'Empire. Trois des quatre familles du clan se sont vouées à l'étude des éléments, tandis que la famille Shiba défend et protège les terres du clan.

Ce fut Shiba qui consigna par écrit la conversation entre l'Empereur et Shinsei durant la première guerre contre l'Outremonde. Ses notes permirent aux Isawa de devenir les plus importants shugenja de Rokugan, et tous les autres clans reconnaissent leur maîtrise absolue. Les membres du Clan du Phénix sont respectés pour cette sagacité, même si beaucoup les considèrent aussi comme arrogants et hautains. Si le Clan du Lion est la Main Droite de l'Empereur, et le Clan de la Grue sa Main Gauche, le Clan du Phénix est sa Voix, portant un message de paix partout où les clans risquent de se retourner les uns contre les autres.

Le Clan du Scorpion



Quand l'Empire fut fondé, l'Empereur confia à chaque clan un devoir qu'il devait accomplir en son nom. Le devoir confié au Clan du Scorpion a suscité bien des débats parmi les autres clans, et les membres de ce clan restent muets à ce sujet. Apparemment, le Clan du Scorpion se vit confier la tâche de protéger les douze parchemins noirs, de puissantes reliques qui avaient servi à emprisonner le pouvoir de Fu Leng. Les autres pensent cependant que le véritable devoir du Clan du Scorpion consiste à alimenter en permanence les conflits entre clans, afin de s'assurer qu'aucun n'ait jamais la force de se dresser contre l'Empereur.

C'est pourquoi on l'appelle l'Ame Damnée de l'Empereur, un clan d'espions, de manipulateurs et d'assassins qui placent la loyauté avant toute autre chose. Ses membres ne sont pas totalement indifférent à l'honneur : ils s'en servent comme d'un outil que l'on met de côté quand on en n'a plus besoin. Il est la dague qui frappe dans les ténèbres et élimine les menaces avant qu'elles ne deviennent réalité. Les membres du Clan du Scorpion ont toutefois une définition assez floue de ce qu'est une « menace », et les vrais motifs de leurs complots ne sont pas toujours clairs. Par conséquent, beaucoup de clans les méprisent, même si leur réseau de secrets et de chantages est si étendu que rares sont ceux qui osent s'opposer à eux.

Les Familles Impériales

Tous les clans servent l'Empereur, mais les familles Otomo, Miya, Toturi et Seppun le servent directement, sans avoir besoin de former un clan. Chaque famille accomplit une fonction vitale pour l'Empereur : les Miya sont ses hérauts, apportant ses décrets au peuple, les Otomo ses courtisans qui protègent et entretiennent la Cour Impériale même en son absence, les Seppun ses gardiens, qui ont voué leur vie à le protéger de tout mal, et les Toturi, finalement, sont les serviteurs d'élite, les plus fanatiques, qui ont directement prêté serment à son nom et sont prêts à donner sans hésitation leur vie pour le défendre.

Les Clans Mineurs

À l'exception du Clan de la Mante, les Clans Majeurs existent depuis la fondation de l'Empire. Depuis cette époque, bien des Empereurs ont eu l'occasion de récompenser leurs plus loyaux sujets en leur permettant de créer des Clans Mineurs, de minuscules groupes semblables aux Clans Majeurs, mais à une échelle bien plus modeste. Les Clans Mineurs contrôlent généralement de petites parcelles de terre, et sont formés d'une seule famille de samurai, qui ne compte souvent que quelques dizaines de membres au plus.

Les Clans Mineurs qui existent durant l'Ère du Lotus comprennent le Clan du Blaireau, le Clan de la Chauve-souris, le Clan du Renard, le Clan du Lièvre, le Clan du Singe, le Clan du Bœuf, le Clan du Moineau et le Clan de la Tortue. C'est ce dernier qui est manifestement le plus puissant, en raison de son statut de représentant des Clans Mineurs à la Cour Impériale. Les Clans Mineurs qui ont été détruits ou absorbés comprennent le Clan du Sanglier, le Clan du Mille-pattes, le Clan du Faucon, le Clan du Serpent et le Clan de la Guêpe.

Les Ronin

Que l'Empire soit prospère ou menacé, il existe toujours des samurai qui ne servent d'autre maître qu'eux-mêmes. Pour ces samurai, connus sous le nom de ronin ou « errants », la simple idée d'une vie sans devoir est bien pire que la mort. Certains ronin sont nés dans cette situation, descendants de samurai qui ont choisi de ne pas les reconnaître pour une raison ou une autre. Les autres ont été chassés à cause d'un échec, et se sont vus refuser même l'honorable rédemption du seppuku. D'autres encore ont choisi d'abandonner toute allégeance pour vivre une existence libre, un choix qu'aucun véritable samurai ne pourrait faire.

Les ronin sont généralement considérés comme une classe inférieure par la plupart des samurai des clans. Même les membres des Clans Mineurs peuvent mépriser les ronin, car ils n'ont aucune possession personnelle, et aucun seigneur ni camarade pour les protéger. Les paysans qu'une existence de servitude sous le joug de samurai arrogants a rendus amers peuvent savourer de mesquines victoires à l'encontre des ronin, leur refusant des services ou les humiliant d'une façon ou d'une autre. Bien que la décision de devenir ronin aboutisse à un style de vie difficile, pour certains, la liberté obtenue de la sorte vaut bien ces désagréments.

La Confrérie de Shinsei

Les habitants de Rokugan sont très mystiques, entourés qu'ils sont par la présence tangible de créatures divines et d'esprits élémentaires. Certains choisissent de vouer leur existence à l'étude de l'équilibre entre toutes choses et à la sagesse contenue dans le Tao de Shinsei, écrit qui rassemble les enseignements du Petit Prophète. Certains choisissent d'étudier le Tao très tôt dans leur vie, tandis que bien des samurai se rasent la tête et entrent au monastère quand l'âge de la retraite est venu.

La Confrérie de Shinsei est l'institution qui supervise des milliers de sanctuaires et de temples dans tout Rokugan, sans se soucier des affaires matérielles ni de la politique. Leur seul objectif est d'encourager l'illumination spirituelle et les progrès culturels.

L'Outremonde

Chaque rayon de lumière projette une ombre. Tout comme les Kami créèrent les Clans Majeurs et l'Empire de Rokugan, le Kami déchu créa l'Outremonde. Cette vaste région au sud de Rokugan est un lieu perverti et cauchemardesque, corrompu par la puissance de Jigoku, le royaume du Mal. Quelque part au cœur de l'Outremonde, se trouve le puits suppurant de Fu Leng, un vaste portail menant à Jigoku, que franchissent les démons et les esprits maléfiques pour se rendre depuis leur royaume dans celui des mortels.

L'Outremonde grouille de vie, une vie pervertie et maléfique. On y trouve des démons appelés Oni, des gobelins, des ogres, des trolls et d'innombrables autres créatures, dont beaucoup sont uniques. Au cours de la dernière décennie, un puissant nouveau chef a pris le contrôle des Damnés, ces vivants qui ont succombé à la Souillure. Cet homme, Daigotsu, a bâti son propre empire, sombre reflet de Rokugan au cœur de l'Outremonde. Rares sont les mortels qui ont vu la cité des Damnés et ont survécu pour le raconter.

Hiérarchie Militaire

Bien que les statuts militaires rokugani ne puissent pas être traduits directement par les termes de la hiérarchie militaire occidentale, la liste qui suit donne leur équivalent approximatif, du plus haut rang jusqu'au plus bas.

Statut	Équivalent occidental	Soldats commandés
Daimyo	Chef de clan	Clan tout entier
Rikugunshokan	Général	Armée (selon les daimyo)
Shireikan	Commandant	25,000 (cinq légions)
Taisa	Capitaine	5000 (1 légion)
Chui	Lieutenant	800-1000 (1 unité)
Gunso	Sergent	50-200 (1 section)
Nikutai	Caporal	5-10 (1 escouade)
Hohei	Soldat	aucun

L'histoire de Rokugan

Ce qui existait avant (Préhistoire)

Avant la chute des Kami, avant l'âge de l'homme, d'autres créatures étaient là. La plus ancienne civilisation dont on connaît l'existence dans le pays aujourd'hui appelé Rokugan était celle des Naga. Race d'hommes-serpents mystiques et pacifiques, les Naga bâtirent une grande civilisation qui s'étendait jusqu'aux confins occidentaux de l'Empire moderne. Leur histoire fut marquée par les conflits, comme toutes les civilisations, mais après leurs luttes internes pour la suprématie et une guerre contre les mystérieux Ashalan venus du désert, les Naga établirent une société pacifique et éprise de philosophie qui demeura pendant bien des siècles.

Par la suite, les Naga se plongèrent dans un sommeil enchanté pour préserver leur race mourante et dans le but de combattre un ennemi futur encore inconnu. Dans leur sillage, d'autres civilisations émergèrent. La plus grande était celle des Nezumi, que les Rokugani modernes appellent aussi les hommes-rats. Les Nezumi prétendent avoir régné sur un vaste empire, qui avait vaincu le royaume des ogres, lesquels habitaient là où se trouve aujourd'hui l'Outremonde. Bien que beaucoup de samurai refusent de croire que les abominables ogres qui servent Fu Leng aient pu être des créatures civilisées, il reste quelques minces preuves des affirmations des Nezumi. Quelle que soit la vérité, les deux civilisations des Nezumi et des ogres furent détruites par la chute de Fu Leng il y a plus d'un millénaire, même si les deux races ont survécu jusqu'à aujourd'hui.

Qu'ils aient été créés ou simplement corrompus par Fu Leng, les trolls réussirent toutefois à bâtir un royaume considérable dans l'Outremonde. Ce royaume était soumis à leur loi, survécut au règne des Nezumi, fut incorporé dans le domaine de Fu Leng, et finit par être brisé durant le règne de Hida Osano-Wo, fils de Hida lui-même, qui mena le Clan du Crabe dans une guerre sans merci contre les trolls. Toutefois, des vestiges de leur civilisation existent toujours, comme la sinistre cité de Volturnum, site de la Bataille de la Porte de l'Oubli.

Premier siècle (1-100 du Calendrier d'Isawa)

Chute des Kami : avant le calendrier actuel

La chute des Kami marque le début des temps, et la séparation entre le Royaume Céleste et le monde de Hantei et de ses frères et soeurs.

Les premières tribus de Rokugan se rassemblèrent avant cette date qui peut sembler apocryphe : les mortels étaient nés du sang des blessures de Sire Lune et des larmes de Dame Soleil, versés à la suite de la chute de leurs enfants. Toutefois, les voies des dieux sont impénétrables, et nul ne peut vraiment dire combien de temps dura la chute des Kami.

On ignora pendant bien des siècles la mort de Ryoshun, le dixième Kami. Ryoshun ne tomba pas comme les siens, mais mourut dans le ventre de son père. L'esprit de Ryoshun s'en fut dans le Fossé, une zone d'existence située entre tous les Royaumes des Esprits. Il y resta pour garder les esprits des morts pendant toute l'éternité.

Premiers événements

La cité perdue du Clan du Phénix, Gisei Toshi, fut fondée en l'an 1 du calendrier, juste après la chute des Kami. Cette cité, que tous croient détruite, à l'exception des membres du Clan du Phénix qui y habitent, cachés par des sorts d'illusion

qui désorientent les voyageurs, reste le premier signe d'habitat humain « civilisé » après le début des temps.

Couronnement de Hantei Ier

Après un tournoi entre les Kami (auquel Togashi, Fu Leng et bien sûr Ryoshun ne participèrent pas), Hantei est désigné comme le plus apte à régner sur Rokugan. À la fin du tournoi, Togashi prononce cette prophétie : « Avec la chute du dernier Akodo, viendra celle du dernier Hantei. »

La Guerre contre Fu Leng et la Création de l'Outremonde

Peu après la chute des Kami, des vagues de ténèbres jaillissent du Puits Suppurant, souillant les régions méridionales de Rokugan. Les armées du frère perdu, Fu Leng, déferlent sur Rokugan en détruisant tout sur leur passage. Les serviteurs de Hantei combattent vaillamment pendant des décennies, mais ils se rendent compte qu'ils sont en train de perdre la guerre.

An 42 : transcription du Tao de Shinsei

Un étrange petit homme arrive à la cour de Hantei, et promet qu'il peut donner aux Kami la victoire sur les armées de Fu Leng. Cependant, en premier lieu, il obtient une audience avec les Kami eux-mêmes, et parle longuement à Hantei. Shiba couche soigneusement sur le papier les enseignements du petit homme. Ce texte sera par la suite appelé le Tao de Shinsei, le plus important texte religieux de Rokugan.

An 42 : Jour des Tonnerres

À l'heure la plus sombre de la guerre, Shinsei rassemble un mortel de chacun des sept Clans Majeurs. Hida Atarasi, Doji Konishiko, Mirumoto, Matsu, Isawa, Shosuro et Otaku se joignent à Shinsei dans un voyage vers l'Outremonde pour vaincre le dieu déchu, Fu Leng. Tous les Tonnerres y meurent, sauf un.

An 42 : mort de Shiba

Après la défaite de Fu Leng, Shiba se rend dans l'Outremonde en quête de Shinsei et des Tonnerres. Shiba est mortellement blessé en tuant le Premier Oni, mais il s'assure que Shosuro regagne l'Empire en vie.

An 42 : retour de Shosuro

Le dernier Tonnerre, Shosuro, revient de l'Outremonde avec les Parchemins Noirs. Shosuro ne survit au voyage que grâce au pacte passé avec l'Ombre Rampante, et abandonne immédiatement la personnalité de Shosuro pour devenir Soshi, fondateur de la famille de shugenja du Clan du Scorpion.

An 45 : exode de Shinjo

La guerre contre Fu Leng étant effectivement achevée, le Kami Shinjo décide qu'elle doit quitter l'Empire et explorer le monde pour mieux préparer Rokugan contre ses dangers. Trois familles du Clan de la Ki-Rin – les Otaku, les Iuchi et les Ide – choisissent de la suivre. Avant de partir, Hantei donne à Shinjo un miroir magique qui fait partie d'une paire créée par Shiba et Isawa. Le miroir permettra à Shinjo de communiquer avec Hantei, même depuis les pays lointains.

An 45 : mort de Hantei

Handicapé par une blessure inguérissable subie lors de la guerre contre Fu Leng, Hantei passe les derniers mois de sa vie alité. Incapable de porter la nouvelle de la victoire à tout l'Empire, Hantei charge un garçon nommé Miya de porter à tous cette joyeuse nouvelle. Peu après, le Fils des Cieux ferme les yeux et meurt, satisfait de l'œuvre que lui et ses frères et sœurs ont accomplie. Beaucoup croient cependant que Hantei s'est simplement lassé de son existence de mortel, et a rejoint sa mère au Royaume Céleste.

An 46 : couronnement de Hantei Genji

En raison d'une période de deuil, le Trône d'Émeraude reste vacant pendant une courte durée, tandis que l'Empire récupère de la guerre et de la perte du Fils des Cieux. Hantei Genji, le fils aîné de Hantei, est couronné en tant que Hantei II cinq mois après la mort de son père. Genji, aussi appelé le Prince Étincelant, est à l'origine de la majorité des traditions sociales de l'Empire moderne. Le règne de Genji dure plus de deux cents ans, car le sang du Kami Hantei est puissant dans ses veines. Hantei Genji épouse une femme de la famille Doji, initiant la tradition qui veut que l'Empereur prenne femme dans le Clan de la Grue, ainsi que le concept de primogéniture (c'est l'aîné qui hérite de son père).

Aux environs de l'an 48 : naissance de Hida Osano-Wo

Osano-Wo, second fils du Kami Hida et descendant du Dragon du Tonnerre, naît cette année.

An 63 : Hida renonce au poste de Champion du Clan du Crabe

Bien que Hida soit un puissant Kami, il reconnaît en son fils Osano-Wo beaucoup de qualités qui lui manquent, et en particulier l'aura et le charisme d'un chef. Particulièrement impressionné par les immenses triomphes de son fils contre les trolls, le Kami Hida abandonne la direction du Clan du Crabe à son fils. Par la suite, on voit souvent Hida mener de grandes troupes de samurai triés sur le volet lors de raids brutaux dans les profondeurs de l'Outremonde, qui durent parfois presque un an. Par ailleurs, il abandonne les rênes du clan à son fils.

Aux environs de l'an 72 : le Clan du Phénix découvre Uikku, le Prophète Serein

Uikku, le prophète du Tao de Shinsei, est un jeune enfant doué du don de prophétie. Ses divagations sont tour à tour enthousiasmantes et déroutantes, mais

beaucoup dévoilent l'avenir ou interprètent le Tao. Le Clan du Phénix en obtient la garde, et retranscrit scrupuleusement toutes ses déclarations. Bien que Uikku soit jeune et semble presque hors de ce monde, sa compréhension du Tao est légendaire, et les parchemins qui contiennent ses prophéties étonnent encore aujourd'hui les érudits par leur précision.

Aux environs de l'an 80 : fondation du Clan de la Mante

Osano-Wo choisit de reconnaître son fils illégitime Kenzan en tant qu'héritier plutôt que son fils Kaimetsu-uo. Bien que les relations entre Kenzan et Kaimetsu-uo ne soient pas hostiles, ce dernier quitte les terres du Clan du Crabe pour trouver son destin. Il le découvre sur les mers de Rokugan, dans des îles qu'il nomme Îles de la Soie et des Epices. Ceux qui le suivent se font appeler le Clan de la Mante, bien qu'ils ne soient pas encore reconnus en tant que clan (en réalité, le simple concept de Clan Mineur est un précédent qui n'a pas encore été établi).

An 80 : création de la Prison de Cristal

Le Tonnerre du Clan du Scorpion, Shosuro, après avoir changé plusieurs fois de visage et d'identité, commence à réaliser que son esprit ne lui appartient plus vraiment. Craignant l'influence de l'Ombre, elle se remet entre les mains du Kami Togashi. Ce dernier réalise qu'il ne peut pas la sauver, mais crée une prison de cristal souterraine sous Kyuden Togashi pour contenir le danger qu'elle représente. Shosuro se laisse enfermer.

An 83 : disparition de Bayushi

On dit que le premier Scorpion abandonna son masque et son sabre à son fils, avec une note qui disait : « je l'ai perdue pour toujours », avant de disparaître pour toujours.

Aux environs de l'an 90 : mort de Uikku, le Prophète Serein

Aux environs de l'an 90 : fondation du Clan du Renard

Les membres du Clan du Renard sont les descendants du Clan de la Ki-Rin, ceux qui sont restés en arrière quand Shinjo a mené son peuple hors de Rokugan. Ceux qui sont destinés à devenir le Clan du Renard sont expulsés de leurs terres ancestrales par le Clan du Lion. Ils se voient confier de nouveaux domaines à Moji Kitsune, un nom de famille et le statut de Clan Mineur. L'Empereur interdit aux Clans Majeurs de leur déclarer la guerre (établissant ainsi le précédent qui veut qu'aucun Clan Majeur ne puisse déclencher une guerre contre un Clan Mineur).

An 97 : meurtre de Hida Osano-Wo

Le Champion du Clan du Crabe est tué par un assassin inconnu. Son père, Hida, est parti pour une longue expédition dans l'Outremonde, et sachant que les pouvoirs des ténèbres gagnent en puissance, le fils d'Osano-Wo, Kenzan, répugne à abandonner son poste. Au lieu de cela, il envoie un message de détresse à son demi-frère, qui saisit volontiers la chance de venger leur père. Traquant le traître jusque sur les terres du Clan du Phénix avec une flotte de marins du Clan de la Mante à ses côtés, Kaimetsu-uo arrive aux portes de Shiro Shiba. Quand les membres du Clan du Phénix refusent de lui ouvrir les portes, Kaimetsu-uo en appelle à son père pour obtenir sa vengeance. Le tonnerre éclate et, frappées par un éclair, les portes de Shiro Shiba s'ouvrent. Les membres du Clan du Phénix cèdent promptement et acceptent d'aider le samurai qui agit manifestement en accord avec les éléments eux-mêmes. Le traître est remis à Kaimetsu-uo et subit une douloureuse exécution.

Peu de temps après, les érudits du Clan du Phénix demandent à Hantei d'accorder le statut de Fortune au défunt Hida Osano-Wo. Osano-Wo est désormais la Fortune du feu et du tonnerre.

Aux environs de l'an 99 : mort d'Akodo

Pendant qu'il supervise la construction du Hall des Ancêtres et des Bibliothèques de la famille Ikoma, Akodo le Borgne est pris dans un combat inattendu contre des monstres de l'Outremonde. Les monstres traversent la forêt Shinomen, se préparant à attaquer les frontières encore incertaines de l'Empire. Akodo se dresse contre la horde avec cent de ses hommes, et rencontre l'ennemi en un lieu autrefois appelé le Col de Seikitsu, dans les Montagnes du Toit du Monde. Alors que la bataille semble perdue, Akodo en appelle à sa mère, la Déesse Soleil, afin qu'elle soit témoin de la mort des braves. Tandis que les monstres de l'Outremonde marchent sur lui, le puissant rugissement d'Akodo fait s'effondrer le col sur lui et sur ses ennemis.

Aux environs de l'an 100 : Kuni Nakanu observe la Souillure sur les corps

Les premiers symptômes de la Souillure de l'Outremonde et leurs effets sont étudiés par le Clan du Crabe dès le premier siècle après la fondation de l'Empire. Leurs recherches scientifiques ont sauvé bien des vies, et les informations qu'ils ont pu découvrir durant le siècle de paix étaient vraiment remarquables.

Deuxième siècle (101-200 Cl)

An 101 : on rapporte la mort de Togashi

Quand Doji se rend sur les terres du Clan du Dragon pour rendre visite à son frère Togashi, on lui refuse l'entrée. C'est la première fois qu'on parle de la mort du Kami du Clan du Dragon.

An 102 : disparition de Doji

Dame Doji est tourmentée par le chagrin à force de voir le monde inconstant des mortels changer sans arrêt alors qu'elle-même reste constante. Comme elle n'a jamais été proche de son seul frère encore vivant, Hida, Doji commence à se sentir très seule. Par conséquent, elle confie ses derniers enseignements à son fils Nio et marche dans la mer. Nul ne la reverra plus jamais.

Aux environs de l'an 110 : création du Clan du Blaireau

Le Clan du Blaireau, l'un des plus petits Clans Mineurs de Rokugan, est fondé pour protéger les cols septentrionaux de l'Empire.

Aux environs de l'an 145 : rédaction du livre de Sun Tao

On spécule beaucoup sur les origines de l'homme connu sous le nom de Sun Tao, mais on pense généralement qu'il rédigea son traité consacré à la guerre durant cette période. Les écrits du général ronin sont aussi prisés que les observations d'Akodo lui-même, sinon plus. Les copies originales perdues de son manuscrit comptent parmi les plus précieux trésors de Rokugan.

An 153 : fondation des Magistrats d'Émeraude et des Légions d'Émeraude.

L'officier militaire vétéran Doji Hatsu et le talentueux courtisan Soshi Saibankan ébauchent des méthodes permettant de recruter des soldats de qualité et de permettre à des magistrats de faire respecter la loi de l'Empire. Hatsuo et Saibankan conçoivent bientôt respectivement les bases des Légions Impériales et de l'ordre des Magistrats d'Émeraude. Le nouveau système garantit que les appelés et les magistrats travailleront de concert, avec des pouvoirs qui se compléteront sans être excessifs. Le système a perduré sans changement radical jusqu'à nos jours.

Aux environs de l'an 200 : première mention de l'existence des Naga

Un membre du Clan du Crabe du nom de Kaiu Sudaro perd son fils dans la forêt Shinomen, et ce dernier est secouru par une créature dotée d'une grande queue de serpent et d'un corps humain, et nommée « Mara ». Selon toutes les sources, il s'agit du premier contact entre l'Empire et les Naga, qui feront vite partie intégrante des mythes et légendes rokugani.

Troisième siècle (201-300)

An 210 (selon la tradition) : disparition du Kami Hida

En l'an 210, le vieux Kami du Clan du Crabe prend son tetsubo, annonce qu'il a l'intention de chercher son fils perdu, et part pour l'Outremonde. Nul ne le reverra jamais.

An 243 : invention du koku

Yasuki Tanaka invente le koku. Le système qui consiste à échanger des objets de valeur contre des biens et des services existait bien avant Tanaka, mais c'est lui qui conçoit le koku tel que nous le connaissons aujourd'hui. Le koku comporte les kanji des Fortunes d'un côté, et ceux des Kami de l'autre. Bien qu'elles soient simples et reconnaissables, les pièces de Tanaka permettent de déjouer toute tentative de contrefaçon. Quand l'Empereur s'enquiert de la nature de l'étrange petite pièce de cuivre (qui était à l'époque exclusivement utilisée par le Clan de la Grue), Tanaka lui offre avec plaisir ses étampes.

An 247 : mort de Hantei Genji

Comme pour son père, on dit de Genji qu'il monta au Royaume Céleste à sa mort. La dernière partie du règne de Hantei Genji permit d'assurer la place du shinseisme et de la philosophie du Shintao dans l'Empire, bien qu'ils ne deviennent vraiment répandus que plus tard.

An 283 : mort d'Isawa Akuma

Cette date est importante, car elle correspond directement à l'émergence du Seigneur Oni Akuma dans l'Outremonde. Les Oni, les démons de l'Outremonde, gagnent un grand pouvoir quand ils volent le nom de leur invocateur. Akuma, l'un des plus puissants de tous les Oni, vola son nom cette année à un shugenja Isawa qui paya le prix de son ambition et de sa puissance.

Quatrième siècle (301-400)

An 314 : début de l'alliance entre Nezumi et Clan du Crabe

C'est le début de la célèbre alliance entre les Nezumi et le Clan du Crabe (alliance dont ce clan n'a avoué ouvertement l'existence que récemment). Kazuma, samurai de douze ans, entretient d'étranges rapports avec les hommes-rats, et tisse des liens de confiance entre hommes et Nezumi. Les Nezumi pensent que Kazuma possédait une âme d'humain et de Nezumi à la fois, et qu'il est devenu un esprit transcendant après sa mort.

An 339 : fondation du Clan du Serpent

Le magistrat impérial Isawa Chuda sauve la vie de l'Empereur de dangereux adeptes de la maho. En récompense de ses années de service et de son acte valeureux, l'Empereur donne à Chuda le statut de daimyo du Clan du Serpent après que ce dernier a proclamé qu'il était le serpent de l'Empereur, « rampant dans les lieux cachés et terrassant ses ennemis. »

An 347 : fondation du Clan du Mille-pattes

Centrée autour d'une modeste école de shugenja, la famille du sensei d'origine de l'école obtient des terres et le titre de Clan Mineur. Les membres du Clan du Mille-pattes, adorateurs du soleil, reçoivent ce statut essentiellement en raison de leur séparation d'avec le Clan du Phénix, car plusieurs Otomo font remarquer à Hantei qu'il serait bien plus simple de chroniquer leur histoire et d'imposer leurs paysans s'ils étaient traités en tant qu'entité distincte.

An 371 : couronnement de Hantei Fujiwa

Hantei V (aussi connu sous le nom de Hantei Fujiwa), est un Empereur exceptionnel à bien des égards. Il pense que ses derniers prédécesseurs étaient plus préoccupés par l'amélioration de la qualité de vie de l'Empire dans certaines régions que dans l'Empire tout entier. Hantei Fujiwa est le premier Empereur depuis Hantei à engager lui-même les hostilités contre les forces de l'Outremonde. Hantei V en personne tue des Oni avec la puissante Epée des Hantei, et mène les Légions Impériales au combat aux côtés du Clan du Crabe.

Quand l'Empereur revient à Otosan Uchi, sa colère envers les Clans du Lion et de la Grue est terrible. Il les accuse d'affaiblir le Clan du Crabe par leurs manigances politiques, ce qui provoque son intervention directe en sa faveur. La première femme de Fujiwa meurt sans enfant durant son séjour sur les terres du Clan du Crabe, ce qui ne fait qu'alimenter le courroux de Hantei. Plus tard au cours de son règne, son fils aîné est enlevé par une conspiration de courtisans des Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion qui se font appeler collectivement le Gozoku.

An 387 : sécession des Yasuki et guerre entre les Clans de la Grue et du Crabe

La grande guerre entre les Clans de la Grue et du Crabe est la première guerre civile à grande échelle de Rokugan. Elle débute quand le Clan du Crabe s'empare de territoires situés le long des frontières méridionales des terres du Clan de la Grue (sans doute pour nourrir ses propres troupes affamées après un certain nombre de grandes batailles contre l'Outremonde). Comme s'y ajoute le passage de la famille Yasuki du Clan de la Grue au Clan du Crabe, la guerre dure plus d'une décennie.

Ans 391-435 : règne du Gozoku

Après l'enlèvement de l'héritier de Hantei Fujiwa, l'Empereur Hantei n'a guère d'autre choix que de céder aux exigences de l'Alliance du Gozoku. Fujiwa tombe malade et meurt peu après avoir capitulé devant le Gozoku, laissant la régence à son vieil oncle Otomo Tohojatsu jusqu'à ce que Hantei Kusada puisse légitimement monter sur le trône. Tohojatsu rentre rapidement dans les rangs du Gozoku, car il convoite depuis longtemps le Trône d'Émeraude. Hantei Kusada (Hantei VI) n'est destiné qu'à servir d'homme de paille : au moment où il est en âge de monter sur le trône, les concessions d'Otomo Tohojatsu au Gozoku donnent le contrôle absolu à ses membres. Ces derniers aimeraient rendre les clans indépendants, l'Empereur Hantei ne servant qu'à donner un visage à leur autorité sur les provinces des clans. Le règne du Gozoku est une période prospère pour Rokugan. Les membres du Gozoku encouragent le développement d'un système de routes précis et de nouvelles méthodes permettant de gérer le commerce et les voyages, afin que les clans soient plus distinctement séparés. L'art et la culture sont florissants. Malheureusement, le crime et la corruption aussi, car il devient évident que même les Clans Majeurs ne se soucient plus de la loi de l'Empereur.

À la tête du Gozoku, on trouvait Doji Raigu (fils du Champion du Clan de la Grue puis Champion lui-même), Shiba Gaijushiko (Scribe Impérial) et Bayushi Atsuki (maître espion de l'Empereur et Champion du Clan du Scorpion).

An 397 : couronnement de Hantei Kusada

Le couronnement de Hantei Fujiwa a lieu sous le contrôle absolu de l'Alliance du Gozoku.

Cinquième siècle (401-500)

An 400 : fin de la guerre entre Clan du Crabe et de la Grue et fondation du Clan du Moineau

La guerre a pour conséquence un Décret Impérial qui interdit les conflits à grande échelle entre les sept Clans Majeurs de l'Empire. Depuis cette époque, seules les escarmouches ont été autorisées, et uniquement avec le consentement de l'Empereur. Les armées rassemblées des Clans Majeurs ne se sont pas affrontées depuis ce jour, jusqu'au Coup d'Etat du Clan du Scorpion.

Pendant une première négociation de paix ratée, le fonctionnaire du Clan de la Grue Doji Onegano est forcé de quitter son clan. L'Empereur accorde à Onegano, pour son propre usage, des terres qu'il prend aux Clans du Crabe et de

la Grue. Ces terres sont rudes et impitoyables, presque sans valeur. Onegano se retire dans un monastère, mais son fils Suzume y demeure pour fonder le Clan du Moineau.

An 401 : corruption du Clan du Serpent

Chuda Tamihei, arrière petit-fils d'Isawa Chuda, succombe à la tentation d'un esprit et prononce une sinistre prière destinée aux forces des ténèbres, libérant un effrayant Shuten Doji sur les terres du Clan du Serpent. L'esprit commence à étendre son influence par l'intermédiaire du minuscule clan, en en prenant le contrôle absolu en l'espace d'un mois.

An 402 : les Cinq Nuits de la Honte

Alertés de la présence du Shuten Doji, le conseil des Maîtres des Éléments met en œuvre des ressources considérables pour détruire le Clan du Serpent. D'innombrables bushi Shiba périssent dans la bataille avant que les maîtres ne découvrent le moyen adéquat pour combattre l'esprit. À la fin, cependant, le Clan du Serpent est complètement détruit. Il ne reste aucune trace du Shuten Doji, ni du magistrat du Clan du Phénix parti enquêter afin de savoir ce qu'il en était finalement advenu.

An 412 : Hida Tadaka et Matsu Itagi partent dans l'Outremonde

Il s'agit de la célèbre aventure de l'arrogant Champion du Clan du Lion qui s'aventura dans l'Outremonde, pour finir par y être secouru par celui du Clan du Crabe. Les deux champions moururent ensuite des blessures qu'ils avaient subies en combattant ensemble contre l'Outremonde.

An 428 : les espions de Hantei Kusada sont démasqués par le Gozoku

Bien que le Gozoku ait beaucoup contribué à la culture rokugani, on ne peut guère attribuer d'avancées notables à Hantei Kusada en personne... sauf une. Durant le règne de Kusada, celui-ci soutient beaucoup la religion et est responsable de la création d'au moins vingt-quatre temples dans les murs d'Otosan Uchi. Ces lieux étaient considérés comme des sites où Shinsei s'était rendu en personne, ou avait accompli quelque acte sacré. Durant l'année 428, Kusada a l'idée d'utiliser la Confrérie de Shinsei comme réseau d'espions et d'agents, car nul ne soupçonnerait un moine de tels agissements. La Confrérie n'a pas d'autre possibilité que d'obéir (car l'Empereur est le chef absolu de la religion du Shintao). Cependant, les « espions » sont pris, et le Gozoku décide de faire un exemple de la Confrérie. On considère cet acte comme la première erreur du Gozoku, car il dévoile le côté sombre de leur règne sur l'Empire. Kusada a plusieurs fils et filles, mais son héritier sera l'aîné, un fils qui sera lui aussi la marionnette du Gozoku.

Le Gozoku s'assure que tous les fils de Kusada soient confiés aux Clans du Scorpion, du Phénix ou de la Grue, ce qui permet à l'Alliance de maintenir son contrôle sur le Trône d'Émeraude. Les filles de Kusada sont mariées ou confiées à d'autres clans pour établir des alliances politiques, aidant le Gozoku à affermir son contrôle sur la politique de l'Empire.

An 432 : Hantei Yugozohime est confiée au Clan du Lion

Yugozohime, une des filles de Hantei Kusada, est confiée au Clan du Lion. Plutôt que de la marier à un courtisan et d'en faire une femme discrète et respectueuse comme le veut le Gozoku, les Matsu et les Ikoma la forment aux préceptes du bushido et aux enseignements des Cieux : le Clan du Lion fait de Hantei Yugozohime une future Impératrice. Quand elle entend parler de la gloire passée des Empereurs Hantei, la jeune Impératrice projette de renverser le Gozoku un jour prochain.

An 435 : couronnement de Hantei Yugozohime

Quand Hantei Kusada meurt de vieillesse, son héritier est amené depuis les terres du Clan du Phénix pour monter sur le trône (et maintenir l'emprise du Gozoku sur le pouvoir de l'Empire). Mais Yugozohime défie son frère en duel pour le trône, et l'emporte. Grâce au soutien qu'accordent les Clans du Lion et du Dragon à une Impératrice sûre d'elle et puissante, issue de la lignée des Hantei, le pouvoir du Gozoku éclate brutalement en morceaux.

Nombre de membres des trois clans du Gozoku se retirent rapidement dans des monastères ou meurent en duel dans l'année. Shiba Gaijushiko aide Yugozohime à démanteler les bases du pouvoir du Gozoku en échange de son propre pardon. Aucune charge n'est officiellement retenue contre les membres du Gozoku, bien que les magistrats de Yugozohime les arrêtent pour diverses activités criminelles. Yugozohime (Hantei VII) confie à la famille Otomo plusieurs fonctions de la Cour Impériale que le Gozoku utilisait à son avantage, afin d'éviter par la suite que le trône ne redevienne le pion d'une telle organisation.

An 438 : attribution du nom de famille Gusai

Des siècles après la création informelle du Clan de la Mante, Gusai, dirigeant actuel du clan, est invité à Otosan Uchi. Durant une joute intellectuelle contre l'Empereur, Gusai montre à ce dernier que le pouvoir de l'acier l'emporte sur celui des mots en mettant sa lame sur sa gorge. Gusai l'emporte, et y gagne le statut de Clan Mineur et le nom de famille Gusai. Le Fils des Cieux a cependant le dernier mot, prouvant le pouvoir de ses mots en ordonnant l'exécution de Gusai.

Aux environs de l'an 440 : arrivée d'ambassadeurs gaijin à la Cour Impériale

À la demande du Clan de la Mante, un petit groupe d'explorateurs gaijin est admis à la Cour Impériale tandis que leur flotte est à quai dans la Baie du Soleil Couchant. L'Impératrice permet dans une certaine mesure le commerce et l'échange d'idées avec les visiteurs étrangers. Les gaijin se voient accorder deux ans pour prouver leur honneur et leur respect pour l'Empire.

Aux environs de l'an 442 : Bataille du Cerf Blanc/ Bataille des Mers Déchaînées

Les gaijin reçoivent l'ordre de quitter Otosan Uchi, et répondent par la violence. Dans la bataille qui s'ensuit, Hantei Yugozohime meurt de façon tragique. Les clans réunis se rassemblent pour massacrer les gaijin, repoussant les restes fracassés de leur flotte à la mer, où nombre de leurs navires disparaissent dans une mystérieuse tempête.

L'oncle de Yugozohime, Hantei Muhaki, monte sur le trône. Peu après, l'Empereur accorde le statut de Clan Mineur à Agasha Kasuga et à ses serviteurs, malgré le fait qu'ils ont apparemment aidé les assaillants gaijin à s'enfuir. Les véritables raisons de la décision de Muhaki ne sont connues que de Kasuga et de l'Empereur lui-même. Le Clan de la Tortue est né.

An 447 : fondation du Clan du Sanglier

Les descendants d'un groupe d'explorateurs du Clan du Crabe que l'on croyait disparus dans les Montagnes du Crépuscule depuis l'an 383 arrivent à Otosan Uchi avec trois tonnes de jade et de fer. Leur chef, Heichi, présente cette offrande en paiement des impôts en retard à l'Empereur. Les serviteurs de Heichi refusent de regagner leur ancien clan. Stupéfait devant l'histoire de Heichi et intrigué par sa connaissance approfondie du bushido et de la loi, l'Empereur lui accorde, ainsi qu'à ses serviteurs, le statut de Clan Mineur.

An 472 : rédaction de la Bénédiction de l'Empereur

La Bénédiction de l'Empereur, l'oeuvre la plus révérée de Miya Mai, raconte l'histoire de la fin de la guerre contre Fu Leng et décrit la fondation de la maison Miya. Mai considérait son œuvre comme « sans relief » et ne l'acheva que pour obtenir la commission promise par son mécène, qui lui permettrait de survivre. La pièce est considérée par beaucoup comme la meilleure de Mai, et suscita une foule d'imitations.

An 487 : couronnement de Hantei X

Hantei X est le premier Hantei à abandonner son prénom, afin d'être seulement appelé « Hantei ». Malheureusement, son

véritable nom a été perdu à tout jamais, et dans bien des textes on se réfère à lui en tant que « celui qui a sacrifié son nom pour l'Empire ».

An 499 : découverte des Journaux de Kuni Nakanu

Otomo Jama, frère cadet de l'héritier impérial, voit son destin bouleversé quand il tombe sur l'endroit où sont cachés les textes de Kuni Nakanu concernant la maho. Avec l'aide de deux shugenja du Clan du Dragon et du Clan de la Grue, Jama traduit les textes et découvre les secrets de leur pouvoir. Une petite secte se forme, avec Jama à sa tête.

En tant que dirigeant de cette société secrète, Otomo Jama prend un nouveau nom : Iuchiban.

Sixième siècle (501-600)

An 501 : création de l'Enclume du Désespoir

Le sinistre Agasha Ryuden, invité par le Clan du Sanglier dans ses foyers des Montagnes du Crépuscule, forge une massive enclume à l'aide du minerai formé par le sang du Premier Oni. Ryuden sacrifie le Clan du Sanglier tout entier à son œuvre ignoble, créant ainsi l'un des nemuranai les plus sinistres et les plus puissants de tout Rokugan. Les âmes torturées se rassemblent pour former le shakoki dogu, un esprit vengeur et malveillant qui hantera les montagnes durant les siècles à venir.

An 508 : les Lames de Sang sont forgées

Asahina Yajinden utilise ensuite l'Enclume du Désespoir pour forger les terrifiantes épées Lames de Sang, Ambition, Passion, Jugement et Vengeance, pour son sinistre maître Iuchiban. Les épées sont offertes respectivement aux daimyo des Clans du Scorpion, de la Grue, du Crabe et du Lion.

An 509 : Bataille de la Neige Rouge

Akodo Meikuko réagit violemment aux simples affirmations d'un moine Togashi à la cour, mobilisant une armée de 20 000 soldats pour attaquer la Montagne de Togashi. Seuls 2000 hommes survivent à la grande bataille hivernale. Meikuko prend sa propre vie avec l'épée qui lui a été donnée par Asahina Yajinden. Son nom sera par la suite synonyme « d'erreur » au sein du Clan du Lion.

An 509 : mort de Hida Tenburo

Le daimyo du Clan du Crabe, Hida Tenburo, assassine soudain ses enfants dans leur sommeil. Il se suicide ensuite avec l'épée qui lui a été donnée par Asahina Yajinden.

An 510 : suicide de Doji Tanaka

Le daimyo du Clan de la Grue, Doji Tanaka, avoue son amour pour une geisha de onze ans devant sa cour, et saute ensuite du haut des falaises de Kyuden Doji pour s'écraser sur les rochers pleins d'écume en contrebas. Il porte l'épée que lui a donnée Asahina Yajinden.

An 510 : Bataille des Tombes Volées

Le Champion du Clan du Scorpion, Bayushi Rikoji, qui n'a pas encore touché l'épée que lui a offert Asahina Yajinden, soupçonne quelque perverse sorcellerie d'être à l'origine de la mort des daimyo qui portaient les trois autres lames. Rikoji envoie le magistrat du Clan du Scorpion et shugenja Soshi Takasho pour trouver le créateur de la lame. Avec le Légionnaire Akodo Minobe, il découvre le culte secret du sorcier du sang Iuchiban, qui projette d'animer les cadavres des cryptes impériales pour en faire une armée qu'il dressera contre l'Empereur. Ils rallient les armées des clans, et Iuchiban est finalement capturé, tué et enseveli dans un grand bâtiment enchanté pour emprisonner son âme noire. L'architecte, Kaiu Gineza, y est aussi enterré par des assassins du Clan du Scorpion pour que les secrets de la tombe ne soient jamais dévoilés.

Après la défaite d'Iuchiban, la mémoire d'Asahina Yajinden est effacée. Il devient un simple jardinier dans les jardins de l'Empereur. Par la suite, l'Empereur prononce un décret officiel afin que tous les corps des défunts soient désormais incinérés plutôt qu'ensevelis, pour empêcher que les cadavres des ancêtres honorables ne soient corrompus par une magie maléfique.

An 510 : la famille « Gusai » du Clan de la Mante est détruite

Le nom de famille Gusai, attribué à la noblesse du Clan de la Mante, est révoqué trois générations seulement après avoir été donné. Gusai Rioshida, daimyo du Clan de la Mante, tente un coup d'état et prend en otage le fils de l'Empereur dans les Iles de la Soie et des Epices. Mais le prince est rendu et la famille Gusai détruite. Parce que les membres du Clan de la Mante ont choisi de trahir leur seigneur et, de honte, d'exécuter sa famille, ils sont autorisés à conserver leur statut de clan.

An 533 : Bataille de Kenson Gakka

Après une attaque manquée contre Kyuden Ikoma, les Matsu rétorquent en attaquant Shiro no Meiyo. Le Clan du Lion fait un exemple sur les membres du Clan du Scorpion présents, massacrant tous les habitants de la cité et la rebaptisant Kenson Gakka (« la Leçon d'Humilité »).

An 569 : naissance de Hantei XVI

La naissance du Chrysanthème d'Acier, surnom de Hantei XVI, se produit sous des présages si menaçants qu'on n'a pas vu leur pareil depuis l'époque d'Iuchiban. Les Shosuro, les Ikoma et les Asahina ignorent discrètement ce fait.

An 589-597 : règne du Chrysanthème d'Acier

Hantei XVI monte sur le trône après que son père se soit retiré prématurément à la demande de son fils. Hantei XV pense que son fils honnête, intelligent et compétent ouvrira la voie à un nouvel âge de prospérité. Mais Hantei XVI s'avère un Empereur bien différent. Paranoïaque de naissance, le monde du Chrysanthème d'Acier est peu à peu envahi d'assassins fantômes, de traîtres cachés dans tous les coins, et d'ennemis dissimulés dans chaque foule. Hantei XVI promulgue des lois visant à écraser sans merci toute menace envers son pouvoir, qu'elle soit réelle ou fantasmée. Des milliers d'individus meurent sous son règne cruel. Hantei XVI est finalement destitué : la Garde Impériale l'attaque après qu'il a ordonné au Champion du Clan du Crabe, Hida Tsuneo, d'assassiner sa propre mère. Hantei, Tsuneo, et les rares sujets loyaux envers le Chrysanthème d'Acier sont tous tués.

Ceux qui ont suivi le Chrysanthème d'Acier dans la mort sont condamnés à rester à tout jamais à ses côtés.

Septième siècle (601-700 Cl)

An 622 : Seppun Hanako rédige les Articles des Cieux

Ayant enduré le règne brutal de Hantei XVI durant sa jeunesse, Hanako assiste volontiers le jeune et inexpérimenté Hantei XVII durant son règne. Espérant réfréner les plus bas instincts de la société rokugani, elle rédige les « Articles des Cieux », un ensemble de réformes légales qui touchent tous les aspects du système judiciaire de l'Empire. Hantei XVII promulgue les Articles des Cieux, qui forment la nouvelle base de la loi rokugani. Parmi les préceptes des articles, on trouvent des paragraphes qui régissent l'usage de la torture, améliorent la qualité de vie de la caste des heimin, et instaurent des critères très stricts concernant le traitement des prisonniers et des otages.

An 634 : le Kusatte Iru est vaincu

Craignant que nul ne puisse vaincre la terrifiante créature, Kuni Harike se prépare à mettre un terme à la menace du Kusatte Iru, sans doute le plus grand et le plus puissant Oni jamais engendré par l'Outremonde. Armé de sa magie et d'une sinistre et maléfique relique, Harike part accompagné uniquement de son ami et yojimbo, Kuni Ryute. Bien que Ryute soit tué et que l'âme de Harike soit irrévocablement corrompue, l'ignoble monstre est plongé dans un profond sommeil dont il ne

pourra jamais s'éveiller, ce qui met fin à la menace qu'il faisait peser sur l'Empire. Harike préserve son ami en le recouvrant de cristal, ce qui empêche à son insu l'esprit de Ryute d'entrer dans l'au-delà. Harike meurt après avoir accompli les deux prouesses qui consistaient à vaincre l'Oni et à conserver le corps de son ami, et ses restes sont retrouvés par la suite par des moines qui bâtissent un temple à la mémoire du shugenja.

An 671 : Yasuki Fumoki disparaît en mer

Yasuki Fumoki, l'un des plus prolifique pirates de son temps, était responsable d'innombrables raids contre des navires de commerces du Clan de la Grue, transférant leurs biens dans les coffres du Clan du Crabe. En 671, son vaisseau amiral est attaqué par un gigantesque serpent de mer. Les survivants rapportent au daimyo du Clan du Crabe que la dernière fois qu'on a vu Fumoki, c'était pendant qu'il enfonçait sa lame dans la gorge du monstre.

Après la mort de Fumoki, le Champion du Clan du Crabe, Hida Tsuneko, envoie des éclaireurs pour chercher les survivants des Nezumi qui faisaient partie, selon la rumeur, de l'équipage du pirate. Ces Nezumi se voient offrir des postes dans la marine du Clan du Crabe, car leur grande agilité, leurs facultés d'adaptation et leur ruse en font d'excellents marins.

An 689 : rédaction des Subtilités de la Cour par Otomo Madoko

Très influent à la cour et versé dans l'art du Livre de Sun Tao écrit par le célèbre général ronin, le courtisan Otomo Madoko est mis au défi par un diplomate du Clan du Lion de comparer les tactiques de Sun Tao à celles pratiquées à la cour. Distinguant les parallèles entre la vie d'un bushi sur le champ de bataille et celle d'un courtisan à la cour, Madoko rédige « les Subtilités de la Cour », un traité sur le champ de bataille qu'est la cour de Rokugan.

Huitième siècle (701-800 Cl)

An 704 : fondation du Clan de la Libellule

Malgré ses fiançailles à un samurai du Clan du Lion, la shugenja du Clan du Phénix Isawa Maroko épouse celui qu'elle aime vraiment, Mirumoto Asijin du Clan du Dragon. Leurs clans d'origine, célèbres pour leurs pratiques tolérantes et énigmatiques, permettent au couple de s'installer dans les plaines situées au sud des terres du Clan du Dragon. Le prétendant abandonné par Maroko, Akodo Yokutsu, mène une armée de 5000 samurai du Clan du Lion contre les terres du couple, pour y être arrêté par deux armées, celles du Clan du Dragon et du Clan du Phénix, qui l'empêchent d'attaquer. Par la suite, une immense troupe de shugenja l'empêche de battre en retraite tant que Yokutsu n'a pas juré de ne plus jamais harceler Maroko et Asijin. Satisfait de l'issue de la bataille de Kyuden Tonbo, l'Empereur, alors favorable au Clan de la Grue, accorde au couple un nom de famille, Tonbo, et le statut de Clan Mineur.

An 711 : Bataille des Grandes Marches

Insulté par un ambassadeur Agasha à la cour, le général revanchard Akodo Yokutsu guide une armée du Clan du Lion contre le Clan du Dragon, prenant soin d'éviter les terres de Mirumoto Asijin et Isawa Maroko de peur de violer le serment qu'il a prêté sept ans auparavant. Assiégeant le Clan du Dragon, Yokutsu exige un duel contre Asijin pour laver son honneur. Le daimyo du Clan du Dragon, Togashi Ayoko, organise le duel, au cours duquel Asijin est tué. Cette manœuvre fait partie d'un accord passé entre Ayoko et Asijin, qui étend la protection du Clan du Dragon au Clan de la Libellule en échange du sacrifice d'Asijin. L'arrogant Yokutsu se déclare daimyo du Clan de la Libellule et affirme son intention d'épouser Isawa Maroko, mais il est défié et tué en duel par le fils d'Asijin et Maroko, Tonbo Kuyuden. La menace du Clan du Lion étant temporairement écartée, les membres du Clan de la Libellule deviennent les émissaires officiels du Clan du Dragon.



An 715 : Bataille du Pont des Marées

Pendant qu'une imposante troupe de créatures de l'Outremonde occupe les forces du Clan du Crabe, une tour de guet solitaire et peu défendue près de la Baie des Poissons Morts est attaquée par le rusé Oni no Kinjiro et ses sbires. Écrasés par le nombre, les membres du Clan du Crabe semblent condamnés malgré les exploits de leur commandant. Quand tout semble perdu, un cor de guerre résonne dans la baie. Le daimyo Daidoji Masashigi et sa garde chargent sur le Pont des Marées et attaquent les ignobles créatures. Les membres du Clan du Crabe, épuisés et meurtris, sont rapidement laissés derrière tandis que Masashigi repousse les créatures sur le Pont des Marées. Là, ils affrontent l'Oni no Kinjiro tandis que la marée monte autour d'eux, engloutissant tous les protagonistes. Les samurai du Clan du Crabe attendent, mais aucun survivant n'émerge des flots. Seul un casque cabossé, autrefois porté par Masashigi, est retrouvé. Les membres du Clan du Crabe bâtissent un sanctuaire dédié au vaillant héros, et entretiennent depuis d'amicales relations avec les « grues de fer », alias la famille Daidoji.

An 716 : le Château Hiruma est pris par l'Outremonde

Pris au dépourvu par une massive armée de l'Outremonde, les samurai du Château Hiruma sont rapidement submergé et complètement déroutés. La sinistre armée est plus grande que toutes celles qu'on a pu voir depuis l'époque de la Guerre contre Fu Leng. Les Hiruma sont repoussés jusqu'aux provinces des Hida, où l'armée est finalement arrêtée par la puissante magie de la famille Kuni.

An 716 : Bataille de la Crête de la Vague

Après la chute du château Hiruma, le Clan du Crabe se rassemble autour des provinces des Hida. La grande armée du seigneur Oni Mangeur est ralentie par une puissante jeune shugenja nommée Kuni Osaku, qui crée une gigantesque vague à partir de la rivière Saigo pour la retenir tandis que le Clan du Crabe construit d'urgence le Mur des Bâtisseurs, aussi appelé Grande Muraille Kaiu. Après 73 jours, le Mur est terminé. Osaku tombe morte, épuisée par sa magie, et les armées de Mangeur attaquent le Mur. Malgré leur nombre, les créatures de l'Outremonde ne peuvent submerger les membres retranchés du Clan du Crabe, dont des ronin engagés et des samurai des autres Clans Majeurs grossissent les rangs. Les forces de Mangeur sont finalement repoussées dans l'Outremonde, où une troupe cachée de Hiruma sanguinaires se venge de manière terrible de la perte de ses foyers. Mangeur est tué dans la bataille, et son armée éclate en morceaux, mais les provinces des Hiruma resteront aux mains de l'Outremonde pendant les siècles à venir.

An 750 : Bataille de la Rivière Endormie

Deux cents ans après sa première défaite, le redoutable sorcier Iuchiban se dresse à nouveau contre l'Empire. Muni du secret qui lui permet de transférer son esprit d'un corps à un autre, Iuchiban passe les deux siècles qui suivent sa défaite à créer un culte impressionnant répandu dans tout Rokugan. Les Adeptes du Sang, ses loyaux disciples, rassemblent une grande armée de cadavres dans les Plaines de la Rivière Endormie. Un ise zumi découvre l'esprit de Iuchiban et alerte les clans de sa traîtrise. Après avoir repoussé les forces d'Iuchiban de Ryoko Owari, les clans rassemblés convergent vers les plaines de la rivière endormie et détruisent l'armée de morts-vivants du sorcier. L'ise zumi qui a découvert Iuchiban réussit à le capturer et retient son esprit jusqu'à ce qu'une tombe adéquate soit érigée, où l'Adepte du Sang sera emprisonné pour de bon.

An 750 : fondation du Clan du Lièvre

Pour sa bravoure lors du combat contre les armées d'Iuchiban, le ronin Reichin reçoit le nom de famille Usagi, et le statut de Clan Mineur. Le Clan du Lièvre est né.

An 755 : mort de Hiruma Sokokai

La mort du dernier étudiant en vie de l'école de bushi Hiruma, Hiruma Sokokai, aboutit à la perte des techniques avancées de la famille Hiruma. Sans école ni dojo officiel, les Hiruma commencent à s'entraîner de manière informelle, entre eux.

An 761 : Kitsu Taiko devient Maître du Feu

D'origine paysanne, Kitsu Taiko commande instinctivement aux kami. Menés par un esprit, les Kitsu le découvrent très jeune, et il est vite intégré dans leurs rangs. Taiko reste une force dominante au sein du Clan du Lion toute sa vie durant, influençant bien des grandes batailles et débouchant sur de nombreuses innovations dans le domaine de la magie du feu. Quand il atteint l'âge de la retraite, le Clan du Phénix lui offre le poste de Maître Élémentaire du Feu, qu'il accepte. C'est le seul étranger au Clan du Phénix à avoir jamais obtenu un tel statut.

An 774 : l'Oracle du Feu succombe à l'appel de Fu Leng

Une décennie seulement après avoir été élu nouvel Oracle du Feu, un shugenja Isawa mineur réapparaît sur les terres du Clan du Phénix. Apparemment dément, l'Oracle sème la terreur sur son passage, détruisant plusieurs petits villages et une légion entière de samurai Shiba avant de disparaître dans une gigantesque explosion qui réduit entièrement en cendres un sanctuaire. Au même moment, les samurai du Clan du Crabe stationnés sur le Mur des Bâtisseurs sont témoins d'une énorme explosion venant des profondeurs de l'Outremonde. Les membres du Clan du Phénix supposent que l'Oracle a été d'une manière ou d'une autre exposé à la Souillure du Sombre Seigneur et a été appelé dans l'Outremonde pour le servir. C'est là la sinistre preuve que nul n'est immunisé contre la corruption.

An 782 : chute de Morikage Toshi

Abandonné par Shiba Kojiro ,son mari peu affectueux, une jeune fiancée qui appartenait auparavant au Clan du Dragon s'ôte la vie pour éviter la douleur et le déshonneur. Folle de chagrin, la mère de la fiancée lance une puissante malédiction contre le château du mari. Bientôt, les plantes grimpantes et les arbres poussent et submergent le château, l'enveloppant d'une épaisse végétation qui le rend inutile. Toutes les tentatives pour lever la malédiction par magie sont vaines, et à la fin, le Clan du Phénix abandonne le château de peur d'éveiller le courroux des esprits vengeurs qui y résident. Le château est vide depuis des siècles, n'abritant que les fantômes sans repos qui errent dans ses couloirs.

Neuvième siècle (801-900 Cl)

An 815 : le Clan de la Licorne revient à Rokugan

Après huit siècles de voyages à l'étranger, le clan autrefois appelé Clan de la Ki-Rin revient finalement dans l'Empire d'Émeraude. Poursuivis par les hordes de l'Outremonde, les membres du Clan de la Licorne savent qu'ils ne peuvent se permettre de prendre le temps d'expliquer calmement leur venue au Clan du Crabe. Le Clan de la Licorne revient donc dans une chevauchée vengeresse. Leur puissante cavalerie pulvérise les fortifications du Clan du Crabe et s'élance dans Rokugan. Confronté à une armée du Clan du Scorpion, le Clan de la Licorne déploie des tactiques bizarres apprises des gaijin et obtient une autre victoire écrasante à la Bataille de la Plaine des Rives Blanches. Tandis que les Clans Majeurs débattent entre eux pour savoir s'ils doivent où non attaquer à nouveau les étrangers, les émissaires du Clan de la Licorne trouvent des alliés au sein du Clan de la Grue en rapportant un éventail donné à Shinjo par Dame Doji il y a des siècles. L'Empereur décrète que le Clan de la Ki-Rin est rentré chez lui, et lui rend ses terres.

An 815 : les Naga s'agitent dans leur sommeil

Tandis qu'ils sont distraits par le retour du Clan de la Licorne, une petite troupe de créatures de l'Outremonde force les défenses des samurai du Clan du Crabe et pénètre dans Rokugan. Traversant Shinomen Mori, les créatures détruisent une grande réserve d'œufs de Naga. Beaucoup de Naga sont réveillés par la perturbation de

l'Akasha, et détruisent rapidement jusqu'à la moindre trace de la troupe de l'Outremonde. Tout ce qui reste de l'armée des créatures est un immonde marécage infesté de Souillure.

An 816 : fondation d'une nouvelle école pour les Hiruma

Après un siècle entier passé sans école officielle où entraîner leurs éclaireurs Hiruma, les membres du Clan du Crabe réalisent que les techniques des Hiruma se sont gravement atrophiées. Il ne reste rien de leurs techniques autrefois renommées, et on fait les plans d'une nouvelle école. Cependant, les Hiruma refusent d'accepter la charité de leurs frères et refusent d'entrer dans une école occupée par une autre famille du Clan du Crabe.

Les membres du Clan de la Licorne, récemment revenus dans leurs foyers, trouvent une solution. En geste de bonne volonté pour se faire pardonner de leur précédente violation des défenses du Clan du Crabe, ils offrent d'abriter et de former les élèves des Hiruma au sein de la famille Shinjo. Les Hiruma acceptent, et en retour aident le Clan de la Licorne à rebâtir ses foyers à Rokugan. En quelques mois, les techniques des Hiruma s'améliorent rapidement grâce à l'accès aux équipements et aux conseils des éclaireurs expérimentés de la famille Shinjo.

An 820 : fondation de la famille Kitsuki au sein du Clan du Dragon

Agasha Kitsuki, élève brillant mais discret de l'école de shugenja Agasha, est accusé de meurtre. Après qu'on lui a donné vingt-quatre heures pour prouver son innocence, Kitsuki produit à la fois des preuves et des témoignages qui le disculpent. Reconnaissant ses incroyables pouvoirs de perception, le Clan du Dragon lui donne l'autorisation de fonder sa propre famille, les Kitsuki.

An 825 : la famille Moto chevauche vers l'Outremonde

Guidés par le daimyo de la famille, Moto Tsume, une grande troupe de guerriers Moto du Clan de la Licorne chevauche vers l'Outremonde, espérant aider le Clan du Crabe dans sa lutte contre les sombres forces qui s'y trouvent. Ils ne reviendront pas.

An 827 : Bataille du Lac des Pétales de Chrysanthème

Moto Tsume revient de l'Outremonde à la tête d'une grande armée de créatures, attaquant brutalement le Clan du Crabe et ses anciens frères du Clan de la Licorne. Même si les Clans du Crabe et de la Licorne arrivent à repousser les envahisseurs, les Moto survivants sont frappés de honte par la corruption de leur daimyo. La Garde Blanche naît le jour même, groupe de guerriers Moto qui ne portent que du blanc – la couleur de la mort – et ne connaîtront aucun repos tant qu'il restera un Moto déchu en vie.

An 827 : Bataille du Daisho Brisé

Confronté à un conflit entre les Clans du Lion et de la Grue qui risque de plonger l'Empire dans la guerre, le Champion du Clan du Phénix, Shiba Toriiko, s'interpose avec une armée de son clan. Les guerriers du Clan du Phénix empêchent les armées des autres clans de s'atteindre mais ne lèvent pas le petit doigt pour se défendre, mourant par dizaines de la main des archers du Clan du Lion. Perplexes, les deux armées se retirent. Le général du Clan de la Grue, Kakita Gosano, entre dans une violente colère et affronte Toriiko en duel malgré les compétences supérieures évidentes de celle-ci. Toriiko ne bronche pas, et est abattue. Profondément honteux de son orgueil, Gosano renvoie ses troupes et entre dans un monastère, faisant vœu d'œuvrer pour le monde paisible que désirait Toriiko.

An 830 : défaite du shimushigaki

Douze shugenja se sacrifient vaillamment pour bannir le shimushigaki, un puissant gaki revenu des Royaumes des Esprits après sa défaite aux côtés des armées d'Iuchiban. Un sanctuaire est érigé en l'honneur du shugenja, et les moines qui s'y trouvent pensent que tant que les Cloches des Morts sonneront régulièrement, le shimushigaki ne pourra pas revenir dans le monde des mortels.

An 834 : fondation du Clan du Faucon

L'Empereur accorde les terres de la province de Toritaka au fils d'un lancier ashigaru qui a sauvé la vie du Conseiller Impérial. Yotogi (le jeune paysan) découvre rapidement la nature de l'assassin, un paysan rendu à demi-fou par un esprit maléfique qui le possède. Les membres du Clan du Faucon découvrent rapidement leur utilité quand leurs études concernant la nature des fantômes et d'autres cas surnaturels en font des individus très demandés. Le Clan du Faucon, par sa nature, est l'allié du Clan du Crabe dès son origine.

Dixième siècle (901-1000 Cl)

An 925 : découverte de ruines Naga

Shinjo Fujimaka et Ikoma Gohesu, alors qu'ils cartographient les limites de Shinomen Mori au nom des Cartographes Impériaux, découvrent des ruines de ce qu'on suppose être une grande cité des Naga. Bien que des ruines aient déjà été découvertes à l'ouest des terres du Clan de la Licorne et près des Plaines Au-delà du Mal, c'est la première trace d'un grand peuplement Naga près de Shinomen Mori. Les érudits pensent que l'intrusion des humains dans le domaine des Naga a été le déclencheur du lent processus de réveil de cette race.

An 960 : la Nuit des Etoiles Filantes

Après un siège de trois semaines devant Shiro no Yojin, les légions des Akodo semblent prêtes à capturer non seulement le château, mais aussi les soldats Daidoji qui l'occupent. Préférant risquer la mort plutôt que de se rendre, chaque homme, femme et enfant de Shiro no Yojin se jette des murailles du château dans la rivière tumultueuse en contrebas. Les traînées des torches qu'ils portent ressemblent à des étoiles filantes.

Onzième siècle (1001-1100 Cl)

An 1078 : naissance de Hantei Jodan

Le fils de Hantei XXXVII, autrefois Hantei Yatoshin, naît sous le nom de Hantei Jodan. Dans sa jeunesse, Jodan s'avère un étudiant exceptionnel à la cour : un homme sage et plein de compassion. On s'attend à ce que son règne soit long et prospère.

An 1090 : Bataille de Kyuden Kitsune

Essayant chacun d'étendre leurs territoires, les Clans du Lièvre et du Renard commencent une série d'escarmouches frontalières qui menacent de faire éclater une véritable guerre. Une tentative de médiation de la part du Clan de la Grue permet d'obtenir une trêve temporaire, malheureusement anéantie par l'assassinat inattendu de plusieurs dignitaires du Clan du Renard. Bien que les membres du Clan de la Lièvre nient toute implication, le Clan du Renard attaque immédiatement, soutenu par le Clan de la Grue. Le Clan du Renard est victorieux, mais son daimyo rejette la faute sur le Clan de la Grue et défie son émissaire, Kakita Toshimoko, en duel. Toshimoko l'emporte aisément. L'Empereur décrète que des « conseillers » du Clan de la Grue assisteront les deux Clans Mineurs dans toutes leurs importantes décisions diplomatiques à partir de ce jour.

An 1100 : Bataille des Gorges du Destin

Pour un affront fait aux généraux de la famille Matsu, les troupes des Isawa et des Matsu se rencontrent sur le champ de bataille pour prouver une bonne fois pour toute si les shugenja impériaux sont vraiment indispensables à l'Empereur. Dans une tentative pour se débarrasser des chefs du Clan du Lion, le Maître de l'Eau, Isawa Kaiyoko, téléporte par magie huit bushi Shiba dans la tente du général Matsu Uniri, pour le tuer, lui et sa femme Yunaki. Les membres du Clan du Phénix oublient cependant la fille du couple, et la jeune Matsu Tsuko, âgée de onze ans, sauve la vie de sa mère en écrasant la gorge du dernier assassin du Clan du Phénix d'un coup de boken. Avec Matsu Yunaki à la tête des troupes du Clan du Lion, le Clan du Phénix est finalement défait sur le champ de bataille dès le lendemain.

Douzième siècle (1101-1200 Cl)

An 1103 : Hantei XXXVIII monte sur le trône

À l'âge de vingt six ans, l'héritier légitime du trône, Hantei Jodan, est couronné en tant que 38ème Empereur de Rokugan. Jeune homme audacieux et fougueux, Hantei XXXVIII voit sa vitalité érodée au fil des ans par les incessants conflits entre les Clans Majeurs.

An 1107 : naissance de Hantei Sotorii

Après la mort de sa troisième femme, Hantei XXXVIII prend une concubine du Clan de la Grue. Dès qu'un garçon naît et survit assez longtemps (la mortalité infantile est un danger constant à Rokugan), l'Empereur épouse sa mère, ce qui en fait l'Impératrice et destine Sotorii au trône. Malheureusement, sa mère meurt d'une mystérieuse fièvre quelques trois ans après sa naissance.

An 1109 : fondation du Clan de la Guêpe

Né d'un père issu du Clan du Scorpion et d'une mère venue du Clan du Lion, le jeune homme nommé Tsuruchi survit à la traîtrise des deux clans, perdant ses deux parents et le château qui lui revient de droit. Grâce à sa ruse et à sa discrétion, il reprend son foyer et tue le membre du Clan du Lion qui l'a usurpé, son propre oncle. Tsuruchi présente son dilemme au Champion d'Émeraude, un membre du Clan de la Grue qui partage son dégoût des Clans du Lion et du Scorpion, et obtient le droit de créer son propre clan. Le Clan de la Guêpe est né, et jure de servir le Champion d'Émeraude.

An 1111 : naissance de la famille Yotsu

Un ronin qui habite dans les montagnes, le guerrier Yotsu, découvre que la caravane de l'Impératrice Hochiahime (la deuxième femme de Hantei XXXVIII) a été attaquée par un groupe important d'Adeptes du Sang. Les adeptes tuent les jeunes enfants de l'Impératrice, et tous les gardes Seppun affectés à la caravane. L'Impératrice Hochiahime et le jeune héritier Sotorii sont retenus captifs, dans le but de les sacrifier pour accomplir une ancienne prophétie. Yotsu rampe dans le camp avec le sabre d'un garde tué. Bien qu'il sache qu'il ne pourra vaincre seul les Adeptes du Sang, il demande à l'Impératrice la permission de mourir en son nom. L'Impératrice la lui refuse, et insiste au lieu de cela pour que le ronin sauve l'héritier, Sotorii, transmettant à Yotsu un message destiné à Hantei, et demandant à celui-ci de la pleurer, ainsi que l'enfant qu'elle n'a pu lui donner.

Sans autre possibilité, Yotsu échange son fils cadet contre Sotorii, et s'en va. Des semaines plus tard, le jeune héritier retrouve son véritable père, l'Empereur Hantei XXXVIII. En récompense du sacrifice de Yotsu, ce dernier reçoit le nom de Yotsu Yatoshin, le nom du père de l'Empereur, et un petit fief dans les Montagnes du Regret ainsi que l'autorité sur un district d'Otosan Uchi. Les enquêtes ultérieures des Légions Impériales montrent que la secte d'Adeptes du Sang a disparu, et on présume que l'Impératrice Hochiahime a été sacrifiée lors de leurs rituels blasphématoires.

An 1116 : formation de l'otokodate de la lame de Yotsu

Yotsu Yatoshin commence à recevoir les serments d'allégeance envers le nom de Yotsu de la part de ronin étrangers à sa famille, et il les forme aux techniques qu'il a conçues en vivant dans les montagnes.

An 1117 : Yoritomo devient daimyo du Clan de la Mante

Sachant que le statut de Clan Mineur du Clan de la Mante l'exaspère, beaucoup de membres de ce clan pensent que Yoritomo les mènera à la gloire, en leur pavant la voie vers une position plus importante à Rokugan.

An 1118 : le daimyo du Clan du Blaireau est tué pendant sa visite sur les terres du Clan de la Grue

Bien que le Clan du Blaireau ait une influence très modeste à Rokugan, le déshonneur suscité par l'assassinat de son daimyo sur les terres du Clan de la Grue provoque un grand embarras chez ses membres. On murmure à la cour que l'assassinat est le fruit des tensions croissantes entre les Clans du Lion et de la Grue, mais le meurtrier n'est pas arrêté.

An 1120 : disparition de Kitsuki Kaagi

Né au sein de la famille Matsu, Kaagi s'est retourné vers les magistrats de la famille Kitsuki à la mort de son père par empoisonnement. Bien des années plus tard, Kaagi rencontre à plusieurs reprises la force surnaturelle mystérieuse connue sous le nom d'Ombre Rampante. Il rédige un journal détaillant ses expériences et ses connaissances, et dépêche sa servante eta pour le porter au daimyo des Kitsuki. C'est la dernière personne à avoir vu Kaagi, car il disparaît sans laisser de trace après le départ de celle-ci.

An 1120 : le Champion du Clan du Lion, Akodo Arasou, est tué

Dans une tentative pour reprendre Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho, aussi connue sous le nom de Cité des Apparences et Château du Clan du Lion, une imposante troupe de samurai de ce clan attaque les soldats bien protégés de la famille Daidoji. Malgré la valeur d'Akodo Arasou et de sa fiancée, le daimyo de la famille Matsu, Tsuko, le Clan du Lion est incapable de reprendre la cité au Clan de la Grue. De plus, le Champion du Clan du Lion est tué durant la bataille. Son frère cadet, Akodo Toturi, est rappelé du monastère où il avait été envoyé des années auparavant, pour devenir le nouveau Champion du Clan du Lion. Malgré ses impressionnantes compétences tactiques, Toturi est méprisé par Matsu Tsuko, qui le compare à son défunt fiancé.

An 1121 : formation de l'Alliance Tripartite

Après une série de querelles frontalières, le Clan du Scorpion dépêche le tacticien Bayushi Tomaru pour s'occuper de son voisin, le Clan du Moineau. Assuré que ses troupes peuvent vaincre toute résistance qu'opposera le minuscule Clan Mineur, Tomaru est pris complètement au dépourvu quand les archers du Clan de la Guêpe et les shugenja du Clan du Renard, qui ont des domaines près du Clan du Moineau, interviennent en sa faveur. Tomaru n'a d'autre choix que de battre en retraite. Il est réprimandé en public par Bayushi Shoju pour son échec contre des adversaires si inférieurs. Les daimyo des trois Clans Mineurs se rencontrent suite à leur victoire inattendue et acceptent de former une alliance permanente contre les agressions du Clan du Scorpion.

An 1122 : la Guerre de l'Opium fait rage à Ryoko Owari Toshi

Manipulés par des forces extérieures, les trois cartes criminels de l'opium de la Cité des Mensonges se retournent les uns contre les autres. Pendant des semaines, des rangées d'entrepôts tout entières sont incendiées, et bien des morts mystérieuses ont lieu. La violence continue jusqu'à ce que les Magistrats d'Émeraude de la cité traquent les responsables et mettent abruptement un terme à la guerre de l'opium.

An 1123 : la Fièvre Noire frappe les terres du Clan du Phénix

Une éclipse solaire libère Oni no Kuzushi de sa geôle du Royaume des Esprits, après deux siècles d'emprisonnement. Toujours lié à un bâtiment oublié dans les Bois des Isawa, l'Oni utilise ses ignobles pouvoirs pour libérer par magie une épidémie mortelle. Sur les terres du Clan du Phénix, c'est une véritable malédiction, et bien des vies sont perdues avant que d'habiles magistrats ne localisent et ne détruisent l'Oni.

An 1123 : des pirates harcèlent les itinéraires commerciaux entre le Clan de la Grue et le Clan de la Mante

Beaucoup de cargaisons importantes entre ces deux clans sont dérobées par des pirates, ce qui amène chacun à remettre en question l'honnêteté et les intentions de son partenaire. Bien que les pertes soient minimes au début, elles vont croissant durant deux ans jusqu'à ce que les magistrats de l'Empereur ne



découvrent qu'un traître du Clan du Lion, Matsu Shindoku, est le principal responsable. Cette révélation ne fait qu'envenimer les relations entre les Clans de la Grue et du Lion.

An 1123 : l'Oracle du Feu se prépare à quitter le royaume des mortels

Après plusieurs siècles, l'homme connu sous le nom d'Oracle du Feu se prépare à gagner le Royaume Céleste. Cependant, les membres du Clan du Scorpion sont choqués et outragés de découvrir le successeur qu'il a choisi : une jeune eta. Le Clan du Scorpion tente de manipuler l'Oracle pour qu'il désigne un de ses membres comme successeur, mais le plan échoue et l'Oracle enragé détruit une grande partie des terres du clan. Il est ensuite apaisé par un groupe de samuraï diligents, et l'équilibre est rétabli.

An 1123 : Destruction du Clan du Lièvre

Après l'attaque de Soshi Yukio, qui est tué par Usagi Ozaki, une armée du Clan du Scorpion sous les ordres de Bayushi Tomaru arrive à Shiro Usagi. Le château est détruit, et le daimyo, Usagi Oda, est tué. Tomaru capture la fille d'Oda, Usagi Tomoe, tandis que son fils Ozaki disparaît avec l'Epée Ancestrale du Clan du Lièvre. Après la destruction du château, l'Empereur démantèle le clan après avoir entendu quatre sources différentes témoigner solennellement du fait que ses membres pratiquaient la maho.

An 1123 : le Coup d'Etat du Clan du Scorpion

Le Champion du Clan du Scorpion, Bayushi Shoju, découvre une ancienne prophétie qui indique que l'Empereur sera possédé par le Dieu Sombre, Fu Leng. Désireux de sauver l'Empire, et sous l'influence de la Lame de Sang Ambition, Shoju met sur pied un plan retors visant à empêcher la prophétie de se réaliser en mettant un terme à la lignée des Hantei. Il infiltre en secret son armée à Otosan Uchi, l'immense capitale. Usant de son amitié avec l'Empereur pour l'approcher, Shoju pourfend Hantei XXXVIII de sang froid, et envoie ses troupes dans la cité pour en prendre rapidement et brutalement le contrôle. Croyant que l'Empereur et son héritier sont morts, Shoju s'autoproclame Empereur. Il retarde désespérément les armées des clans jusqu'à l'arrivée du Clan du Crabe, car il espère que Hida Kisada s'alliera au Clan du Scorpion. Mais le Clan du Crabe ne l'aide pas, et l'armée du Clan du Scorpion est écrasée par les armées combinées des Clans Majeurs. Shoju lui-même est tué lors d'un duel contre Akodo Toturi, le Champion du Clan du Lion. Croyant que la lignée des Hantei a été exterminée, Toturi se proclame Empereur de Rokugan pour éviter que la guerre n'éclate entre les clans.

An 1123 : Hantei Sotorii devient Hantei XXXIX

Sauvé du Coup d'Etat par le Clan du Phénix, l'héritier du trône revient à Otosan Uchi après une cérémonie de gempukku précipitée. Son premier édit en montant sur le trône provoque la dissolution du Clan du Scorpion pour traîtrise, et la disgrâce de Bayushi Shoju dont la dépouille est abandonnée à un bûcher funéraire commun. Akodo Toturi proteste contre ce traitement infligé à un adversaire honorable, ce qui provoque la colère du nouvel Empereur. En guise de punition pour son insolence, Hantei déclare Toturi ronin et retire le nom de famille Akodo du Clan du Lion. Le nouveau Champion du Clan du Lion, la guerrière Matsu Tsuko, décrète rapidement que quiconque porte le nom d'Akodo doit soit prêter serment d'allégeance aux Matsu, aux Ikoma ou aux Kitsu, soit rejoindre les Quêteurs de Mort, soit devenir ronin, soit mourir (par seppuku ou de sa propre main). Le célèbre sensei Akodo Kage constitue l'exception à cette règle. Après coup, Hantei XXXIX prend pour femme Bayushi Kachiko pour mettre un terme définitif à la lignée traîtresse des Bayushi.

An 1123 : Yogo Junzo ouvre le premier Parchemin Noir

Fou de douleur à la suite de la mort de Bayushi Shoju et enragé par l'audace de l'Empereur qui a déshonoré de la sorte un homme aussi talentueux et visionnaire, détruisant sa famille

et son clan, Yogo Junzo brise la promesse ancestrale de son clan et ouvre le premier des douze Parchemins Noirs. Le parchemin crée une maladie mortelle, la Consomption de l'Ame, qui commence à se répandre dans tout Rokugan, déchaînant douleur et mort chez tous ceux qui la contractent. Le sort transforme aussi Junzo, le corrompt et en fait un des serviteurs morts-vivants de Fu Leng. Peu de temps après, Junzo ouvre un deuxième Parchemin Noir pour bâtir son quartier général, une Citadelle d'Acier au cœur de l'Outremonde.

An 1123 : le conflit entre les Clans du Lion et de la Grue se transforme en guerre ouverte

Le conflit continuel entre les Clans du Lion et de la Grue le long de leur frontière c mmune s'envenime après deux batailles massives. L'ancienne rivalité entre les clans est exacerbée par les manipulations de Bayushi Sozui et du traître Kitsu Goden, qui provoquent les batailles des Plaines de Gaiju Shindai et de la Marée Oubliée. Les deux batailles empirent quand Goden libère les esprits vengeurs de Toshigoku, qui s'emparent des corps des guerriers mortels. Heureusement, un petit groupe de samurai découvre leur machination, l'expose aux yeux de tous et les vainc avant que leur ignoble plan ne corrompe tout Rokugan. Les Clans du Lion et de la Grue interrompent leurs batailles pendant quelques courts mois avant que l'escalade du conflit ne reprenne.

An 1124 : les Naga se réveillent

Bien que des éclaireurs aient été éveillés et actifs depuis près de deux siècles, ce n'est que maintenant que les Naga commencent à s'éveiller en nombre. Le processus est encore lent, et nécessite des mois, voire des années, mais enfin le peuple serpent commence à sortir de son sommeil multiséculaire et à parcourir le monde à nouveau.

An 1125 : Le Clan du Lièvre est réformé

Suite aux efforts héroïques d'Usagi Ozaki et de ses compagnons pour laver la réputation souillée du Clan du Lièvre, l'Empereur rétablit les domaines et le nom de famille du minuscule clan. Bien que leur château soit en ruines et que beaucoup les considèrent encore avec suspicion, ils forment à nouveau un clan, et sont remplis de fierté. Le Clan du Lièvre commence le long et douloureux processus de reconstruction.

An 1126 : début des préparatifs de la Guerre des Clans

Tandis que la mystérieuse Consomption de l'Ame fait rage dans tout Rokugan, et qu'un Empereur malade et sans héritier est sur le trône, les Clans Majeurs de l'Empire commencent les préparatifs de l'inévitable conflit. Le Clan du Lion se rassemble pour la guerre contre son ennemi héréditaire, le Clan de la Grue. Les membres du Clan du Crabe brisent leurs vœux en formant une sinistre alliance avec l'Outremonde. Hida Kisada croit qu'il peut utiliser l'Outremonde comme un instrument pour prendre lui-même le contrôle de l'Empire, afin d'utiliser ensuite son pouvoir pour écraser la Horde une fois pour toute. Vers la fin de l'hiver, l'armée du Clan du Crabe commence sa marche vers le nord.

An 1126 : déchéance du Clan du Blaireau

Quand le Magistrat d'Émeraude Kaiu Osuki se rend à la frontière nord-est de Rokugan pour délivrer un Edit Impérial, il découvre que les forts du Clan du Blaireau ont été détruits. Un monstrueux Oni, invoqué par on ne sait qui, a détruit presque tout être vivant dans les montagnes du nord. Le grand monstre finit par être tué, mais à quel prix : le Clan du Blaireau est presque entièrement décimé. En raison de la santé déficiente de l'Empereur, le nom et le statut de Clan Mineur du Clan du Blaireau ne sont jamais officiellement effacés.

An 1126 : l'existence des Henshin est révélée

Manipulées par le sinistre Kuni Yori, les familles du Clan du Phénix se livrent à une guerre interne tandis que l'Empire plonge dans les affres de la guerre autour d'elles. Se servant du démon Asako Oyo comme d'un pion, Yori démontre aux Isawa jaloux les secrets de l'immortalité que détiennent les Asako, s'assurant ainsi que les deux familles passeront les prochains mois occupées par leur rivalité multiséculaire, ne se souciant donc pas des machinations du Clan du Crabe.

An 1123 : création des Terreurs Élémentaires

Se rassemblant pour la toute première fois, les Sombres Oracles de l'Outremonde combinent leurs incroyables pouvoirs pour corrompre l'essence même des éléments, créant d'immenses élémentaires faits de Souillure absolue : les Terreurs Élémentaires. Les Terreurs sont responsables de la destruction du territoire appartenant à la tribu Nezumi de l'os brisé, qui doit migrer au nord en direction de la Grande Muraille où la nouvelle de la création des Terreurs parvient aux oreilles des éclaireurs Hiruma.

An 1127 : Bataille du Col de Beiden

Une énorme troupe du Clan du Crabe accompagnée de ses alliés de l'Outremonde se dirige vers le nord en traversant l'Empire et en pillant plusieurs cités des terres des Clans de la Grue et du Scorpion. Déterminés à s'emparer du Col de Beiden et à couper ainsi les routes commerciales de l'Empire, les membres du Clan du Crabe sont surpris de découvrir qu'une armée massive les y attend. Menée par le ronin disgracié Toturi, l'armée est composée de soldats du Clan du Dragon, d'un grand nombre de ronin, de cavaliers du Clan de la Licorne, et d'une petite troupe d'éclaireurs Naga récemment éveillés. La bataille est brutale et se prolonge durant des semaines, mais à la fin, la tactique supérieure de Toturi l'emporte sur Hida Sukune et Hida Yakamo. Le Clan du Crabe est repoussé vers le sud. Toturi sépare ses troupes et repart vers le nord, laissant le contrôle du col au Clan de la Licorne. Cette bataille est généralement considérée comme le vrai début de la Guerre des Clans à Rokugan.

An 1127 : le Clan du Phénix ouvre les Parchemins Noirs

Comme le Maître de la Terre Isawa Tadaka est revenu de l'Outremonde avec un Parchemin Noir volé à Yogo Junzo, les Maîtres des Éléments décident d'ouvrir les quatre ignobles reliques qui sont en leur possession dans l'espoir de mieux comprendre la menace de l'Outremonde. Seule Isawa Kaede, Maîtresse du Vide, refuse de participer, certaine que cette décision ne peut mener qu'à un désastre. Sans Kaede, les maîtres restants ouvrent les quatre Parchemins Noirs, accédant ainsi à une foule d'informations. Malheureusement, la corruption des parchemins déferle dans leurs corps et leurs esprits, leur faisant contracter à tous la Souillure de l'Outremonde.

An 1128 : le second Jour des Tonnerres

Après deux ans de guerre dans tout l'Empire, les clans s'unissent finalement contre leur adversaire commun : Fu Leng. Conduisant leurs troupes combinées hors d'Otosan Uchi, les Clans Majeurs joignent leurs forces à l'Alliance de Yoritomo, à la Confrérie de Shinsei et aux Naga pour attaquer l'immense armée de créatures de l'Outremonde qui encercle la cité. C'est une bataille massive et épique, comme on n'en a pas vu depuis l'aube de l'Empire. Bien des héros périssent, et bien des menaces sont annihilées à tout jamais. Dans les murs de la cité, le descendant de Shinsei mène les Sept Tonnerres contre Fu Leng, qui possède le corps de Hantei XXXIX. L'Empereur affronte en duel le Champion du Clan du Dragon, Togashi Yokuni, et c'est à cet instant que Yokuni révèle qu'il est en réalité le Kami Togashi. Fu Leng tue Togashi et se retourne pour achever ceux qui osent l'affronter.

Hida Yakamo, Doji Hoturi, Mirumoto Hitomi, Toturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko, et Otaku Kamoko affrontent Fu Leng. Quelque peu affaibli après son combat contre Yokuni, Fu Leng réussit à blesser mortellement Tadaka et Hoturi avant d'être aveuglé par Bayushi Kachiko, ivre de vengeance. Tirant profit de la cécité de leur ennemi, Hoturi, mourant, pourfend la poitrine du Dieu Sombre tandis que Toturi coupe la tête de Fu Leng d'un seul coup de sabre. Le Sombre Dieu est finalement vaincu.

An 1129 : couronnement de Toturi Ier

Après avoir passé un amer hiver à tenter de rebâtir l'Empire, Toturi Ier est couronné Empereur de Rokugan, Maître du Chrysanthème et Seigneur des Sept Collines. Son couronnement est béni par l'apparition de Dame Soleil, qui reste au dessus d'Otosan Uchi une journée entière : tous voient là un témoignage de soutien de la part d'Amaterasu envers le nouveau Fils des Cieux. Les conversations entre Toturi et le descendant de Shinsei durant l'hiver sont retranscrite et rassemblées par Isawa Osugi, et deviendront le Nouveau Tao. Le premier édit de Toturi en tant qu'Empereur consiste à rebâtir ce qui a été perdu durant la Guerre des Clans, et à détailler les responsabilités de chacun des clans de l'Empire. Pour symboliser le nouveau dévouement de l'Empire et sa survie face au Dieu Sombre, un nouveau trône de jade est construit pour Toturi Ier, et Rokugan est désormais connu comme « l'Empire de Jade ».

An 1129 : bannissement des Togashi

Hitomi (qui a abandonné le nom de famille Mirumoto peu après le Jour des Tonnerres), sort finalement de ses montagnes. Elle renomme Kyuden Togashi en Kyuden Hitomi, et ordonne à ceux qui portent le nom de Togashi de lui prêter serment. Les seules alternatives sont le bannissement ou la mort. Certains Togashi jurent fidélité à Hitomi et prennent son nom, tandis que la plupart fuient les terres du Clan du Dragon ou sont exécutés pour trahison par leur nouveau champion et ses agents. Ceux qui s'échappent se voient offrir refuge par la Confrérie de Shinsei, car nombre d'entre eux sont déjà loin des terres du Clan du Dragon et travaillent la main dans la main avec les moines. Parmi les bannis, se trouve Togashi Hoshi, le fils de Togashi. Hoshi use de ses très anciennes relations avec la confrérie pour arranger l'exil de sa famille, et rassemble les anciens Togashi.

An 1125 : le Clan du Faucon rejoint le Clan du Crabe

Après qu'un rituel de maho inconnu a ouvert une porte vers le monde des esprits, bien des membres du Clan du Faucon sont possédés par des shuten doji. Bien que le rituel soit annulé, beaucoup de membres du clan et de paysans sont tués, ce qui laisse les terres du clan en désordre. Agissant avec l'autorisation d'un shikken impérial (un des conciliateurs de l'Empereur), le Clan du Crabe absorbe officiellement le Clan Mineur avec la bénédiction du daimyo du Clan du Faucon. Au bout d'un temps, le Clan du Faucon devient la famille Toritaka du Clan du Crabe.

An 1129 : des Naga sur la Grande Muraille

Après la défaite de Fu Leng, le Clan du Crabe et les Naga travaillent à l'éradication totale de la menace de l'Outremonde. Tandis que des ingénieurs Kaiu passent l'essentiel de l'année à reconstruire la Grande Muraille Kaiu (qui a été gravement endommagée durant la Guerre des Clans), les Naga oeuvrent auprès des généraux et des sensei du Clan du Crabe pour combattre l'Outremonde. Le chef des Naga, le Qamar, promet que tous les Naga compétents affronteront l'Outremonde aux côtés de leurs nouveaux alliés du Clan du Crabe quand tous seront prêts. Comme le Clan du Crabe est forcé de dépenser ses ressources pour la reconstruction durant presque toute cette année, on projette un assaut lors du printemps suivant.

An 1129 : création du Clan du Singe et fondation de la famille Fuzake

Quand Toturi offre le poste de Capitaine de la Garde Impériale à son loyal serviteur Toku, ce dernier refuse respectueusement et avoue qu'il n'est pas un vrai samurai. C'est en fait un paysan qui porte un katana pris sur le cadavre d'un bandit il y a des années. La bravoure et l'honneur dont Toku a fait preuve durant la Guerre des Clans amène Toturi non seulement à le pardonner pour ses crimes et à lui offrir à nouveau le poste de Capitaine de la Garde Impériale, mais aussi à accorder le statut de Clan Mineur au jeune samurai et à ceux qui l'accompagnent.

Peu après, un membre remarquable de la famille Yasuki nommé Garou (et qui est devenu un fidèle compagnon de Toku durant la Guerre des Clans) se voit aussi offrir le nom de famille Fuzake. C'est essentiellement dû au soutien des Doji, qui ont été enthousiasmé par ses inlassables efforts pour soigner les blessés et garder le sens de l'humour dans l'Empire durant la guerre. Fuzake Garou prête serment d'allégeance à Toku et rejoint le jeune clan.

An 1130 : le Clan du Phénix ouvre ses portes

Après avoir subi les plus lourdes pertes humaines durant la Guerre des Clans, le Clan du Phénix (mené par Shiba Tsukune) a beaucoup souffert durant la première année de reconstruction à cause du manque de main d'œuvre. Le grand Maître des Éléments Naka Kuro offre son aide pour reconstruire le clan, jurant fidélité à dame Tsukune. Avec l'aide de Kuro et l'offre d'appartenance au clan de Tsukune à tous les shugenja qui s'en montrent dignes, le Clan du Phénix reprend peu à peu sa place légitime au sein de l'Empire.

An 1130 : mort de Hida Kisada

Sa santé déclinant après avoir été blessé par Fu Leng, Kisada perd finalement sa bataille contre la mort vers la fin de l'hiver. Bien que certains le voient comme un traître envers l'Empire pour avoir attaqué Otosan Uchi pendant la Guerre des Clans, d'autres (y compris l'Empereur Toturi) ont fini par comprendre les actes de Kisada. Au cours de funérailles menées par son fils Yakamo, le corps de Hida Kisada est consumé sur un bûcher en tant qu'honorable samurai. En remerciement pour son aide inestimable dans la planification de l'assaut contre les troupes de Fu Leng le Jour des Tonnerres, le nom de Kisada se voit accorder le statut de Fortune mineure par Toturi Ier. Kisada est désormais et pour toujours la Fortune de la ténacité.

An 1130 : assaut du Clan du Crabe contre l'Outremonde

Une fois les préparatifs accomplis, les troupes combinées du Clan du Crabe et des Naga franchissent la Grande Muraille pour pénétrer dans le royaume de Fu Leng. Le premier combat ne fait presque aucune victime chez le Clan du Crabe et les Naga, et les monstres de l'Outremonde semblent mal préparés contre une telle troupe d'envahisseurs. Comme l'assaut est lancé, les armées des Naga et du Clan du Crabe se fraient un chemin vers le château des Hiruma pour reprendre le domaine ancestral que cette famille a perdu il y a des siècles.

An 1130 : disparition de Toturi Ier

La paix toute nouvelle dont jouit l'Empire éclate en morceaux quand on découvre les appartements de l'Empereur dévastés, et sa couche de la nuit dernière maculée de sang. Une enquête minutieuse dans toute la cité d'Otosan Uchi met à jour des indices qui impliquent le Clan du Scorpion. Bayushi Kachiko est amenée à répondre des accusations portées contre son clan tandis que d'innombrables courtisans et nobles se rassemblent pour témoigner contre le Clan du Scorpion. Le Champion d'Émeraude, Kakita Toshimoko, en appelle à la famille Kitsuki lors de l'enquête, reconnaissant la méthode d'enquête controversée des Kitsuki pour la première fois dans l'histoire. Bien que les Kitsuki ne mettent à jour aucune preuve accusant les membres du Clan du Scorpion (ou qui que ce soit d'autre), ces derniers sont tout à fait incapables de réfuter les témoignages qui les accablent. Beaucoup affirment que les membres du Clan du Scorpion ont fini par se venger de Toturi pour la mort de leur bien-aimé Bayushi Shoju, tandis que d'autres laissent entendre qu'il ne s'agissait là que de la première étape d'un plan visant à asseoir Kachiko elle-même sur le Trône de Jade.

En l'absence de l'Empereur Toturi, son lieutenant Takuan assume le poste de Chancelier de Rokugan. Contraint par les préceptes de la loi impériale, il ordonne à Toshimoko de déclarer les membres du Clan du Scorpion coupables. Le Champion d'Émeraude fait preuve de clémence, et ordonne qu'ils soient

exilés dans les Terres Brûlées plutôt qu'exécutés. Pour s'assurer qu'aucun des célèbres ninja du Clan du Scorpion ne réplique contre l'Empire, Toshimoko ordonne que tous les enfants du clan de moins de douze ans soient placés dans des maisons du Clan de la Grue. Les enfants du Clan du Scorpion constituent une garantie de l'obéissance de leurs parents. Peu après avoir prononcé son jugement, Kakita Toshimoko rédige son haiku final sur une falaise en bord de mer. Le lendemain matin, on découvre l'armure et les sabres du Champion d'Émeraude sur cette falaise, ainsi que sa prière aux Fortunes, demandant de le pardonner pour avoir manqué à son devoir envers son seigneur. En l'absence de l'Empereur et du Champion d'Émeraude, Shinjo Shirasu prend la tête des Magistrats d'Émeraude pour tenter de faire respecter la loi.

Après avoir simulé sa mort, Toshimoko se déguise en ronin. Il porte un masque en permanence, et se fait simplement appeler la Grue Grise. Il commence sa quête de la vérité. Au même moment, les lieutenants de Toturi, Matsu Hiroru et Ginawa, se mettent aussi en quête de leur maître disparu.

An 1130 : le Kazaq se rend à Kyuden Hitomi

Guidé par un songe, le fils du Qamar quitte Shinomen et commence l'escalade vers Kyuden Hitomi. La sombre dame du Clan du Dragon accueille le Naga à bras ouverts, comme s'il était attendu. Le Kazaq sort bientôt de Kyuden Hitomi doté de tatouages mystiques et séparé à tout jamais de l'Akasha.

An 1130 : les Naga abandonnent le Clan du Crabe

Une fois Shiro Hiruma, le Château des Hiruma, repris, les bannières du Clan du Crabe flottent à nouveau fièrement sur ses parapets. Tandis que les troupes du Clan du Crabe s'avancent pour restaurer l'ordre dans le château en ruines, l'attitude des Naga change brutalement. Certains d'entre eux affirment que l'Akasha les appelle, et les Naga se retirent rapidement et discrètement. Les membres du Clan du Crabe, qui ne savent pas très bien ce qui s'est passé, ne peuvent que regarder leurs alliés qui les abandonnent, impuissants, en plein milieu de l'Outremonde. Des éclaireurs sont rapidement dépêchés vers la Grande Muraille Kaiu pour demander plus de soldats et de vivres, mais aucun des messagers n'arrive à destination vivant.

An 1130 : le Siège du Château Hiruma

Les troupes du royaume de Fu Leng cernent le Clan du Crabe désormais retranché dans les ruines du Château Hiruma. Les Oni, les gobelins et les trolls jouent au chat et à la souris avec les samurai, sachant que l'aide de l'Empire mettra très longtemps à arriver. Seule les braves de la tribu Nezumi de la Troisième Moustache, qui apportent de la nourriture, de l'eau et du jade par les tunnels souterrains menant au château, donnent aux membres du Clan du Crabe un mince espoir de survie.

An 1131 : les relations entre les Clans de la Mante, du Scorpion et de la Grue

Se réclamant de la charte qu'ils ont obtenue de l'Empereur Toturi, les membres du Clan de la Mante réclament le droit de lever l'impôt et de régenter les « terres non alignées », ce qui comprend les provinces désormais abandonnées du Clan du Scorpion. À l'insu de presque tous les Rokugani, les membres du Clan du Scorpion ont traité avec le Champion du Clan de la Mante, Yoritomo, pour qu'il protège leurs terres jusqu'à ce qu'ils puissent les reprendre après leur exil. Pour sceller ce pacte, Bayushi Aramoro (le plus respecté des membres du Clan du Scorpion avec Bayushi Kachiko) confie son fils unique au daimyo du Clan de la Mante. Bayushi Aramasu, fils d'Aramoro, arrive sur les terres du Clan de la Mante avec le « prix » de l'alliance : des cartes de Rokugan établies par le Clan du Scorpion, et d'autres secrets que le Champion du Clan de la Mante a exigés pour accroître son pouvoir au sein de l'Empire.

Les membres du Clan de la Mante sont escortés à travers les terres du Clan de la Grue par le Champion de ce clan, Doji Kuwanan, et son armée. Quand Yoritomo atteint les terres du Clan du Scorpion à la tête de ses troupes, il se retourne pour remercier le Clan de la Grue pour son aide, mais découvre que Kuwanan a son propre plan pour l'avenir des provinces du Clan du Scorpion. Espérant utiliser les enfants du Clan du Scorpion pour faire pression et récupérer ces terres pour lui,



Kuwanan tend une embuscade aux troupes de Yoritomo une fois que sa part du marché (guider Yoritomo jusqu'aux terres du Clan du Scorpion) a été accomplie. Yoritomo, pris totalement au dépourvu et absolument pas préparé à la guerre, doit battre en retraite.

Bien qu'il n'en ait pas encore conscience, bien des actes de Doji Kuwanan résultent des mauvais conseils prodigués par des imposteurs envoyés par l'Ombre Rampante pour semer la guerre et le chaos dans l'Empire. Cette bataille marque donc le début de la Guerre contre l'Ombre.

An 1131 : les Naga et les moines attaquent le Clan du Dragon.

La cause de la disparition des Naga devient évidente quand une énorme armée de Naga assiège les provinces méridionales du Clan du Dragon. Trois forteresses mineures de ces provinces sont détruites avant que les Naga ne soient arrêtés par l'intervention soudaine de représentants de la Confrérie de Shinsei. Ces moines, essentiellement des anciens ise zumi Togashi, parlementent avec les Naga, et tous croient que cela mettra rapidement fin à l'attaque aussi soudaine que confuse du peuple serpent. Cependant, quelques jours plus tard, Togashi Hoshi en personne apparaît aux côtés du Qamar pour continuer l'attaque contre les terres du Clan du Dragon. Il faut remarquer que Mirumoto Daini, le propre frère de Hitomi, choisit de se battre aux côtés des Naga plutôt que de défendre sa sœur. La guerre continue, le Clan du Dragon contre-attaquant lentement en raison du manque d'organisation des dirigeants du clan. Au fil des semaines de combat, il devient cependant évident que comme Hitomi, Hoshi a maîtrisé l'art de créer des ise zumi, accordant des tatouages de puissance à ses disciples. Comme ceux de Hitomi, les moines acolytes de Hoshi prennent son nom.

An 1131 : Epreuve du Champion de Jade

Dans un effort destiné à rassembler les morceaux de la paix fracassée de l'Empire, les Seppun et les Otomo organisent le premier Tournoi du Champion de Jade depuis des siècles. Le poste de Champion de Jade a depuis longtemps disparu, car ses fonctions visant à réguler l'utilisation de la magie et à chasser la maho dans Rokugan étaient perçues comme un affront au pouvoir du Clan du Phénix. Chaque Clan Majeur envoie des shugenja pour le remporter. Le championnat se termine par la défaite de Iuchi Karasu, appelé le Chercheur du Destin, face à un shugenja du Clan du Lion, Kitsu Okura. La rumeur se répand qu'Okura doit sa puissance à un sinistre pacte, mais le shugenja du Clan du Lion se voit néanmoins confier le poste.

An 1131 : le Clan du Lion marche vers la Grande Muraille

Sans prévenir, Ikoma Tsanuri (Champion du Clan du Lion) rassemble une légion de ses plus fidèles soldats et part pour le sud-ouest des terres du Clan du Lion, sans doute pour se rendre directement au cœur du territoire du Clan du Crabe. Cette décision est inattendue pour tous ceux que Tsanuri laisse derrière elle, y compris le tout nouveau Champion de Jade et le daimyo des Matsu, Ketsui. Le Clan de la Licorne, tentant d'empêcher ce qui semble être une attaque contre un Clan du Crabe affaibli, exige une explication que les membres du Clan du Lion restants ne peuvent fournir. Cela s'ajoute aux nombreux rapports concernant la maho et d'autres activités impies au sein des terres du Clan du Lion, et Shinjo Shirasu tente d'enquêter au plus profond de ces provinces, pour se retrouver intercepté et reconduit de force à la frontière.

An 1131 : défection de la famille Agasha

Indignés par les actes de leur champion, les Agasha discutent longtemps entre eux : à l'issue, une majorité bien tranchée choisit de partir avant d'être exterminée comme les Togashi. Le daimyo Agasha Tamori refuse de laisser les Agasha quitter le clan. Cependant, l'élève de Tamori, Gennai, offre d'emmener quiconque est prêt à le suivre sur les terres du Clan du Phénix pour s'agenouiller devant le sabre de Shiba Tsukune. Dans la semaine, il ne reste guère plus d'une dizaine d'individus portant le nom d'Agasha au sein du Clan du Dragon. Agasha Gennai est récompensé par Naka Kuro qui lui offre le poste de Maître de l'Air au sein du conseil des cinq.

An 1131 : Shinjo Morito quitte le territoire du Clan de la Licorne

Dans le but de découvrir sa propre destinée, l'ambitieux samurai Shinjo Morito du Clan de la Licorne rassemble un groupe de bushi qui partagent ses idées et prétend s'emparer de terres autrefois occupées par le Clan du Phénix. Comme ce clan n'occupe plus ces terres, Morito affirme qu'il ne peut plus les protéger au nom de l'Empereur. Par conséquent, en vertu de sa capacité supérieure à les entretenir et à les contrôler, elles doivent lui revenir. Les membres du Clan du Phénix ne sont pas d'accord, mais les puissantes protections que Morito a déjà construites les dissuadent pour l'instant.

An 1132 : sauvetage de l'Empereur Toturi

Des éclaireurs du Clan de la Licorne retrouvent Toturi Ier enchaîné et battu dans les ruines du château Morikage. La forêt et le château sont infestés de spectres et d'ombres, que les Naga appellent l'Infâme. La vérité est révélée : Toturi Ier était retenu prisonnier par l'Ombre Rampante pour que l'Empire sombre dans le chaos. Le Clan de la Licorne, guidé par Otaku Kamoko, ramène l'Empereur malade et affaibli à Otosan Uchi, allumant une petite flamme d'espoir dans un Empire assombri.

An 1132 : Edits Impériaux

Le Capitaine de la Garde Impériale, Toku, reçoit l'ordre de partir avec le Clan du Singe pour mettre un terme aux combats qui ont lieu dans les montagnes du Clan du Dragon en attaquant les naga. Toturi ordonne alors aux magistrats du Clan de la Licorne de contraindre le Clan du Lion à répondre des crimes perpétrés en son absence. Les rumeurs de maho se sont avérées, et le Champion de Jade en personne a participé à la corruption du cœur des terres du Clan du Lion. Finalement, Toturi rompt avec la tradition en nommant un Champion d'Émeraude sans tournoi. Seppun Toshiken, prodige du sabre et fils illégitime de Kakita Toshimoko, reçoit les sabres et l'armure du Champion d'Émeraude.

Peu après son retour, Toturi commence une purge de la Cité Impériale, exécutant sommairement tous ceux qu'il estime être des « Kolat » (un mot qu'on n'a presque jamais entendu à Otosan Uchi), même si les preuves sont infimes. Parmi les morts, on trouve Isawa Osugi, auteur du nouveau Tao. L'ancien Chancelier Takuan est horrifié par les actes de son seigneur et fait seppuku en signe de protestation.

An 1132 : Sac du château des Matsu

Sur ordre de Toturi Ier, le Clan de la Licorne attaque le Clan du Lion près de Shiro Matsu. La corruption du Clan du Lion éclate au grand jour quand des Oni entrent sur le champ de bataille auprès de bushi Souillés et de shugenja aux ordres de Kitsu Okura, Matsu Ketsui et Kitsu Motso. La bataille fait rage, et l'Oni qui porte le nom d'Okura massacre à lui seul une centaine de vierges de bataille. Le Clan de la Licorne finit par être vaincu, mais la puissance du Clan du Lion est gravement entamée.

An 1132 : le Clan de la Mante assiège les terres du Clan du Phénix

Pour étendre son pouvoir, Yoritomo s'empare des terres du Clan du Phénix, affirmant que ses membres sont trop faibles pour entretenir eux-mêmes leurs provinces. Les membres du Clan de la Mante entendent rapidement étendre leur « compassion » au Clan du Phénix, mais Shiba Tsukune considère les agissements de Yoritomo comme un acte de guerre et répond en conséquence. Cependant, le Clan du Phénix est loin d'être aussi versé dans l'art de la guerre que le Clan de la Mante, et les troupes de Yoritomo se fraient lentement un chemin au plus profond des provinces du Clan du Phénix. On en conclura par la suite que les actes impétueux de Yoritomo contre le Clan du Phénix résultent aussi de conseils des sbires métamorphosés de l'Ombre Rampante.

An 1132 : le Cadeau de l'Empereur

Toturi Ier organise un tournoi dont le prix sera une faveur offerte par le Trône de Jade. Tous les clans sont invités à participer, et le vainqueur d'un tournoi en combat singulier

recevra une faveur de l'Empereur. Les clans envoient chacun un participant, dans le but d'utiliser le cadeau de l'Empereur pour prendre l'avantage dans un Empire qui sombre dans la guerre. À la fin, le vainqueur s'avère être Bayushi Aramoro, déguisé en ronin, et qui a pu participer et gagner avec l'aide du Clan du Dragon. Aramoro demande que lui et son clan puissent reprendre leurs terres, et le Clan du Scorpion retrouve sa place au sein de l'Empire.

An 1132 : Guerre Civile du Clan de la Grue

Guidé par la voix de son ancêtre, Daidoji Uji sépare ses troupes de celles de Doji Kuwanan et se dirige vers Shiro no Yojin pour le reprendre au nom du Clan de la Grue. Sa décision crée un schisme au sein du Clan de la Grue, lequel tourne à la guerre ouverte tandis que les bushi du clan sont déchirés entre leur loyauté envers deux seigneurs. Les combats continuent, et le déshonneur et la honte suscités par ces actes finissent par réveiller la grande araignée de mer près de la Baie du Soleil Couchant. Une fois encore, ce malentendu entre les deux chefs du Clan de la Grue sera attribué aux sbires de l'Ombre.

An 1132 : mort et renaissance de Hida Yakamo

Après s'être échappé du Château Hiruma pour aller chercher des renforts, le Tonnerre Hida Yakamo est capturé par l'Outremonde. Le Clan du Lion atteint les terres du Clan du Crabe juste à temps pour aider à lancer un second assaut contre le Château Hiruma, et la puissance combinée des deux clans leur assure une victoire facile et rapide. On retrouve le cadavre de Hida Yakamo, mais celui-ci est emmené par les Naga venus des forêts proches des provinces du Clan du Crabe. Les Naga utilisent une ancienne relique pour ramener Hida Yakamo à la vie et mêler son âme à l'Akasha afin de se racheter du tort qu'ils ont causé au Clan du Crabe. Bien que beaucoup de membres du Clan du Crabe considèrent encore les Naga comme des traîtres indignes de confiance, Yakamo assure son peuple que ce n'est qu'en travaillant main dans la main avec les Naga que l'Ombre Rampante et l'Outremonde pourront être vaincus.

An 1132 : Guerre dans les Cieux

La troupe principale du Clan du Scorpion arrive dans l'Empire immédiatement après la victoire de Bayushi Aramoro au tournoi de l'Empereur. Shinjo elle-même guide le Clan du Scorpion, car elle a été libérée de sa prison des Terres Brûlées. L'arrivé de Shinjo déclenche plus de chaos encore au sein de l'Empire, car elle exécute personnellement des centaines de membres de son propre clan, révélant qu'ils sont en réalité des agents du Kolat. Avec l'aide du Clan du Scorpion, Shinjo apprend aussi la présence de l'Ombre Rampante à Rokugan, et son emprise sur l'Empereur Toturi. Shinjo rassemble des troupes combinées de tous les clans pour prendre d'assaut Otosan Uchi, cité sinistre et ténébreuse depuis le retour de Toturi.

Au même moment, les Naga atteignent le pied des montagnes où se trouve la dernière forteresse de Hitomi. Durant l'attaque, la sinistre influence qu'exerce Onnotangu par l'intermédiaire de la main d'obsidienne que possède Hitomi force celle-ci à libérer involontairement Shosuro de sa Prison de Cristal sous le château. Éclatant d'un rire triomphal en voyant sa sombre maîtresse succomber à la tentation, Kokujin vole le daisho de Togashi. Shosuro disparaît également, abandonnant Hitomi à son échec.

Quant Hitomi réalise enfin ce qui s'est passé, il est trop tard. Son esprit est désormais libéré des influences maléfiques, et cette clairvoyance l'aide à réaliser comment réparer le mal qu'elle a fait. Elle voit l'existence de l'Ombre Rampante toute entière devant ses yeux. Elle est témoin du jour où Onnotangu cacha l'existence de l'Ombre aux yeux de Dame Soleil. Elle voit la subtile influence de l'Ombre dans la mort ou la chute de chaque Kami. Elle voit son pouvoir croître lentement au fil de l'histoire de l'Empire. Elle sait que seul un ennemi au pouvoir équivalent aura la force de la vaincre. Elle décide de défier Sire Lune en personne. Ainsi, elle pourra non seulement le réprimander pour son alliance avec l'Ombre, mais en cas de réussite, elle aura le pouvoir de vaincre cet adversaire elle-même.

Mettant son plan à exécution, Hitomi rassemble plusieurs puissantes reliques nées du pouvoir de la Lune. Invoquant Onnotangu depuis les Cieux, elle le défie en combat singulier. Impatient d'écraser l'ambitieuse Hitomi et de lui reprendre la main d'obsidienne, Sire Lune répond à son défi. Avec les puissantes reliques d'Onnotangu et grâce aux enseignements de Togashi, Hitomi triomphe et tue Sire Lune.

Au même moment, Takao, acolyte du Feu, affronte un champion de la Lune en combat singulier à Otosan Uchi. Bien que le duel semble désespéré, Takao atteint l'illumination durant la bataille, l'emporte sur le champion, et rompt l'emprise de l'Ombre sur la cité. Takao reçoit ensuite le titre de « Maître des Cinq ».

Peu après cet événement, Toturi est enlevé et emmené sur les terres du Clan du Phénix par Isawa Kaede, désormais Oracle du Vide.

An 1132 : Vingt-sept Jour de Ténèbres

Sire Lune étant mort, Amaterasu s'enfuit du Royaume Céleste. Courroucée que les descendants mortels de ses enfants l'aient trahie en tuant Onnotangu, elle s'empare des Epées Ancestrales des clans et les disperse dans les cieux. Une nuit totale tombe sur Rokugan, décuplant le pouvoir de l'Ombre Rampante. Il devient vite évident qu'Onnotangu lui-même n'était qu'un pion, et que tout ceci faisait partie du plan de l'Ombre.

Hitomi entreprend une longue quête, traversant tout Rokugan en vingt-sept jours. À la fin de son voyage, elle arrive au Refuge des Trois Soeurs, qui l'aident à découvrir sa destinée. Hitomi monte au Royaume Céleste pour remplir le vide laissé par Onnotangu, et devenir Dame Lune.

Au même moment, Amaterasu fait jigai (le seppuku des dames nobles). Hida Yakamo apparaît alors, attiré par la douleur de l'Orbe Radiant (le nom Naga du soleil) grâce à son lien avec l'Akasha, et il devient son second. Il monte aux Cieux en tant que Sire Soleil.

An 1132 : perte du Tao Original

Le Tao de Shinsei est dérobé par les Kolat qui tentent de le protéger de l'Ombre. Certains membres du Kolat envisagent de réviser le Tao, mais d'autres s'y opposent vigoureusement. La moitié du Tao d'origine est donnée à Daidoji Rekai par un traître au sein du Kolat, mais l'autre moitié est interceptée par l'Ombre Rampante, et on la croit perdue.

An 1132 : perte des Chroniques des Ikoma

Une attaque brutale de l'Ombre Rampante laisse les annales historiques de la famille Ikoma en ruines. Le passé de l'Empire étant perdu, les historiens du Clan du Lion ne peuvent rien faire d'autre que d'en ramasser les miettes.

An 1132 : réunification du Clan du Dragon

Togashi Hoshi prend la tête du Clan du Dragon. Hoshi restaure les Togashi à leur place légitime, et amène au sein du clan ceux qui ont prêté serment d'allégeance à son nom. Grâce aux enseignements que Hitomi a tirés de son échec et de son triomphe, Hoshi commence à préparer le Clan du Dragon au conflit à venir contre l'Ombre Rampante.

An 1132 : ouverture de la Porte de l'Oubli

On reçoit plusieurs témoignages de l'apparition d'incarnations physiques d'esprits ancestraux, désignant tous la barrière chancelante entre Ningen-do (le monde des mortels) et d'autres Royaumes des Esprits. Le dixième Kami, Ryoshun, est découvert par Ginawa et Matsu Hiroru. Si sa force lui fait défaut, cela permettra à l'Ombre Rampante de commencer à attaquer Yomi, faisant sombrer le passé dans le néant. Malgré le caractère désespéré de sa lutte, Ryoshun se dresse seul face à l'Ombre et à ses assauts contre les Royaumes des Esprits.

An 1133 : le Clan de la Mante est repoussé des terres du Clan du Phénix

Le Clan de la Mante, après avoir maintenu son emprise sur les provinces du Clan du Phénix pendant la moitié d'une année, cède finalement aux techniques de guérilla employées par de petits groupes de bushi du Clan du Phénix et à la magie de leur gardes élémentaires. Yoritomo se voit offrir le trône de jade par

Shinjo, mais le Champion du Clan de la Mante refuse, déclarant qu'il ne sera jamais un pion des Kami.

An 1133 : mort de Toturi Ier

Dans un moment de lucidité, Toturi se libère de l'emprise de l'Ombre Rampante. Il réalise que si l'Ombre devait s'emparer de l'âme d'un Empereur, c'est l'âme de l'Empire qui serait perdue. Dans une cérémonie précipité, Toturi épouse Isawa Kaede et fait seppuku, refusant son âme à l'Ombre Rampante et laissant à la tête de Rokugan la seule personne qu'elle ne peut atteindre, l'Oracle du Vide.

An 1133 : la Bataille de la Porte de l'Oubli

Leur ennemi révélé au grand jour, les troupes de l'Empire marchent ensemble sous la direction du général de Toturi, Saigorei. Tandis que l'Ombre Rampante annihile la création tout entière en faisant sombrer dans l'oubli le Royaume des Morts, les troupes de Rokugan attaquent les armées de l'Ombre Rampante et de l'Outremonde dans les ruines de la cité des trolls, Volturnum. La bataille fait rage, et les frontières entre le monde des mortels et les Royaumes des Esprits sont ébranlées. Des esprits de Yomi et de Toshigoku émergent en grand nombre, et plus d'un héros du passé franchit la Porte de l'Oubli pour combattre l'ennemi. Parmi eux se trouve l'Empereur en personne, Toturi Ier, libéré de l'emprise de l'Ombre. La bataille fait de nombreuses victimes, et le Dragon de l'Air lui-même se laisse consumer par la corruption afin que le Maître du Feu, Isawa Hochiu, puisse atteindre Goju Adorai, le maître de l'Ombre. Avec l'aide d'un acteur Shosuro, Hochiu donne le coup de grâce et détruit Adorai.

La perte d'Adorai affaiblit assez l'Ombre Rampante pour qu'elle puisse recevoir un nom. Dame Lune donne à l'Ombre le nom « Akodo », ce qui ne fait pas que détruire l'ombre, mais libère aussi nombre de ronin Akodo qui avaient été consumés par l'Ombre (et étaient amnésiques). Les Goju et les Ninube, sbires affaiblis de l'Ombre, s'enfuient pour préparer leur vengeance.

An 1133 : la Guerre des Moto

Tandis que les clans combattent l'Ombre Rampante à la Porte de l'Oubli, la famille Moto du Clan de la Licorne s'engage dans sa propre guerre. Le retour de Shinjo a ramené les Moto nomades des Terres Brûlées, et ceux-ci chevauchent aux côtés de leurs cousins Rokugani pour affronter les Moto déchus de l'Outremonde. Les membres déchus de la famille Moto sont dirigés par nulle autre qu'Otaku Kamoko, qui a sacrifié son propre honneur pour mener les membres corrompus du Clan de la Licorne à la ruine. Grâce aux tactiques audacieuses du khan Moto Gaheris, les Moto morts-vivants sont écrasés, ce qui unifie la lignée des Moto une fois pour toutes.

An 1133 : départ de Shinjo

Le Kami Shinjo quitte le royaume des mortels pour retourner au Royaume Céleste. Elle place Moto Gaheris à la tête du Clan de la Licorne, car elle ne croit pas que ceux qui portent son nom soient débarrassés de toute influence du Kolat. Le Tonnerre du Clan de la Licorne, Otaku Kamoko, est placée parmi les étoiles par Shinjo. En l'honneur du sacrifice de Kamoko, la famille Otaku change son nom pour celui d'Utaku, réaffirmant ainsi son voeu envers Shinjo, et afin que Kamoko soit la dernière vierge de bataille à avoir porté le nom d'Otaku.

An 1134 : reconstruction de l'Empire

Après avoir subi deux périodes de guerre prolongées en l'espace de dix ans, l'Empire se tourne vers la reconstruction tandis que l'Empereur Toturi reprend son trône.

An 1134 : les esprits parcourent la terre

Avant que la porte de l'Oubli ne soit scellée, d'innombrables esprits passent de Yomi dans le monde des vivants. Certains sont capables de s'adapter à la vie dans une ère bien plus sophistiquée que la leur, tandis que la plupart (en particulier ceux qui se sont échappés de Toshigoku) renouent avec leurs anciens desseins et leurs vendettas passées.

An 1135 : le cadeau des Naga

Avant que les Naga ne retournent à leur sommeil, ils font cadeau d'une grande perle dorée aux membres du Clan de la Licorne en l'échange de leur promesse de défendre la forêt Shinomen durant le grand sommeil des Naga.

An 1136 : naissance de Toturi Tsudao

Premier enfant de Toturi, Tsudao montre rapidement une aptitude pour le combat singulier et les tactiques à grande échelle. Elle mémorise le livre de Sun Tao et le Commandement d'Akodo à l'âge de six ans.

An 1137 : dissolution de l'Alliance

Depuis la mort de Yoritomo à la Bataille de la Porte de l'Oubli, le Clan de la Mante a peu à peu perdu en pouvoir et en influence parmi les Clans Majeurs. Même après avoir absorbé les Clans de la Guêpe et du Mille-pattes, le Clan de la Mante n'est plus ce qu'il était. Sans aucun conflit pour cimenter l'ancienne alliance de Yoritomo, les autres Clans Mineurs lui retirent peu à peu leur soutien. À cette époque, le Clan de la Mante est à nouveau seul.

An 1137 : naissance de Toturi Sezaru

Le deuxième enfant de Toturi est né sous des signes extrêmement auspicieux. Les cheveux du jeune garçon blanchissent peu après sa naissance et son talent pour l'étude de la magie surpasse même celui de sa mère à son âge.

An 1138 : début de la Guerre des Esprits

Après des années passées à se préparer et à surveiller le climat politique de Rokugan, l'esprit revenant du Chrysanthème d'Acier, Hantei XVI, exige qu'on lui remette le Trône de Jade. Toturi refuse, affirmant que la Dynastie des Hantei est morte, et que la bénédiction des Cieux lui a été accordée, à lui et à sa lignée. Avec la puissance de la plupart des esprits revenants et l'assistance de l'esprit de Hida Tsuneo, Hantei XVI déclare la guerre à l'Empire pour s'emparer du trône. Ainsi commence une longue guerre d'usure entre les armées des morts et des vivants.

An 1139 : naissance de Toturi Naseru

Le deuxième fils de Toturi naît peu après le début de la Guerre des Esprits. Naseru est de loin le plus intellectuel et le plus sérieux de tous les enfants.

An 1146 : fondation du Clan du Bœuf

Après avoir prouvé sa valeur en combattant avec bravoure contre les armées d'esprits du Clan du Lion qui attaquaient Shiro Iuchi, Shinjo Morito voit l'Empereur reconnaître ses prétentions concernant les terres abandonnées qu'il occupe avec ses compagnons depuis déjà quatorze ans. Morito fait don de plusieurs objets gaijin fort coûteux au Clan du Phénix en geste d'amitié et pour compenser la perte de ces terres. C'est ainsi que naît le Clan du Bœuf.

An 1150 : enlèvement des enfants du Clan du Phénix

Comme la Guerre des Esprits tourne décidément à l'avantage de Toturi, Hantei XVI se retire dans les terres du Clan du Phénix. Avec l'aide et les conseils du membre souillé du Clan du Dragon, Agasha Tamori, Hida Tsuneo enlève les enfants du Clan du Phénix et assassine la fille d'Isawa Taeruko, Yaruko, pour faire un exemple. Les membres du Clan du Phénix acceptent, contraints et forcés, d'aider Hantei XVI.

An 1150 : dévastation du Col de Beiden

La Guerre des Esprits se termine quand la majorité des troupes des esprits sont amenées au Col de Beiden. Avec l'aide du Clan du Phénix, une escouade de shugenja du Clan du Scorpion fait s'effondrer le col sur les esprits, détruisant la majeure partie de l'armée de Hantei.

An 1150 : Paix avec les esprits

Une fois le gros de ses troupes disparu, Hantei XVI entreprend des pourparlers de paix avec Toturi Ier. Bien que l'Empire puisse facilement écraser le reste de l'armée des esprits, Toturi fait preuve de pitié en leur permettant de regagner Yomi en paix en se jetant du lieu désormais appelé le Grand Saut, une falaise en bord de mer, à Otosan Uchi. En accord avec le traité, le fils de Toturi, Naseru, prend le nom de Hantei et sera élevé dans la maison de Hantei XVI à Otosan Uchi. De plus, le nom

de Tamori est conféré aux descendants du shugenja corrompu Agasha Tamori, qui disparaît peu après.

An 1150 : création du Grand Cratère

Comme il n'existe plus aucun moyen de traverser les Montagnes du Toit du Monde, Sire Soleil projette une boule de feu près de ce qui était autrefois le Col de Seikitsu. Il crée ainsi ce qu'on appellera le Grand Cratère, ainsi qu'un col qui le contourne au nord et au sud, en traversant les montagnes. Bien que ces terres soient l'objet de diverses convoitises, c'est le Clan de la Licorne qui s'en empare.

An 1155 : révélation de l'existence du Bâtard Impérial

La liaison de Toturi avec la geisha Hatsuko avant la Guerre des Clans a eu pour conséquence la naissance d'un enfant dont Toturi ignorait l'existence jusqu'à ce qu'elle lui soit annoncé à Ryoko Owari. Les affirmations de Kaneka sont étayées par plusieurs sources, et les Akodo offrent au jeune garçon de prêter allégeance à leur famille. Il en résulte une grande perturbation à la cour, car Kaneka est désormais le fils aîné de l'Empereur. Toturi lui-même ne reconnaît jamais officiellement Kaneka comme son fils.

An 1158 : mort de Toturi Ier

En visite dans les terres du Clan du Scorpion (peut-être pour retrouver et reconnaître Kaneka à Ryoko Owari), l'Empereur Toturi est tué lors d'un combat contre une troupe de créatures de l'Outremonde. L'Oni responsable de la mort de l'Empereur est d'une espèce encore jamais rencontrée, et s'échappe avant que les membres du Clan du Scorpion ne dispersent les monstres et ne retrouvent le corps de l'Empereur. Toturi Kaede, l'Impératrice, disparaît peu après être montée sur le trône, laissant l'Empire sans véritable chef. Les enfants de Toturi, Toturi Tsudao, Toturi Sezaru, Hantei Naseru et Akodo Kaneka, commencent à rivaliser entre eux pour obtenir des soutiens au sein des Clans Majeurs afin que l'un d'entre eux puisse monter sur le trône de leur père.

An 1158 : la cité des Damnés

Peu après la mort de l'Empereur, le Clan du Crabe ordonne à des éclaireurs Hiruma de parcourir l'Outremonde afin de trouver des indices de l'existence d'une force capable d'accomplir une attaque aussi organisée en plein cœur de Rokugan. Des mois plus tard, la réponse obtenue est loin d'être rassurante : le Clan du Crabe découvre une cité organisée au plus profond de l'Outremonde, entretenue et habitée par les Damnés, des mortels complètement corrompus par la Souillure. Jusqu'à ce moment, les Damnés ont rarement montré une telle organisation, et une telle unité, mais il devient rapidement évident qu'une nouvelle force est à la tête de l'Outremonde : le Sombre Seigneur Daigotsu. Ses disciples se considèrent comme des samurai voués à la mémoire du Neuvième Kami, Fu Leng. Bien entraînés, intelligents et dotés d'un sens de l'honneur perverti, les serviteurs de Daigotsu représentent la plus grande menace qui ait jamais menacé l'Empire. Plus choquant encore, les Hiruma réalisent que les Damnés ont commencé à construire une sorte de reflet obscur de la Grande Muraille Kaiu, le Mur des Ossements, afin d'empêcher les éclaireurs du Clan du Crabe de s'aventurer trop profondément dans leur territoire.

An 1159 : Chute d'Otosan Uchi

Tandis que l'Empire est divisé entre les quatre enfants de Toturi Ier, Daigotsu frappe au cœur de Rokugan, à Otosan Uchi. C'est là qu'il révèle ses véritables desseins. Comme il s'agit du foyer ancestral des Empereurs et de l'endroit où est mort Fu Leng, le Sombre Seigneur est capable d'utiliser la cité en tant que nœud reliant les Royaumes des Esprits et de libérer le Dieu Sombre de la prison de la Fortune de la Mort, située dans le Royaume des Morts. Fu Leng brûle de se venger de ses ennemis mais découvre que le royaume des mortels lui est désormais fermé à tout jamais. Sa colère se retourne donc contre ses frères et sœurs célestes, et il lance une attaque massive contre les Cieux tandis que l'armée de Daigotsu pille la Cité Impériale. Alarmés par les récents événements, les armées du Clan du Lion ainsi que tous ceux qui suivent Akodo Kaneka et Toturi Tsudao prennent une décision fatidique : incendier Otosan Uchi qui est désormais impossible à reprendre, afin d'empêcher d'autres blasphèmes d'y naître. Ses objectifs accomplis, Daigotsu se retire avant qu'une contre-attaque n'ait le temps d'être organisée.

An 1159 : la vision du Seigneur Noir

Daigotsu tire une leçon de son succès à Otosan Uchi. Bien que les Damnés soient devenus une armée formidable, c'est uniquement son pouvoir et son charisme qui les ont amenés à laisser de côté leurs propres obsessions et à agir de concert. S'il venait à mourir, il sait que la Cité des Damnés et l'Empire de l'Outremonde disparaîtraient avec lui. Après avoir consulté le Sombre Oracle du Vide, il obtient des informations sur sa propre mort. Bien qu'il sache qu'il ne peut éviter son destin, il se prépare cependant à l'imprévisible, offrant au mystérieux Dragon de l'Ombre la moitié de son âme immortelle, afin qu'elle soit à l'abri.

An 1160 : Ciel et Terre

Fu Leng continue ses assauts, gagnant du terrain dans les Cieux, et le pouvoir de Daigotsu semble croître chaque jour dans le royaume des mortels. L'équilibre de l'univers est tellement bouleversé que l'Oracle du Vide, l'Impératrice Kaede, est libre de retourner à Rokugan pour guider ses enfants et ramener l'ordre. L'Impératrice apprend aux Quatre Vents, les héritiers de Toturi, que la clef de la défaite de Fu Leng est Daigotsu. C'est de leur vénération que les disciples Damnés de Fu Leng tirent leur force, mais c'est en Daigotsu qu'ils ont foi, et non en Fu Leng. Si le Sombre Seigneur peut être vaincu, les fondations du pouvoir de Fu Leng s'effondreront et il sera chassé des cieux.

Une fois qu'ils savent ce qui leur reste à faire, les Quatre Vents rassemblent les informations qu'ils ont glanées concernant l'ennemi et réalisent qu'ils n'ont guère d'alternatives. Les enfants de Toturi mènent un assaut contre le cœur de l'Outremonde, aidés par les statues vivantes connues sous le nom d'Enfants de Tadaka. Tandis que la petite armée de statues détourne l'attention des troupes de la Cité des Damnés, les Quatre Vents affrontent Daigotsu et réussissent à le vaincre. Les paroles de Naseru font vaciller la foi que Fu Leng lui-même a envers son disciple, ce qui donne aux Vents la chance de l'affronter sans que le Dieu Sombre n'intervienne. Toturi Tsudao se sacrifie lors de la bataille finale et Daigotsu est tué.

An 1160 : couronnement de Toturi III, l'Empereur Vertueux

Affligé par la perte de leur sœur, les Vents survivants reviennent à Toshi Ranbo, la nouvelle Cité Impériale, et s'accordent sur le fait que Naseru est le plus digne de régner. Kaede retourne au Royaume Céleste et Naseru déclare qu'il se fera appeler Toturi III. Le nouvel Empereur décrète que sa sœur aînée, fille aînée de Toturi et incarnation de la vraie noblesse, sera à jamais reconnue en tant qu'Impératrice Toturi II et successeur de l'Empereur Splendide. Toturi Sezaru fait serment d'allégeance au Clan du Phénix en l'honneur de sa mère et prend le nom d'Isawa Sezaru. Toturi III reconnaît le Clan du Phénix en tant que Voix de l'Empereur, et son frère Sezaru en tant que représentant de ce titre. Son demi-frère Kaneka est reconnu en tant que Shogun, mais pour réduire les ambitions de Kaneka, l'Empereur le force à abandonner son armée actuelle et à jurer fidélité au pacifique Clan du Phénix. Kaneka accepte à contrecœur.

An 1161 : retour de Daigotsu

Le plus fidèle disciple de Daigotsu, Goju Kyoden, offre sa vie au Dragon de l'Ombre contre la résurrection de Daigotsu. Bien que le Sombre Seigneur soit ramené à la vie, il n'est plus celui qu'il était. Pleine de ressentiment à l'égard de la façon dont Daigotsu a orchestré l'évasion de Fu Leng, la Fortune de la Mort conserve le reste de l'âme du Sombre Seigneur en Meido. Daigotsu découvre l'étrange effet secondaire de cet état de fait : il a été purifié de la Souillure de l'Outremonde, et ne peut plus faire appel aux bénédictions de Fu Leng. Si tout autre que lui eût saisi l'opportunité d'être libéré de l'emprise de l'Outremonde, la fidélité et la loyauté de Daigotsu envers le Dieu Sombre n'en sont pas

amoindries. Il cache à tous, hormis ses plus proches disciples, sa nouvelle « faiblesse » et reprend les rênes de la Cité des Damnés.

An 1165 : retour d'Iuchiban

Dans une tentative pour restaurer tout le pouvoir de Daigotsu, l'Adepte du Sang Shahai conclut un pacte avec l'esprit d'Iuchiban emprisonné dans son tombeau. Shahai offre la liberté à Iuchiban afin d'accomplir ses propres desseins, mais elle est trahie : Iuchiban se rend dans la Cité des Damnés et prend le contrôles des armées de Daigotsu. Daigotsu réussit de justesse à s'échapper vivant, et les Adeptes du Sang se dressent rapidement pour s'emparer de tout ce qu'a bâti le Sombre Seigneur. Pour proclamer une nouvelle ère de ténèbres, Iuchiban accomplit un rituel qui répand sur l'Empire une pluie de sang, corrompant de nombreuses âmes consumées par le désir, les regrets ou la peur, et soumettant leur volonté à la sienne. Les sectes d'Adeptes du Sang, qui devaient auparavant se cacher pour rester en vie, émergent dans tout Rokugan pour rejoindre leur chef ressuscité, et l'Empire sombre dans un conflit sanglant tandis que les samurai s'affrontent entre eux à cause de leur sinistre magie. Le Clan du Dragon, qui a été relativement épargné par la catastrophe, est chargé par l'Empereur de traquer les responsables.

An 1165-1166 : Guerre de la Grenouille Riche

Au cours d'un assaut inattendu, le Clan de la Licorne attaque Kaeru Toshi, cité du Clan du Lion. Jusqu'à une période datant d'il y a quelques années, la cité était en territoire du Clan de la Licorne, mais le clan nomade en avait presque abandonné la direction aux mains de la famille de ronin Kaeru. Durant l'ère des Quatre Vents, la famille Ikoma du Clan du Lion avait déménagé dans la cité et nommé les Kaeru en tant que ses vassaux, un acte qui avait provoqué le courroux de Moto Chagatai, Khan du Clan de la Licorne.

Bien que les courtisans critiquent l'invasion du Clan de la Licorne, acte illégal, un courtisan habile de ce clan réplique que les traités qui interdisent la guerre entre Clans Majeurs ont été rédigés durant les siècles où le Clan de la Ki-rin (qui devait devenir le Clan de la Licorne) était supposé avoir disparu dans les Terres brûlées. Les membres du Clan du Scorpion s'allient en secret au Clan de la Licorne, et en échange, le Khan leur rend le contrôle de Ryoko Owari. Le Clan de la Licorne aurait pu conquérir la cité en peu de temps, mais la pluie de sang plonge l'assaut dans le chaos et transforme cette confrontation en une guerre atroce et prolongée.

L'Empereur sait qu'il faut mettre un terme à la guerre, mais il réalise que la crédibilité de son règne a déjà été gravement ébranlée par la pluie de sang. Il ne peut se permettre d'accorder sa faveur au Clan de la Licorne ou à celui du Lion, de peur qu'ils ne se retournent contre lui. Par conséquent, il fait à nouveau appel au Clan du Dragon, demandant à ses membres de faire de leur mieux pour miner le pouvoir de ces deux clans au cours de la guerre, afin que le conflit leur coûte trop à l'un et à l'autre. C'est dans le village de Sukoshi Zutsu que la guerre voit finalement son terme, quand le Khan du Clan de la Licorne tue le Champion du Clan du Lion Matsu Nimuro en combat singulier. Le Khan semble étrangement démoralisé par sa victoire et ne fait aucun geste pour s'emparer de Kaeru Toshi, se satisfaisant du petit village du Clan du Lion.

An 1166 : renaissance du Gozoku

Orchestré par l'esprit revenant de Bayushi Atsuki, le Gozoku renaît à l'époque moderne de Rokugan. Le Gozoku agit en secret pour déstabiliser la foi en Toturi III, présentant l'émergence des adeptes du sang et la Guerre de la Grenouille Riche comme des tragédies qui auraient pu être évitées par un dirigeant plus ferme. Kaneka s'allie à contrecoeur au Gozoku, car il doute que son frère ait vraiment la force nécessaire pour régner. Avant que Naseru ne réalise la puissance de son nouvel ennemi, il découvre que l'influence de la Cité Impériale a grandement diminué. Sans autre option, Toturi III voit son pouvoir et son influence diminuer. Tout ce qu'il peut faire, c'est en appeler à ceux qui lui sont restés fidèles dans l'espoir qu'ils trouvent un moyen de vaincre ses adversaires. Le Champion du Clan du Scorpion, la samurai Bayushi Sunetra, abdique sur ordre de l'Empereur, abandonnant ses responsabilités en tant que chef de son clan afin de sonder les ténèbres et d'y trouver les vrais chefs de ce Gozoku.

Coutumes et Culture

L'Ordre Céleste

On pense que toute chose, et tout individu a son rôle à jouer au sein de l'Ordre Céleste. Toutes les âmes ont leur place, comme l'a voulu le Royaume Céleste. Ceux qui défient l'Ordre Céleste renient honteusement et sans vergogne le but de leur existence. Non seulement une telle âme est dépourvue d'honneur, mais elle risque de surcroît d'être réincarnée avec un statut inférieur encore.

L'ordre social de Rokugan est composé de trois groupes distincts : les samurai (« ceux qui font la guerre »), le clergé (« ceux qui prient »), et les bonge (« ceux qui travaillent »). Il existe également un groupe à part, que l'on appelle les hinin (« le non-peuple »).

Les Samurai

La classe des samurai est située au sommet de l'échelle sociale de Rokugan. Le symbole de l'office du samurai est le daisho, l'ensemble des deux sabres, katana et wakizashi. Seul un véritable samurai porte ou se sert de telles armes. Tout autre individu reconnu coupable de les posséder ou même de les avoir touchées est exécuté. Tous les membres de la classe des samurai ont doit à un procès si un autre samurai porte plainte contre eux. Les plaintes portées contre un samurai par les membres des classes inférieures sont tout simplement ignorées, à moins qu'un samurai ne désire les appuyer (ce qui est rare).

Cela ne signifie pas qu'un samurai qui commet un crime contre un paysan échappe à tout châtiment. Si un samurai assassine un fermier qui sert un autre seigneur, il a porté préjudice aux revenus de ce seigneur, et à sa capacité à nourrir ses soldats. Par conséquent, il a en effet commis un crime envers un autre samurai et devra affronter la justice. D'un autre côté, si un samurai vole une pomme à un paysan, il est peu probable qu'il encoure quelque châtiment que ce soit, bien que ses confrères samurai le mépriseront sans doute pour son comportement honteux.

L'Empereur

L'Empereur est au sommet de l'échelle sociale. Il possède toutes les terres de l'Empire, et permet à ceux qui lui ont juré allégeance de les gérer. Ceux-ci doivent payer un impôt annuel. L'Empereur contrôle également la religion rokugani. En réalité, l'Empereur est le canal par lequel s'exprime la voix du Royaume Céleste, d'où son titre de « Fils des Cieux ». Bien que tout à Rokugan soit défini par la coutume, la loi et la tradition, l'Empereur est l'arbitre ultime de toutes ces choses.

Tout ordre issu de l'Empereur est immédiatement considéré comme Loi Impériale. Naturellement, beaucoup d'Empereurs usent de cette prérogative avec prudence, afin d'éviter de se contredire ou d'amoindrir la foi que leurs disciples ont en eux. Les Magistrats d'Émeraude font respecter la Loi de l'Empereur, et les Légions Impériales forment son armée personnelle. Ceux qui défient l'Empereur encourent la colère des Magistrats et des Légions, voire de tout Rokugan.

Au moment de monter sur le trône, la plupart des Empereurs abandonnent leur ancien nom et ne sont plus connus que par le nom de leur dynastie, ainsi que par un titre unique généralement composé d'un adjectif représentatif de leur personnalité. La Dynastie Impériale actuelle est la Dynastie Toturi. L'Empereur

actuel est Toturi III, le Vertueux. Les Toturi ne règnent sur l'Empire que depuis quelques décennies. Leurs prédécesseurs, issus de la Dynastie Hantei, avaient gouverné l'Empire depuis sa fondation.

LES KUGE

Les kuge représentent l'élite de la classe des samurai, noblesse héréditaire dotée d'importants postes au gouvernement. L'Empereur fait partie des kuge, bien qu'il ait bien plus d'importance que tout autre membre. Juste en dessous de l'Empereur, on trouve ses fonctionnaires, dont les daimyo des Familles Impériales, la Voix de l'Empereur, le Champion d'Émeraude, le Champion de Jade, le Chancelier Impérial et le Conseiller Impérial. Le Shogun est un cas particulier, qui se situe juste au dessus du reste des kuge, mais directement en dessous de l'Empereur. Dans bien des situations, on pourrait en déduire que le Shogun a plus de pouvoir que l'Empereur, puisqu'il commande les armées de ce dernier et que sa présence est bien plus tangible. En théorie, cependant, même le Shogun prête serment d'allégeance à l'Empereur, qui est par conséquent le souverain absolu.

Directement sous ces individus, on trouve les daimyo des clans. Les daimyo des Clans Majeurs sont légèrement supérieurs à ceux des Clans Mineurs, mais en pratique, un véritable fossé les sépare. Les daimyo des Clans Majeurs ont bien plus de ressources, de serviteurs et d'influence politique que ceux des Clans Mineurs. « L'équivalence » de leurs statuts sociaux est une simple marque symbolique de respect. Les daimyo des familles majeures sont situés juste en dessous des daimyo des clans. Une fois encore, les familles des Clans Majeurs l'emportent sur celles des Clans Mineurs dans la plupart des affaires politiques malgré leurs statuts équivalents.

Les membres des kuge dont le rang est le plus bas sont ceux des familles immédiates des chefs de chaque famille. Si bien des samurai ont la permission de porter le nom d'une noble maison, seule une poignée – les kuge – est directement apparentée à ses fondateurs. Les autres ont le statut de serviteurs, qui comprend les buke. Il faut noter que tous les samurai des Clans Mineurs qui ne sont pas daimyo sont considérés comme des buke et non des kuge.

LES BUKE

La majorité des samurai appartiennent à la catégorie des buke. Les buke sont des samurai qui n'ont pas reçu de terres ni de titre, mais servent une autre maison. Les samurai au service d'une maison ont généralement le droit de porter le nom de celle-ci. S'il y a relativement peu de samurai liés par le sang à la première Matsu, des milliers de buke portent ce nom de famille. Les autres sont les familles vassales inférieures des Matsu. Bien que les familles vassales puissent conserver leur propre nom de famille, on considère comme impoli et infidèle d'utiliser ce nom à la place de celui de son seigneur lors des rapports avec des étrangers au clan : mieux vaut utiliser les deux noms en indiquant le statut inférieur du nom de la famille vassale. Par exemple, Ikeda Seijuro, vassal de la famille Matsu, se présentera comme Matsu Seijuro, ou Matsu Seijuro de la maison Ikeda, quand il parlera à ceux qui ne font pas partie de sa famille ou de son clan.

Les samurai de plus haut rang parmi les buke font office de bureaucrates ou de personnel militaire, ce qui comprend les gouverneurs de province, les officiers, les hatamoto (honorables conseillers), les gouverneurs des cités, les karo (conseillers des daimyo), les Magistrats d'Émeraude, et les magistrats des clans. Ce sont à l'origine, des guerriers et des courtisans expérimentés qui ont gagné leur poste. Les fils et les filles cadets d'une maison noble se voient affecter le rang de buke par défaut. Comme ils n'ont pas d'héritage, ni d'utilité particulière, ils doivent prouver leur valeur pour recevoir le même respect et le même statut que leurs aînés plus fortunés.

Le gros des samurai compose le reste des buke, et parmi eux, beaucoup sont des ji-samurai (« demi-samurai »), membres de familles vassales qui n'ont pas encore gagné le droit de porter le nom de famille de leur seigneur. Comme on attend d'eux qu'ils accroissent leurs possessions et gagnent le respect de leur seigneur, beaucoup de ji-samurai sont des guerriers extrêmement ambitieux.

LES RONIN

Les ji-samurai comprennent également les ronin de basse caste, des samurai qui, à cause de leurs fautes, de leur naissance ou des circonstances, ne servent aucun noble

seigneur. On les connaît connus sous le nom de « samurai sans maître », un phénomène qui suscite généralement la méfiance ou le dégoût des vrais samurai. Si les ronin n'ont pas de véritable place dans la société, ils restent des samurai et doivent être traités comme tels. Par conséquent, bien des Rokugani ne savent pas exactement comment se comporter vis-à-vis d'un ronin. Bien des samurai des clans les considèrent comme des preuves vivantes et offensantes du prix de l'échec. Les paysans les considèrent comme dangereux, des chiens enragés qui ne répondent devant aucune autorité, et pourraient semer le trouble sans prévenir. Ironiquement, les ronin sont presque toujours forcés de devenir bandits ou mercenaires. En tant que samurai, accomplir un labeur ordinaire reviendrait à déroger à leur statut, et violer l'Ordre Céleste. Leur honneur les contraint donc à vivre selon leur statut, en tant que guerriers. Certains samurai saisissent la moindre occasion d'accuser les ronin de tous les crimes, afin qu'ils soient exécutés et oubliés. D'autres les voient comme des outils utiles, des mercenaires jetables au sein desquels on peut puiser pour accomplir les basses besognes quand elles sont trop risquées pour y gaspiller un loyal serviteur.

Les ashigaru

Le rang le plus bas des buke est composé des ashigaru, ou soldats de carrière. Techniquement, ce sont des paysans, mais ils ont subi une formation bien plus complète que le fermier moyen. Bien qu'on puisse difficilement les comparer aux samurai, même avec l'imagination la plus débordante, les ashigaru sont cependant des guerriers compétents. Bien des familles d'ashigaru ont servi des seigneurs samurai pendant des générations et se comportent avec une loyauté et une fierté farouche, étant comparables en cela aux samurai. La plupart des maisons disposent de familles héréditaires d'ashigaru, qui servent comme gardes, doshin (les soldats qui servent les magistrats) et éclaireurs en temps de paix.

Le Clergé

Cette classe est essentiellement composée de la Confrérie de Shinsei, un ordre monastique dévoué aux enseignements écrits du Petit Maître. Bien que les shugenja appartiennent à ce groupe, techniquement, ce sont également des samurai en raison de la relation spéciale que leurs ancêtres entretenaient avec les Kami. En tant que membre de la caste des samurai, un shugenja maintient naturellement une certaine distance entre lui et les membres de la classe paysanne. Le contraste est saisissant avec les moines, qui sont accueillis chaleureusement chez les samurai comme chez les paysans. Dans un pays où les maisons des nobles s'affrontent constamment lors de conflits violents, les moines de Shinsei représentent le seul élément stable. Même au moment le plus sombre de la guerre, leur sagesse déconcertante est appréciée et respectée. Si des clans comme ceux du Scorpion et du Lion n'ont guère de respect pour le Tao, même leurs membres ne peuvent nier que ceux qui l'étudient sont des âmes dignes et illuminées.

La plupart des moines font voeu de chasteté et de pauvreté, bien que les pratiques varient selon les sectes. Le seul but que doit poursuivre un moine dans le monde physique est la quête de l'illumination, et aider les autres à poursuivre leur propre chemin en fait partie. Par conséquent, les moines endossent naturellement le rôle de conseillers, d'enseignants et de gardiens spirituels. Les moines occupent une place spéciale dans le système social rokugani. Bien que les samurai leurs soient supérieurs en rang, ils reconnaissent toujours le rôle des moines en tant qu'enseignants et détenteurs de la sagesse. Ainsi, même si techniquement, un samurai pourrait donner des ordres à un moine, la plupart ne le font pas, par respect pour Shinsei et ses enseignements. Les moines ne paient pas d'impôt. En retour, ils font ce qu'ils peuvent pour servir les samurai en maintenant la paix parmi les paysans. Ils répandent les enseignements de Shinsei et ses paroles pleines de sagesse, participant ainsi à la promotion de l'ordre sur les terres de l'Empereur.

Bien qu'ils ne pratiquent pas la magie spectaculaire des shugenja, la voie des moines leur permet de comprendre les esprits et les éléments bien mieux que les mortels ordinaires. Cette compréhension prend une forme évidente dans les kiho que pratiquent les moines. Les esprits agités semblent être attirés vers les individus illuminés de la Confrérie, leur équilibre et leur harmonie brillant comme des phares pour les esprits qui ne se sentent pas à leur place. Ainsi, inévitablement, la plupart des moines côtoient le surnaturel à un moment de leur existence, combattant les esprits maléfiques ou aidant les âmes tourmentées à trouver la paix. Comme les paysans sont moins effrayés par eux que par les shugenja, ils viennent souvent parler des phénomènes étranges et surnaturels aux moines locaux.

Les Bonge

Cette classe comprend les paysans, les marchands et les artisans qui portent l'appellation collective de heimin (le « demi-peuple »). Le plus haut rang parmi les gens du peuple est celui de fermier, dont le travail permet de nourrir l'Empire. Le fermier est suivi de l'artisan, et finalement du marchand, qui ne crée rien et est par conséquent le moins digne. Bien que certains samurai (en particulier au sein des familles Yasuki et Ide) soient impliqués dans le commerce, ils éludent les détails de ce genre de travail déshonorant en se présentant comme des « protecteurs des marchands ». Alors que le samurai mène les négociations et convainc le client de la valeur de ses produits, les marchands paysans s'occupent de la tâche dégradante qui consiste à échanger de l'argent contre des biens.

Un heimin peut porter plainte contre un autre heimin s'il pense qu'on lui a fait du tort, mais un heimin à qui un samurai a fait du tort n'a aucun recours légal. Un samurai à qui un heimin a fait du tort n'a pas besoin de s'encombrer d'un procès. Le samurai peut techniquement exécuter le heimin s'il pense avoir subi quelque préjudice que ce soit, la définition de « préjudice » était laissée à sa discrétion.

Est-il besoin de préciser que les heimin se comportent avec une grande politesse vis-à-vis des samurai ?

Les Eta

Ce groupe à part est composé de hinin (le « non-peuple »), ceux dont la profession les fait considérer comme « impurs ». Cela comprend tout individu dont le travail implique un contact régulier avec le sang ou les cadavres, ainsi que les criminels, les amuseurs et autres bons à rien. Les eta ne sont pas considérés techniquement comme des humains, et même les heimin peuvent donc être abusifs vis-à-vis d'eux. Tuer un eta n'est pas un crime, car ils ne font pas partie de l'Ordre Céleste. Les eta n'ont pas le droit de parler aux samurai sans que ceux-ci ne le leur ordonnent.

Les eta évitent les samurai autant que faire se peut.

Les geisha forment une exception à cet état de fait : elles sont sous la protection de clients samurai, et toute insulte ou violence qui les prend pour cible est en fait directement dirigée vers leur maître. Les geisha servent d'amuseurs et de compagnes, espérant épouser un samurai, bien qu'elles n'accomplissent pas les devoirs d'une épouse malgré la réputation louche que cultivent bien des maisons de geisha. Les geisha brillent par leur conversation, leur danse et leurs talents de musiciennes, et elles sont récompensées pour la paix qu'elles apportent à l'âme troublée d'un samurai par de nombreux présents. Même un samurai marié n'a pas de honte à voir une geisha, tant que leur relation demeure discrète.

Les tortionnaires eta s'associent aussi fréquemment à des samurai, car leurs efforts sont nécessaires au travail des magistrats.

Maison et Foyer, Coutumes et Loi

Gouvernement

Le gouvernement de Rokugan légifère à des niveaux à la fois simples et complexes. En surface, l'Empereur est l'autorité suprême en ce qui concerne toutes les lois du pays. L'Empire appartient à l'Empereur, qui règne avec l'assentiment du Royaume Céleste. Comme les Cieux ont foi en l'Empereur, sa parole a l'autorité absolue et sa volonté est considérée comme celle de Sire Soleil et Dame Lune. S'il semble facile d'abuser de ce genre de pouvoir absolu, il n'a été perverti que quelques rares fois au cours de l'histoire de l'Empire : pendant le règne de la conspiration du Gozoku, qui sapa entièrement l'autorité de Hantei V et Hantei VI, au cours du règne sanglant de Hantei XVI (le Chrysanthème d'Acier), durant le règne de Hantei XXXIX, possédé par le Dieu Sombre Fu Leng, et pendant la courte période où Toturi Ier était sous l'influence de l'Ombre Rampante. En dehors de ces événements isolés, l'Empereur n'a jamais ménagé ses efforts pour s'assurer que son fils ferait honneur au nom de la dynastie régnante, et les Familles Impériales ont toujours agi en tant que facteur d'équilibre, dissuadant subtilement l'Empereur de céder à ses désirs les plus sinistres.

Personnage très occupé, l'Empereur ne peut gérer seul toutes les affaires de la justice. Si le Shogun fait respecter la volonté de l'Empereur en matière militaire, le Champion d'Émeraude est le représentant de la justice ayant le plus haut statut, et le garde du corps personnel de l'Empereur. Mais la plupart du temps, il est envoyé loin de l'Empereur pour faire respecter la Loi Impériale dans tout Rokugan. Sous la direction du Champion d'Émeraude, des milliers de Magistrats d'Émeraude parcourent l'Empire, afin de l'aider à accomplir son devoir. Ceux qui sont affectés au poste de Magistrat d'Émeraude doivent agir en gardant à l'esprit la justice du Fils des Cieux, et rien d'autre. Les Magistrats doivent souvent mettre de côté les affaires de clans, la politique des familles et leur propre allégeance quand ils acceptent ce poste. Cependant, les plus habiles trouvent toujours le moyen d'utiliser leur position afin d'obtenir des faveurs et d'accroître l'honneur de leur clan sans compromettre l'honneur de leur office.

Les clans ont aussi leurs propres magistrats, choisis par les daimyo dans les provinces. Ces magistrats font également respecter la loi de l'Empereur, mais généralement uniquement dans les frontières de leur famille. Ces magistrats des clans ont un statut légèrement inférieur aux Magistrats d'Émeraude, mais inspirent toujours le respect sur leurs propres terres. Ils sont considérés comme agents directs de leur seigneur, et agissent avec la pleine autorité du daimyo qu'ils représentent en toutes choses (le daimyo, en retour, leur fait confiance pour ne pas abuser de cette autorité, sous peine d'être démis de leurs fonctions). Cependant, contrairement aux Magistrats d'Émeraude, ils n'ont presque jamais à travailler contre les intérêts de leur propre famille ou de leur propre clan.

Le service du Champion de Jade est comparable à celui du Champion d'Émeraude. Le devoir du Champion de Jade consiste à surveiller toute utilisation illégale de la magie dans l'Empire, en particulier quand il s'agit de maho (ou magie du sang). Les Magistrats et Inquisiteurs du Champion de Jade sont pour lui ce que les Magistrats d'Émeraude sont au Champion d'Émeraude.

Chaque parcelle de terre est généralement gouvernée par un daimyo mineur qui se voit confier le devoir de s'assurer que les paysans paient l'impôt, et que la province reste conforme à la loi de l'Empereur et à celles du clan. Ces daimyo mineurs, en retour, font leur rapport à un seigneur plus important, ou même au daimyo de la famille. Ce dernier est responsable de tous les seigneurs placés sous ses ordres, et répond devant le Champion du clan. Le Champion d'un Clan ne répond de ses actes que devant trois personnes : l'Empereur, le Champion d'Émeraude, et le Champion de Jade.

Crime et Châtiment

À Rokugan, aucune activité anormale n'est tolérée. Les déviances par rapport aux coutumes et aux traditions se heurtent à une sévère désapprobation et à un dur châtiment pour comportement criminel. Le vol, la contrefaçon, le meurtre, le viol et l'enlèvement sont punis de mort. Pour sauver l'honneur de sa famille, sinon sa vie, un samurai peut demander à faire seppuku, bien que des criminels particulièrement abjects puissent se voir refuser cette possibilité. La Loi Impériale donne à un magistrat le droit exclusif de punir également l'épouse et les enfants d'un criminel dans les cas des crimes les plus sérieux, une pratique des plus répandues.

Les crimes mineurs, l'extorsion, le vandalisme, les abandons de poste mineurs et la violation de propriété privée sont sanctionnés par une amende et soit une assignation à résidence surveillée (dans le cas d'un samurai), soit une sauvage bastonnade publique (pour les paysans).

N'étant pas considérés comme des humains, les eta ne peuvent pas être jugés comme criminels, et sont par conséquents exclus du système judiciaire rokugani. Cependant, même le plus innocent eta peut être tué par un samurai sans guère de conséquences. Les eta qui pensent que leur statut peut servir d'excuse pour commencer une existence criminelle devraient se méfier.

Le témoignage est l'instrument le plus décisif de la loi rokugani. Même si les preuves de la culpabilité d'un individu sont irréfutables, elles ne valent rien si un témoin viable ne témoigne pas de la culpabilité de l'individu. De même, un témoin fiable peut à lui seul faire condamner une personne même en l'absence de preuves. Naturellement, bien des criminels audacieux en tirent avantage, usant de leur influence pour manipuler les témoins potentiels afin qu'ils ferment les yeux sur leurs activités ou en jettent l'opprobre sur leurs concurrents. Si cela n'est pas facile dans un pays de samurai, où l'intégrité personnelle est une vertu hautement appréciée même chez le plus humble des paysans, le cas n'est pas impossible pour autant.

Bien sûr, cela ne revient pas à dire que les samurai ignorent complètement l'importance des preuves. Cependant, les témoignages l'emportent toujours sur celles-ci. En réalité, tout tourne autour de la perception de l'honneur des Rokugani : les preuves peuvent mentir, mais pas les samurai. Par conséquent, le témoignage sous serment supplante toute preuve obtenue par n'importe quel autre moyen.

Ces dernières années, les Magistrats d'Émeraude (la plupart issus ou formés dans la famille Kitsuki) ont commencé à inverser cette tradition, révélant que des preuves subtiles permettre de se faire une idée plus précise de ce qui s'est réellement passé sur les lieux du crime. Si leurs méthodes n'ont pas mis un terme à la suprématie du témoignage sur les preuves, le témoignage des magistrats formés par les Kitsuki et qui observent une scène de crime a désormais autant de poids dans une enquête criminelle que les dires d'un témoin oculaire.

Quels que soient les preuves et les témoignages disponibles, nul crime ne peut être puni sans confession du suspect. Dans un cas où la culpabilité est évidente et le témoignage incontestable, un tortionnaire eta est appelé pour torturer le suspect jusqu'à ce qu'il se confesse ou meure. Les samurai de haut rang dont la culpabilité est évidente peuvent se voire épargner cette indignité,

mais peuvent être placés en résidence surveillée jusqu'à ce qu'ils se confessent. Un tel état amène une telle honte sur le samurai et sa famille que le suspect se confesse généralement, ou fait seppuku.

Un samurai accusé d'un crime hors de sa province d'origine ne peut être jugé que par un Magistrat d'Émeraude ou par un magistrat de son propre clan. Pour un magistrat de clan, punir un samurai étranger (en particulier si la sentence est la mort) équivaut à une déclaration de guerre, un acte que seul un fou prendrait à la légère. Si un samurai étranger est reconnu coupable d'un crime et qu'un Magistrat d'Émeraude n'est pas disponible pour le juger, il est du droit d'un magistrat de clan de bannir le suspect des terres du clan où il a commis le crime et de l'escorter à la frontière, ou de le maintenir en détention jusqu'à ce qu'un Magistrat d'Émeraude arrive pour juger l'affaire.

Le système judiciaire rokugani place les ronin dans une position inconfortable. S'ils sont techniquement des samurai, la plupart des ronin n'ont pas de supérieurs ni de camarades capable de témoigner en leur faveur s'ils sont faussement accusés d'un crime. Bien des magistrats supposent automatiquement que tous les ronin sont coupables d'un crime ou un autre (après tout, pourquoi seraient-ils ronin, sinon ?) et sautent sur la moindre occasion d'accuser, d'emprisonner et d'exécuter tout ronin qui s'attarde trop longtemps dans leur circonscription. Si cette attitude suscite une extrême prudence chez de nombreux ronin qui voyagent, elle en encourage ironiquement bien d'autres à devenir criminels. S'ils doivent subir les châtiments d'une vie de crime quoi qu'ils fassent, pourquoi ne pas en avoir également les avantages ?

Voyages

À l'aube de l'Empire, le premier Hantei construisit et entretint un excellent réseau de routes destiné à relier la Cité Impériale, Otosan Uchi, aux palais des Clans Majeurs, afin que l'Empereur en personne puisse y voyager. Partout où c'est possible, la route est bordée d'arbres dont les branches protègent l'Empereur des rigueurs du climat et de la chaleur du soleil de midi.

Des étapes entretenues par des samurai assez jeunes, généralement des Magistrats d'Émeraude de rang inférieur, sont placées à intervalles réguliers le long des routes. Ces samurai servent d'éclaireurs en cas d'invasion, et patrouillent dans la région pour prévenir les incursions des bandits. Ils aident les voyageurs et font régner l'ordre dans les environs. Les étapes plus importantes disposent d'un ou deux shugenja à proximité, qui servent de guérisseurs et de défenseurs contre les menaces surnaturelles.

Ceux qui veulent franchir les frontières des clans doivent avoir sur eux des sauf-conduits officiels. Ces papiers ne peuvent être paraphés que par un Magistrat d'Émeraude ou un représentant officiel du seigneur des terres en question. Ils sont vérifiés à chaque fois qu'un voyageur passe par une étape ou rencontre une patrouille. La liberté de mouvement qu'un seigneur peut conférer dépend de sa juridiction. Le gouverneur de Musume Mura, en territoire du Clan de la Grue, par exemple, peut donner à un membre du Clan du Scorpion une invitation dans cette cité, et il pourrait traverser les terres du Clan de la Grue pour y parvenir tant qu'il voyage rapidement et reste sur la route. Le daimyo des Kakita pourrait donner l'accès à toutes les routes des provinces des Kakita. Le Champion du Clan de la Grue peut accorder un accès illimité à n'importe quelle route des terres du Clan de la Grue. L'Empereur, naturellement, peut accorder l'accès à n'importe quelle route, où que ce soit. Bien que les Magistrats d'Émeraude puissent accorder à un samurai des papiers de voyage utilisables n'importe où dans l'Empire, ceux-ci ne confèrent qu'un statut temporaire et doivent être renouvelés à intervalles réguliers.

En voyageant à l'écart des routes de l'Empereur, on augmente les risques de se faire attaquer. Près de la frontière de l'Outremonde, dans les provinces des Clans du Scorpion et du Crabe, il est fréquent de rencontrer toutes sortes de monstres. Partout ailleurs dans l'Empire, on risque d'être pris en embuscade par des bandits en terrain difficile. Traverser les montagnes rocheuses des terres des Clans du Dragon et du Phénix représente un défi considérable, tout comme voyager dans les forêts des domaines des Clans de la Licorne et du Scorpion. De plus, on considère généralement que ceux qui restent sur les routes sont là pour des affaires honorables, et on leur témoigne une certaine indulgence quand leurs papiers ne sont pas en ordre. Un membre du Clan du Scorpion voyageant sur la route sur les terres du Clan de la Licorne et affirmant se diriger vers Toshi Ranbo pourra très bien être poliment escorté jusqu'à sa destination, tandis qu'on témoignera moins d'indulgence à l'encontre du même individu rôdant dans la forêt Shinomen sans papiers.

Le On (la « face »)

Malgré l'accent mis sur la vérité dans les lois et les textes de Rokugan, l'Empire accorde généralement plus d'importance aux apparences qu'aux faits. Ceux qui parlent avec sincérité gagnent plus de faveurs que ceux qui s'expriment maladroitement. Le « on » d'un personnage (qui peut se traduire par « face » ou « respectabilité ») est la mesure de la réputation d'un individu, un peu différente de son honneur ou de ses préoccupations de gloire. Bien qu'Akodo Hideyoshi ait toutes les apparences d'un homme honorable et d'un général compétent, si quiconque venait à découvrir la vérité – il bégaie à la cour – son « on » en souffrirait, et on le respecterait moins, par conséquent.

Au contraire, un véritable bon à rien peut toujours inspirer le respect s'il est capable de sauver les apparences devant le public adéquat. Le champ de bataille de la cour n'est pas à prendre à la légère, car la réputation d'un homme peut détruire celle d'un autre avant que l'occasion d'un duel formel ne se soit même présentée. Un samurai que ses pairs tiennent en haute estime aura bien plus de poids que n'en exigerait son véritable statut, parce que lorsqu'il s'exprime, c'est comme si c'étaient ses supérieurs qui parlaient. Les autres ne penseront même pas à remettre ses dires en question, de peur de se ridiculiser. La réputation d'un samurai représente son meilleur atout, et les samurai dignes de leurs sabres ne permettent pas que leur réputation souffre de quelque manière que ce soit.

Déshonneur

Pour un samurai, l'honneur est plus précieux que la vie elle-même. Échouer au combat, trahir son devoir ou perdre la face peuvent mener à la disgrâce et au déshonneur. Chaque clan entretient sa propre interprétation du concept d'honneur, et la définition de l'honneur et du déshonneur varie donc selon les clans. Un samurai déshonoré doit agir immédiatement pour recouvrer son honneur. Si la source du déshonneur est une insulte ou une trahison, il doit défier la partie responsable. Si ses propres actes sont la source du déshonneur, il doit expier ses fautes. Cependant, même la rédemption n'est parfois pas suffisante. Un samurai déshonoré peut finir par faire seppuku pour racheter ses fautes, ou pire encore, s'exposer à l'exil en devenant ronin.

Bushido

Les coutumes et le protocole liés à l'honneur pourraient occuper plusieurs livres à eux seuls. De toutes les questions posées dans l'Empire, les plus débattues ont trait à des sujets

tels que « Qu'est-ce que l'illumination ? » et « Qu'est-ce que l'honneur ? », semblables dans la mesure où des mots ne peuvent jamais définir ces concepts de manière satisfaisante. Ceux qui ont l'illumination se contentent de la manifester, tout comme les individus vraiment honorables. Les sept préceptes du bushido définis par Akodo sont ce qui nous permet de mieux appréhender les concepts d'illumination et d'honneur.

GI (HONNÊTETÉ)

À Rokugan, la vérité est la mesure du sens de la vie : la vie du samurai consiste à rester en accord avec la vérité. On pense généralement que ceux qui mènent une vie honorable ont une âme pure, et n'ont par conséquent rien à craindre de la vérité. Les mensonges sont les instruments des faibles et des individus honteux. Même le courtisan le plus malhonnête sera entièrement d'accord, car les illusions que suscitent les demi vérités sont bien plus efficaces que les mensonges.

YU (COURAGE)

Les samurai et les shugenja mettent leur vie en jeu pour leur seigneur, et même le courtisan qui vit dans la sécurité du cœur d'Otosan Uchi doit prendre des risques qui peuvent mener à la chute de sa maison et de sa famille. La peur touche le cœur de tous ceux qui doivent se battre pour ce qui leur est cher, mais le samurai doit être au-dessus de cette émotion. Le courage n'est pas l'absence de peur, ni la volonté de sacrifier sa vie en se lançant dans un combat désespéré, mais la capacité de continuer à avancer quelle que soit la situation.

JIN (COMPASSION)

Le sage sait tempérer la puissance par la compassion. Un grand seigneur ne surmènera pas ses paysans, et ne les taxera pas dans un but égoïste. De même, les samurai les plus sages sont ceux qui comprennent que la compassion est un des principes fondamentaux de l'Ordre Céleste et de la loi de l'Empereur. Un samurai qui épargne la vie d'un ennemi prouve ainsi qu'il est le véritable vainqueur.

REI (COURTOISIE)

Si le pouvoir des armes est le domaine du samurai, le respect a aussi sa place car l'Empire se dissoudrait rapidement dans le chaos sans l'importance que la tradition accorde à la courtoisie.

MEYO (HONNEUR)

L'honneur est la force qui lie et définit le samurai, l'éclatante vertu qui l'élève au dessus de l'homme ordinaire. On ne peut strictement définir l'honneur, car ceux qui n'en ont pas le moindre ne pourront jamais le comprendre.

MAKOTO (SINCÉRITÉ)

Pour un samurai, la parole et l'action coïncident pour former le sens profond de la sincérité. Un samurai n'a pas besoin de faire de promesse, car chaque mot qu'il prononce doit respirer la sincérité. La parole d'un samurai est la pierre angulaire de sa réputation, et ne peut pas être transgressée.

CHUGO (DEVOIR)

Tout ce qui existe a un but : reconnaître et tendre vers ce but est le fondement de la vertu du devoir. Même l'Empereur doit s'incliner devant la puissance des Cieux, et un samurai ne peut faire moins que de suivre cet exemple.

Gempukku

La plus importante cérémonie de la vie d'un samurai, le gempukku, célèbre le passage de l'enfance à l'âge adulte. D'ordinaire, cette cérémonie a lieu à l'âge de quatorze ans, bien que selon les circonstances, elle puisse se dérouler plus tard. Bien que la plupart des enfants de samurai commencent leur formation bien avant cette cérémonie, un samurai n'a pas besoin de passer par un apprentissage : une fois la cérémonie accomplie, ses aînés lui donnent ses sabres et le considèrent immédiatement comme un adulte à tous égards. Naturellement, les samurai inexpérimentés se voient rarement confier les mêmes responsabilités que leurs aînés, mais on leur témoigne par ailleurs le même respect, et ils ont le statut de samurai dès qu'ils atteignent l'âge adulte. La nature de la cérémonie de gempukku varie considérablement selon les clans et les familles. Si les Doji préfèrent une cérémonie complexe offrant l'occasion d'agir au sein de la cour, le gempukku des Hida consiste à survivre à une expédition dans l'Outremonde et à en revenir avec la tête d'un ennemi. En temps de guerre, on se dispense souvent des cérémonies de gempukku, car les jeunes aspirants samurai se voient confier leur daisho et sont immédiatement envoyés au front.

Seppuku

Quand un samurai est déshonoré, il n'a souvent guère d'autre option que le seppuku, ou cérémonie de suicide rituel. Ce rituel implique de longues prières de purification solitaire, après lesquelles le samurai s'agenouille et pratique trois entailles dans son abdomen à l'aide de son wakizashi. Un assistant désigné et appelé le « second » est généralement à proximité, son katana en main. Si le samurai a pratiqué les trois entailles admirablement et sans crier, le second lui coupe immédiatement la tête et abrège ses souffrances. Dans le cas contraire, on laisse le samurai se vider de son sang et mourir dans la honte.

La cérémonie de seppuku est rare et souvent mal comprise. Le seppuku ne permet pas de préserver l'honneur d'un samurai : en fait, c'est l'acceptation ultime de la honte et du déshonneur, accomplie dans l'espoir de laver la famille et le clan du samurai du déshonneur que ses actes ont fait rejaillir sur eux. Un samurai doit demander à son seigneur la permission de faire seppuku, à moins que ce ne soit ledit seigneur qui le lui ordonne. Un samurai qui fait seppuku sans permission expose ainsi le fait qu'il ne peut pas supporter de continuer à servir son seigneur, impliquant donc ce dernier dans sa propre honte. Ceci dit, plus d'un samurai forcé à servir un seigneur cruel ou sans honneur a fait seppuku sans permission, dénonçant ainsi de manière radicale les actions de son maître.

D'ordinaire, quand il demande l'autorisation de faire seppuku, un samurai offre d'abord son wakizashi à son seigneur. Le sabre lui est ensuite rendu afin qu'il l'utilise pour accomplir la cérémonie. Le seigneur du samurai peut aussi choisir de donner à celui-ci une autre arme pour accomplir cet acte. Un samurai qui se voit offrir le wakizashi ancestral du clan pour cette cérémonie reçoit un témoignage de pardon ultime (même si cela ne sauvera pas sa vie). Un samurai qui reçoit un sabre de bois pour son seppuku est victime de la plus grave des insultes, car son seigneur sous-entend par ce geste qu'il n'aura pas le courage d'aller jusqu'au bout de la cérémonie.

Jeux

Comme bien des choses à Rokugan, les jeux de la noblesse sont bien plus significatifs et complexes qu'il n'y paraît au premier regard. Les samurai doivent se livrer à des passe-temps intellectuels aussi bien qu'à l'étude de l'art de la guerre, et un shugenja ou un

moine incapable de participe aux jeux de l'élite de la noblesse perdra la face et sera la proie de bien des plaisanteries.

Go

Le jeu de stratégie le plus répandu à Rokugan est le go : tout le monde sait y jouer. Ses règles simples et les principes élémentaires de la stratégie le rendent assez facile à assimiler et en font un passe-temps populaire.

On joue au go sur une surface plane, la zone de jeu figurant une grille de dix-neuf lignes horizontales et dix-neuf lignes verticales, soit trois cent soixante et une intersections. Chacun des joueurs dispose de pierres colorées, généralement noires et blanches, qu'il place à tour de rôle aux intersections. Pour l'emporter, il faut contrôler le plus grand nombre d'intersections contiguës en les entourant. Quand un joueur place une pierre sur le plateau, elle ne se déplace pas, à moins d'être entourée par celles de l'autre joueur, auquel cas on la retire du jeu. À Rokugan, chaque partie de jeu est menée jusqu'à sa conclusion, même si l'issue semble résolue d'avance. Quand chaque joueur a placé toutes ses pierres, la partie est terminée.

Le go est une excellente introduction à l'étude de la tactique et de la stratégie. L'anticipation des mouvements de l'adversaire est la clef de la maîtrise du jeu, une qualité essentielle pour tout futur général. Les tournois de go sont fréquents, et le plus réputé se tient à Shiro Akodo. L'Empereur Toturi III a gagné la réputation légitime de meilleur joueur de Rokugan, bien qu'il joue rarement en public depuis son accession au trône.

Shogi

Les citoyens les plus érudits de l'Empire préfèrent le shogi, un jeu semblable aux échecs, très tactique, et qui se pratique sur un échiquier de quatre-vingt une cases (neuf fois neuf). Les pions sont de petits obélisques plats en bois que l'on joue sur les cases du plateau, chacun des joueurs en contrôlant dix huit, répartis en huit catégories portant chacune un nom. Les pièces sont généralement dotées d'une pointe, et sur chaque côté de la pièce est peint un caractère kanji : un côté représente la valeur normale de la pièce, l'autre sa valeur une fois promue.

Les huit pièces portent chacune un nom, et se déplacent et sont capturées comme suit (le nombre de pièces par joueur est indiqué entre parenthèses) :

- Roi (1) – Se déplace d'une case dans n'importe quelle direction.
- Tour (1) – Se déplace en avant et sur les côtés, d'autant de cases que l'on veut.
- Fou (1) – Se déplace en diagonale aussi loin que l'on veut.
- Général d'or (1) – Se déplace d'une case dans n'importe quelle direction, mais ne peut pas reculer en diagonale.
- Général d'argent (1) – Se déplace d'une case en avant ou en diagonale.
- Cavalier (2) – Se déplace de deux cases en avant ou en arrière, puis d'une case sur le côté. Peut passer par-dessus les autres pièces.
- Lance (2) – Se déplace sur n'importe quelle case en avant.
- Pion (9) – Se déplace en avant, d'une case à la fois.

L'objectif du shogi est de capturer le roi de l'adversaire. Akodo Soko écrivit les règles officielles du shogi il y a deux cents ans de cela, peu après que le Clan de la Licorne eut ramené le jeu dans l'Empire après son retour. Le grand maître de shogi gagne le titre de soko-meijin et se voit offrir une allégeance honoraire au Clan du Lion en l'honneur de l'œuvre d'Akodo Soko. Un nouveau soko-meijin est choisi quand le maître actuel atteint sa quarantième année. Actuellement, Akodo Kuemon, un jeune et brillant officier du Clan du Lion, détient ce titre honorable.

Kemari

Pour ceux qui préfèrent les défis plus physiques, le Palais d'Hiver voit se dérouler un sport curieux appelé kemari. Le jeu fut introduit il y a plusieurs décennies par la famille Shinjo, et il est devenu très populaire depuis. Le kemari ressemble au football, car il utilise une grosse balle de cuir qu'on ne doit pas toucher avec les mains. Les joueurs sont en cercle et donnent des coups de pied dans la balle, essayant de l'empêcher de toucher terre. L'aspect le plus étrange du kemari est qu'il se joue en habit de cour : kimono et haute coiffe noire. Beaucoup de joueurs pensent que rester digne durant le jeu est aussi difficile que garder la balle en l'air, une métaphore subtile de la vie complexe du samurai.

Sumai

Les lutteurs de sumai (aussi appelés sumo) endurent d'intenses rituels de purification et de méditation avant un combat, et les spectateurs viennent pour la cérémonie autant que pour le sport. Un combat de sumai dure quelques secondes, les deux énormes lutteurs se heurtant pour faire tomber l'adversaire et le pousser hors du ring. Les sumo sont séparés en quatre catégories selon leur talent et leur réputation. Dans l'ordre croissant, on trouve les juryo, maegashira, sanyaku et yokuzuna. Seuls les yokuzuna sont autorisés au Palais d'Hiver. Les tournois de sumai voient s'affronter deux équipes de lutteurs en dix-sept combats devant l'Empereur et son entourage. L'équipe gagnante reçoit un magnifique arc. Elle est invitée devant la Cour Impériale pour accomplir le bugaku, un rituel complexe de chants et de danses cérémonielles, le champion dansant en faisant tournoyer l'arc qu'il a remporté.

Sadane

Autre jeu de cour populaire, le sadane est l'art de la critique improvisée. Le sadane a plus de substance qu'une simple insulte : c'est plutôt un jugement de valeur concernant une oeuvre d'art, un livre, ou même l'éthique et la moralité d'autrui. Le sadane est presque toujours basé sur les fautes légitimes de sa cible. Si la personne ou l'oeuvre est sans défaut, le sadane est impossible. Le soir, au Palais d'Hiver, de nombreux jeunes courtisans se retrouvent pour faire des passes de sadane. Étiquette

Étiquette

À Rokugan, l'étiquette est primordiale, car un samurai qui ne traite pas autrui avec respect n'est pas lui-même respectable. Tous les samurai étudient l'étiquette dès leur plus jeune âge. Ne pas faire preuve de l'étiquette adéquate en présence de ses pairs et supérieurs provoque le déshonneur et l'exil, voire même le seppuku. Vous trouverez ici les principes élémentaires de la courtoisie rokugani, auxquels tous les samurai de naissance adhèrent s'ils ont un sou de bon sens.

S'incliner et s'agenouiller

La coutume veut que pour saluer une personne, on s'incline en symbole de respect et de confiance, bien que beaucoup ne le fassent que par simple formalité. Cette pratique naquit à l'aube de l'Empire, quand les samurai s'inclinaient ou s'agenouillaient devant leur seigneur, les mains plaquées sur le côté. C'était une façon de démontrer leur loyauté en offrant leur cou vulnérable, et ainsi leur vie, à leur suzerain. La pratique a perduré jusqu'à nos jours.

S'incliner est une marque de respect entre deux individus de même statut social. Plus on s'incline profondément, plus le respect exprimé est grand. S'incliner très légèrement face à autrui équivaut à indiquer son statut inférieur, et est communément interprété comme une insulte à peine dissimulée.

On s'agenouille devant un individu de rang manifestement supérieur. Les samurai s'agenouillent toujours devant leur seigneur, comme ils le feraient devant un daimyo de famille ou de clan, quelles que soient leur affiliation et leurs relations avec ce clan. Même si deux clans sont en guerre, un samurai doit s'agenouiller ou au moins s'incliner profondément devant un daimyo ennemi. Ne pas le faire serait très risqué. Il va sans dire que tous s'inclinent devant l'Empereur, comme les paysans et les heimin s'inclinent devant tout samurai. Les eta vont parfois jusqu'à s'allonger de tout leur long sur le sol, pour garantir leur sécurité.

Termes d'adresse

La façon qu'a un samurai de s'adresser à autrui peut être soit un signe de respect, soit une énorme insulte. Les samurai de clans différents sont supposés s'adresser l'un à l'autre en utilisant le nom de leur clan, à moins que leurs vêtements n'indiquent manifestement de quelle famille ils sont issus. Par exemple, appeler un autre samurai « Dragon » quand son kimono porte clairement le mon de la famille Kitsuki serait une insulte, impliquant que sa famille est négligeable ou inconnue de son interlocuteur. À moins d'être très proche, on ne s'appelle que par le nom de famille, et non le prénom. Deux samurai de clans différents qui s'appellent en public par leur prénom sont des amis très proches, des parents éloignés ou veulent faire étalage en public de leur alliance commune.

Quand on s'adresse à quelqu'un, on ajoute traditionnellement un suffixe à son nom afin d'indiquer la relation qu'on entretient avec lui. Si on parle d'un ami, ou au moins à un individu de rang équivalent, il faut ajouter « san » à la fin de son nom. Par exemple, un magistrat du Clan du Lion qui travaille avec un membre du Clan du Phénix pourra l'appeler Shiba-san. Pour un supérieur, le suffixe « sama » doit toujours être ajouté en signe de respect : parler d'un supérieur avec le suffixe san serait déshonorant. Se référer à un individu en utilisant le suffixe sama est un grand compliment, même si cela peut aussi susciter la honte si ce compliment embarrasse son destinataire. Entre deux membres de sexe opposé intimement liés ou parents, différents suffixes sont utilisés. Une femme aimée reçoit le suffixe chan, et un homme aimé, kun. Cette pratique est courante entre frères et soeurs, parents, époux ou amis fidèles. Quand un samurai désire insulter un ennemi du sexe opposé, impliquant qu'il représente une menace si infime que l'orateur le trouve adorable, il utilise généralement le suffixe kun.

Un autre terme d'adresse est le préfixe O que l'on ajoute au nom. Cela signifie « le grand », et démontre un respect et une admiration énormes pour l'individu auquel on s'adresse. Ce préfixe n'est généralement accordé que par son daimyo, après une preuve exceptionnelle de dévouement et de loyauté.

Cadeaux

Quand on rencontre un hôte ou un supérieur pour la première fois, la coutume veut qu'on lui offre un cadeau. Les cadeaux sont aussi offerts pour montrer que l'on apprécie quelqu'un ou pour récompenser un service loyal. Plus le cadeau est personnel et sentimental, plus il est significatif. Un daimyo qui donne à son loyal serviteur un cadeau acheté sur le marché exprime sans doute son indifférence, mais le même seigneur offrant à son serviteur la garde d'une épée portée par son propre père, ou un poème écrit de sa main lui démontre sa faveur de manière extraordinaire, même si le présent n'a aucune utilité pour le destinataire ou si celui-ci ne le désire pas.

Recevoir une arme, ou même une armure, peut être pris comme une insulte, car cela implique que le destinataire a besoin de protection, ou que son seigneur est incapable de subvenir correctement à ses besoins. Donner un katana équivaut à nier le symbole même du statut du destinataire. Cependant, le don d'un katana est le présent le plus apprécié par un samurai quand il vient de son daimyo. Un katana offert par l'Empereur est le plus rare et le plus précieux des présents : certains samurai se vantent de tels trésors des générations après qu'ils aient été reçus.

Quand on reçoit un cadeau, la coutume veut qu'on le refuse deux fois avant de l'accepter. Cela permet à la personne qui présente le cadeau de démontrer sa sincérité en continuant à l'offrir. Une personne qui offre un cadeau et s'arrête dès le premier refus n'avait pas vraiment envie de se séparer de l'objet. Un destinataire qui refuse le cadeau pour la troisième fois, ou qui n'invente pas de raisons particulièrement crédibles pour refuser le présent insulte celui qui le donne de manière calculée et éclatante. Sur les terres des Clans du Crabe et de la Licorne, on se plie rarement à cette tradition, car ces deux clans la considèrent comme une perte de temps.



Apprentissage

Il y a deux méthodes distinctes permettant d'apprendre un métier à Rokugan. La première, la plus répandue parmi les samurai, est de fréquenter un dojo. Quand un samurai atteint l'âge adéquat, généralement autour de ses sept ans – bien que certaines familles choisissent d'attendre bien plus longtemps – il est envoyé à l'école où il apprendra les compétences dont il aura besoin pour servir sa famille et son clan. La grande majorité des samurai intègrent des écoles de bushi, où ils subissent la formation martiale requise pour devenir soldats, magistrats et sentinelles. Un petit nombre d'entre eux va ailleurs, dans les diverses écoles spécifiques des clans pour devenir courtisans, yojimbo ou même protecteurs de marchands. Finalement, une poignée d'entre eux, qui ont reçu le don béni de parler avec les kami, subissent la formation rigoureuse qui leur permettra de servir leur clan en tant que shugenja. Quelle que soit la formation, ces écoles enseignent à leurs élèves pendant au moins six ans, et parfois jusqu'à neuf avant de leur accorder le droit de participer à la cérémonie de gempukku.

L'éducation d'un samurai formé dans un dojo continue sa vie durant, même s'il peut quitter l'école pour de longues périodes. On considère généralement que les élèves qui reviennent chez leur sensei et démontrent un certain niveau de talent et de

maîtrise sont prêts à progresser. On enseigne à ces élèves les techniques plus complexes et plus subtiles du style de l'école, améliorant à la fois leurs prouesses personnelles et leur valeur en tant que serviteurs du clan. Les sensei de l'école d'un clan sont des individus hautement respectés, qui peuvent avoir des centaines d'élèves différents qui servent le clan à divers postes. Apprendre une technique est un véritable sacerdoce. Pour un samurai, partager ses techniques avec autrui est à la fois une insulte envers son sensei et une trahison envers la confiance de son clan. Tout samurai responsable d'une telle trahison peut s'attendre à une rétribution adéquate de la part des autres élèves de l'école s'il se fait prendre.

L'autre système d'éducation prépondérant, moins répandu parmi les samurai et utilisé presque exclusivement par les heimin et les hinin, est le principe du maître et de l'apprenti. Les artisans et les maîtres de la classe des samurai utilisent ce système pour transmettre ce qu'ils ont appris, choisissant des apprentis adéquats qui étudient avec eux pendant des années afin de maîtriser les techniques qu'ils ont mis toute leur vie à développer. Parmi les classes inférieures, divers artisans dont les forgerons, les charpentiers et les tailleurs de pierre emploient des méthodes semblables pour s'assurer que leur savoir-faire ne mourra pas avec eux, et que leur village aura toujours ce genre de compétences à sa disposition.

Rôle des Sexes

La discrimination sexuelle n'est pas un problème très important à Rokugan, bien que la société y soit essentiellement traditionnelle. Les mâles assument un rôle légèrement dominant dans la plupart des familles, sans pour autant saper les qualités des femmes. Les bushi féminins sont courants, les cours s'enorgueillissent d'excellents courtisans des deux sexes, et les kami ne font pas de différences entre shugenja masculins et féminins.

Ceci dit, la discrimination est plus forte chez certains clans ou familles. Au sein du Clan du Crabe, par exemple, la force des femmes a souvent été sous-estimée, mais les membres du Clan du Crabe ont tendance à trouver *tout le monde* faible. Mais une fois que quelqu'un a prouvé sa force, les membres du Clan du Crabe lui témoignent le respect approprié. Les familles Utaku et Matsu forment l'extrême opposé, car on y considère les hommes comme des êtres faibles et inférieurs. La famille Moshi du Clan de la Mante ne pratique pas une discrimination aussi manifeste, mais seules les femmes (et en particulier celles qui ont des talents de shugenja) semblent avoir vraiment l'espoir d'obtenir des promotions au sein de leur famille.

Amour et Mariage

Parmi les membres de la caste des samurai, le mariage est presque invariablement l'instrument d'alliances politiques plutôt que la concrétisation d'un amour véritable. Parmi les familles influentes, les mariages sont souvent arrangés dès l'enfance. Ceux qui ne trouvent pas d'époux dès leur plus jeune âge n'ont pas les relations politiques nécessaires pour trouver un compagnon avantageux, ou font partie de familles si influentes que leurs parents attendent de trouver l'arrangement le plus équitable possible. Quelques rares samurai sont autorisés par leurs parents à choisir leur propre conjoint. C'est assez courant si l'enfant a déjà plusieurs aînés dont le mariage a été arrangé, ou si les parents sont particulièrement indulgents.

Quand des samurai se marient, l'un des conjoints jure généralement allégeance au nouveau clan et prend son nom. Dans la plupart des cas, c'est la femme qui prend le nom de son époux, mais il y a des exceptions. Dans les familles matriarcales comme les Utaku, les Matsu et les Moshi, l'homme est censé intégrer la maison de son épouse. Les membres de famille Doji attendent généralement de tous ceux qui se marient avec eux qu'ils adoptent le nom de Doji, qu'ils soient hommes ou femmes. Dans certains cas, l'époux ou l'épouse ne prête aucun serment d'allégeance en dehors de celui du mariage. Cette pratique est généralement restreinte aux individus très puissants, comme la fiancée du Shogun, Doji Yasuyo. De tels arrangements sont souvent planifiés bien avant le mariage, car le débat qui consiste à savoir qui jurera fidélité à qui a tué plus d'un mariage arrangé dans l'œuf avant qu'il ne soit publiquement annoncé.

L'arrangement courant veut que l'un des membres de l'union s'occupe de la maison tandis que son conjoint assume les responsabilités hors de celle-ci. Par exemple, le mari peut continuer à servir son clan en tant qu'officier de l'armée tandis que sa femme prend en charge les problèmes du village et gère les finances de la famille. L'attribution des responsabilités dépend largement du clan, de la famille et des individus impliqués. Dans certains cas, les deux époux continuent à mener une vie active en tant que bushi ou que courtisan et laissent la gestion de leurs affaires à des subalternes.

Bien que la plupart des mariages soient arrangés, cela ne veut pas dire que l'amour n'existe pas, ou n'est pas apprécié. L'amour est considéré comme un sentiment grandiose, en particulier si un samurai a la force de le mettre de côté quand le devoir l'appelle. Les romances entre samurai qui finissent en tragédie sont le sujet de bien des pièces de théâtre populaires, mais elles sont généralement considérées comme un avertissement de ce qui peut arriver à un samurai écervelé plutôt que comme des exemples à suivre. Les paysans se marient par amour, ce qui représente au moins un élément capable de susciter l'envie des samurai arrogants.

Comme la plupart des mariages de samurai n'ont rien à voir avec l'amour, l'infidélité est courante et acceptée par tous, même si on ne s'attarde pas sur le sujet. Tant qu'un samurai agit en toute discrétion, on ignore poliment ses agissements. Mais si l'affaire est étalée aux yeux de tous, il jette la honte non seulement sur sa propre famille, mais aussi sur celle de son épouse. De telles catastrophes romantiques finissent rarement bien pour tous les individus impliqués.

Aventuriers

Cela va sans dire : Rokugan regorge d'aventures. Cependant, comme tous les samurai ont fait serment de servir un seigneur, on peut se demander comment d'intrépides jeunes samurai peuvent parcourir le pays en quête desdites aventures. Heureusement, il existe plusieurs manières permettant aux jeunes aventuriers enthousiastes de partir à l'aventure dans l'Empire.

MUSHA SHUGYO

La tradition du musha shugyo, ou «pèlerinage du guerrier» est presque aussi vieille que l'Empire lui-même. Elle consiste, pour un guerrier, à laisser derrière lui son allégeance, sa famille, son clan et tout le reste, pour parcourir l'Empire en tant que ronin afin de se perfectionner dans l'art du guerrier.

Si les clans reconnaissent tous la tradition du musha shugyo, ils ne permettront pas à n'importe qui de l'entreprendre. Le daimyo de l'individu concerné doit d'abord recevoir le témoignage du sensei de son samurai, qui indique clairement que celui-ci pense que le pèlerinage améliorera grandement ses compétences, lui permettant ainsi d'accomplir quelque fonction cruciale pour le clan. Même muni de cette attestation, le daimyo peut refuser, car il arrive que le clan ait besoin de tous les sabres disponibles.

Un samurai en musha shugyo voyage sans porter de symbole de son ancien clan ou de son ancienne famille. Tous ceux qu'il rencontre le traitent comme un ronin. À tous égards, il est un ronin, et ne peut pas trahir ses origines, sinon l'aspect sacré

du pèlerinage est profané. Il peut voyager seul ou accompagné. En de rares occasions, plusieurs samurai en pèlerinage peuvent voyager ensemble. Une fois qu'il a terminé son voyage et qu'il sent qu'il n'en apprendra guère plus en errant de la sorte, le samurai retourne chez son sensei et lui montre ce qu'il a appris. Ensuite, il peut être réintégré au clan.

Magistrats d'Émeraude

Les Magistrats d'Émeraude font respecter les lois de l'Empereur. Certains se voient assigner des régions spécifiques de l'Empire, depuis des provinces entières jusqu'aux grandes cités comme Ryoko Owari, tandis que d'autres ont toute latitude pour parcourir les régions plus sauvages de Rokugan, apportant la loi à ceux qui n'en bénéficient pas encore.

Les nouvelles recrues des Magistrats d'Émeraude travaillent souvent en groupe désignés d'office. Cela leur permet de mettre leurs talents en commun, et permet aussi aux nouveaux magistrats de forger des liens étroits avec leurs compagnons officiers, dans l'espoir de créer un groupe plus soudé et apte à travailler de concert.

Cartographes impériaux

Un objectif moins commun mais tout aussi valide pour que des aventuriers parcourent l'Empire consiste à se trouver au service des Cartographes Impériaux. Par décret de l'Empereur, les Cartes Impériales sont infaillibles et rien n'existe dans l'Empire qui n'y soit consigné. Les cartographes partent en reconnaissance sur le terrain et s'efforcent de maintenir les cartes à jour. Bien que quelques jeunes samurai des Clans Majeurs puissent intégrer les Cartographes Impériaux, ces derniers ont souvent besoin de l'aide de plusieurs samurai dans les régions inhospitalières qu'ils doivent explorer. Les cartographes ont une autorisation de voyage illimitée, mais sont souvent victimes des bandits ou d'autres individus peu recommandables, d'où la nécessité d'avoir des compagnons de route. Ils peuvent aussi être confrontés à des menaces imprévisibles, comme la présence possible de barbares gaijin aux frontières septentrionales et occidentales de l'Empire, ou de créatures de l'Outremonde dans les régions du sud-ouest.

Yojimbo

Les jeunes samurai sont souvent affectés en tant que gardes du corps à la protection de divers personnages. Les courtisans et les shugenja importants ont souvent besoin de protection. Mêmes les marchands importants peuvent demander à être escortés par un yojimbo dans tout l'Empire, comme le font les fameuses caravanes du Clan de la Licorne. Les samurai qui choisissent de découvrir Rokugan de cette manière (où qui y sont contraints par leur affectation) n'ont pas le choix de leur destination, mais bénéficient au moins toujours d'un logement sur place.

Autres aventuriers

Rien n'empêche les samurai de parcourir l'Empire d'une manière moins traditionnelle, en tant qu'éclaireurs pour leur daimyo, ou que membres d'une armée en reconnaissance par exemple. Ils peuvent être des membres des Légions Impériales à qui leur commandant a ordonné de trouver des objets ou des individus particuliers. Ils peuvent être des ronin cherchant une cause à défendre ou simplement un moyen pour payer leur prochain repas, des ambassadeurs, des diplomates, des magistrats, des espions ou même des chasseurs de primes. Quelle que soit sa vocation, tout individu finit par être obligé de voyager dans l'Empire et de partir à l'aventure.

Langage

Il est extrêmement improbable qu'en voyageant dans Rokugan, on rencontre un autre langage que celui des Rokugani, ce qui est compréhensible étant donné l'attitude quelque peu xénophobe de l'Empire à l'égard des autres peuples et de leurs coutumes. Il existe d'autres langues à Rokugan, mais elles sont excessivement rares, et on ne les parle généralement qu'en des lieux ou des circonstances très particuliers.

Vous ne trouverez pas de langages parlés secrets à Rokugan, bien que chaque clan dispose de son propre code utilisé dans le codage des rouleaux de sorts et d'autres documents importants : mais ces codes sont écrits et non parlés. Le besoin ne s'est jamais fait vraiment sentir parmi les habitants de Rokugan de développer des langages secrets, pas même au sein du fourbe Clan du Scorpion.

Rokugani commun – Il s'agit de la langue la plus communément utilisée par les habitants de l'Empire, parlée par les paysans dans les champs, les gardes dans les casernes, les marchands dans les villes et même dans les situations informelles à la cour. De nombreux dialectes permettent de déterminer d'où vient un individu en fonction de son accent et de sa prononciation. La plupart des dialectes sont spécifiques aux clans, bien qu'il existe des provinces de l'Empire qui aient développé leurs propres variantes.

Haut rokugani – Très semblable au langage commun, ce soi-disant «haut rokugani» est le dialecte rokugani utilisé à la cour et lors des occasions formelles. Il est pratiquement identique au langage commun, et n'en diffère que par l'utilisation de termes d'adresse particulièrement longs et fleuris, et par une prononciation exagérée. Ce dialecte est toujours utilisé à la cour de l'Empereur. Utiliser la langue commune en présence de l'Empereur suscite un grand déshonneur.

Langue des kami – Il s'agit du langage parlé par tous les shugenja qui s'entretiennent avec les esprits élémentaires, une ancienne langue parlée bien avant que les premiers hommes ne marchent sur la terre. À l'aube de l'Empire, des esprits éclairés comme Isawa et Iuchi apprirent à le déchiffrer et à le parler, et il est maintenant enseigné à tous les futurs shugenja : par conséquent, tous les personnages shugenja savent le parler. Il serait possible à un autre personnage de l'apprendre, mais il ne serait pas capable de percevoir les réaction des kami à ses paroles.

Langages non humains – Nombre de races isolées de Rokugan disposent de leur propre langage, et plus particulièrement les Naga et les Nezumi. Le langage des Nezumi est compris et même parlé par bien des membres du Clan du Crabe, mais la langue des Naga est très difficile à maîtriser dans la mesure où elle repose sur l'utilisation de l'Akasha, l'esprit collectif du peuple Naga. Bien que les humains puissent parler une version grossière de la langue des Naga, ils ne pourront jamais la maîtriser tout à fait. Aux oreilles des Naga, tenter de parler leur langue sans le support de l'Akasha revient à s'exprimer en rokugani sans les verbes. Les Naga s'énervent invariablement en tentant de comprendre les balbutiements des humains, et préfèrent communiquer avec eux en rokugani si c'est possible.

Les autres races ont aussi leurs propres langues, comme la mystérieuse langue des Kenku et le sinistre langage des Tsuno. Les Oni parlent également leur propre langue, qu'il faut apprendre si l'on espère disposer d'un minimum de sécurité en les invoquant.

Langages des barbares – Les langues les plus rares à Rokugan sont celles parlées par les gaijin. La rareté des étrangers à Rokugan implique que peu de ces langages y sont parlés, et encore moins compris. Le Clan de la Licorne est supposé connaître un grand nombre de langues, maîtrisées

au cours de ses siècles de voyage, bien que ses membres n'en parlent jamais. Les Clans du Phénix et de la Tortue sont familiarisés avec la langue des Yobanjin, les tribus barbares du nord de Rokugan. De même, le Clan de la Mante a été exposé au langage étrange pratiqué dans les Royaumes d'Ivoire, loin au sud et à l'ouest de l'Empire. Les membres du Clan du Scorpion pourraient bien comprendre la langue des Senpet, utilisée par une race de conquérants du désert, et la langue des Ashalan, parlée par une race qu'ils ont rencontrée durant leur exil dans les Terres Brûlées, mais une fois encore, rien ne vient vérifier cette thèse car ils ne parlent pas de leur bannissement aux étrangers au clan.

Monnaie et Commerce

L'économie rokugani est en perpétuelle mutation. L'unité monétaire de base est le koku, basé sur la valeur des boisseaux de riz. Par conséquent, la valeur d'un koku varie largement d'une année à l'autre. Si la récolte a été fructueuse, un koku ne vaut pas grand-chose en raison de l'afflux d'argent sur le marché. Durant les années maigres, cependant, on peut acheter beaucoup de choses avec un simple koku.

Travail

Pour l'essentiel, le travail est le domaine réservé à la classe des heimin. L'effort physique pratiqué sous forme de travail manuel est indigne de la noblesse inhérente aux samurai, à quelques notables exceptions près. En temps de guerre, les samurai réparent les fortifications aux côtés des travailleurs paysans, mais seulement sous la contrainte. Au sein du Clan du Crabe, il n'est pas rare qu'un samurai aide à la maintenance constante que requiert le Mur des Bâtisseurs, tout comme les paysans doivent constamment aider à le défendre. Sur les terres des Clans Mineurs les plus pauvres, comme ceux du Moineau ou du Blaireau, participer au travail aux côtés des heimin pour assurer la survie du clan est une nécessité absolue.

En dehors du travail manuel, les paysans n'ont guère de choix. Le travail de l'acier pour en faire des armes, par exemple, est une forme d'art et non un travail manuel, ce qui fait de la fabrication d'armes et d'armures un domaine strictement réservé aux samurai.

Il est important de remarquer que les travailleurs paysans ne sont pas payés. Leur travail, ainsi que l'impôt modéré levé sur leurs récoltes, paie le seigneur pour leur avoir permis de vivre et de travailler sur sa terre, un système féodal dont la validité a été prouvée au fil des siècles. Dans certains cas, un paysan peut exiger de l'argent en échange de services rendus à un samurai qui ne sert pas le même seigneur que lui. L'essentiel de la somme est ensuite transmis au seigneur, seul un petit pourcentage étant retenu pour nourrir la famille du paysan.

Agriculture et industrie

Formant la force vitale de Rokugan, les fermiers rokugani travaillent extraordinairement dur, et avec diligence, car ils sont supposés donner 60% de leur production pour payer l'impôt. Ceci est nécessaire pour donner à la famille et au clan sur les terres desquels le fermier travaille assez de nourriture pour les samurai qui sont placés sous leur contrôle. Cela signifie que les fermiers doivent redoubler d'efforts durant l'année pour s'assurer d'avoir assez de récoltes non seulement pour payer l'impôt, mais aussi pour nourrir leur famille.

L'industrie est à peu près inconnue à Rokugan. Pour la plus grande part, les biens matériels sont fabriqués à la main, par des individus. Comme on perçoit l'artisanat soit comme une forme d'art, soit comme un travail indigne de la classe des samurai, nul n'a encore effleuré la notion de production de masse, même si les ingénieurs de la famille Kaiu ont commencé à en évaluer les possibilités. Heureusement, les artisans et les marchands de l'Empire arrivent encore à répondre à l'essentiel de la demande.

Commerce

Bien qu'il existe une monnaie officielle dans l'Empire, le troc reste une forme d'échange très largement pratiquée. Le fait que le koku soit basé sur la valeur de la nourriture le rend très attractif quand il s'agit d'échanger des biens matériels durant les conflits, car la valeur de ces objets est moins susceptible de varier.

La Guerre

Bien que le Code du Bushido et le Tao de Shinsei insistent sur la vertu de compassion, on ne peut nier le fait que les samurai sont des guerriers de carrière. Avec tant de factions puissantes qui vivent au contact les unes des autres, luttant pour les ressources et la suprématie politique, les conflits armés sont monnaie courante à Rokugan.

Le Champion d'un Clan Majeur peut déclarer la guerre à un autre Clan Majeur, mais il doit demander la permission de l'Empereur avant qu'une guerre à grande échelle ne commence, sinon le conflit est considéré comme illégal. La plupart du temps, l'Empereur n'approuve pas que ses vassaux se massacrent entre eux, et rejette la plupart des requêtes. Contre un adversaire plus faible, un clan peut décider d'attaquer si rapidement que l'Empereur n'a pas le temps d'intervenir. Sinon, un général peut faire appel à ses courtisans pour exploiter des lacunes juridiques qui rendent l'attaque légale, qui présentent les actes passés de l'ennemi comme des attaques (ce qui fait passer les actes agressifs de son clan pour de la légitime défense) ou argumenter du fait que l'attaque en question n'en est pas techniquement une. Le Clan du Lion, par exemple, est chargé de protéger les intérêts de l'Empereur, et ses membres se sont souvent emparés de villages piètrement défendus sous prétexte que leur inefficacité constituait une menace pour la défense de l'Empire.

Les Clans Mineurs sont placés sous la protection de l'Empereur, et protégés par des lois formelles interdisant l'invasion de leur territoire. Aucun Clan Majeur ne peut leur déclarer la guerre pour quelque raison que ce soit, même si la plupart des Clans Majeurs sont passés maîtres dans l'art d'interpréter des actes tout à fait inoffensifs comme des « actes de guerre ». Par conséquent, la plupart des Clans Mineurs ont tendance à rester à l'écart de la cour autant que possible pour éviter de susciter la colère de samurai ambitieux et avides de terres.

Commandement et le Livre de Sun Tao

Il existe deux livres importants consacrés à l'art de la guerre, que les généraux compétents étudient : le *Commandement*, un gros volume rédigé par le Kami Akodo et annoté par chaque Champion du Clan du Lion depuis, et le Livre de Sun Tao, un manuel de philosophie et de stratégie écrit par le ronin quasi-mythique, Sun Tao. Chacun des deux livres regorge d'enseignements sur le terrain, la tactique, et la façon de prévoir les intentions de l'adversaire. Le Commandement est certainement le plus imposant des deux, et le Livre de Sun Tao est plus précis et concis. Lequel des deux contient les enseignements les plus sages ? C'est le sujet de nombreux débats, et les généraux les plus habiles s'inspirent donc des deux.

L'original du *Commandement* d'Akodo est en possession du Champion du Clan du Lion, mais on en trouve des copies dans tout Rokugan. L'original du Livre de Sun Tao a été perdu, mais les manuscrits copiés par le général ronin pour les Clans du Dragon et du Scorpion et pour Hantei sont intacts, et ont permis de faire de nombreuses autres copies.

MENER UN SIÈGE

Le *Livre de Sun Tao* indique qu'il « faut être un général désespéré pour assiéger la cité de l'ennemi ». Effectivement, la plupart des généraux rokugani redoutent les sièges, et préfèrent rencontrer leurs adversaires d'égal à égal quand c'est possible. Les sièges sont longs, fastidieux et épuisants pour les deux parties impliquées. Par ailleurs, certains samurai considèrent le fait de se cacher de l'ennemi derrière des murs de pierre et de bois comme quelque peu déshonorant. La plupart des samurai ont cependant le sens pratique, et tireront avantage des défenses dont leur seigneur les ont pourvus.

L'exception à cette règle est le Clan du Crabe. L'expertise de ses ingénieurs et l'expérience de générations passées à combattre sur la défensive, sur la Grande Muraille Kaiu, ont fait des membres de ce clan les maîtres incontestés des techniques de siège. En fait, on pourrait même affirmer que ce clan vit en perpétuel état de siège. Leurs catapultes, leurs crache-flammes et leurs béliers ont des années d'avances sur la technologie de siège des autres clans. Les membres du Clan du Lion, conscient de l'expertise du Clan du Crabe, tentent de glaner un peu des connaissances des maîtres de siège de la famille Kaiu dès qu'ils en ont l'occasion.

REDDITION

La reddition est déshonorante pour un samurai. En effet, même l'acte de se rendre à un adversaire manifestement supérieur est déshonorant, car cela sous-entend que celui-ci a attaqué plus petit que lui. Une telle insulte ne peut être lavée que par un massacre à grande échelle. La troupe de l'assaillant peut demander la reddition sans impliquer ni honte, ni déshonneur, mais la plupart des défenseurs, minutieusement conditionnés pour protéger leurs terres, acceptent rarement cette offre. À Rokugan, les solutions diplomatiques sont encouragées lors des conflits, mais la plupart des samurai préféreraient mourir plutôt que de considérer la possibilité de se rendre. Les Naga partagent cette philosophie, et préfèrent mourir plutôt qu'être vaincus. Les Nezumi n'ont pas tant de scrupules, mais ils préfèrent la fuite à la reddition.

Généralement, l'armée perdante obtient le droit de retirer ses troupes en sécurité par l'intermédiaire d'un duel formel. Le général de l'armée (ou son champion) défie un officier adverse lors d'un duel codifié, pour la vie de ses subordonnés. S'il l'emporte, ceux-ci peuvent quitter le champ de bataille avec honneur. S'il perd, le vainqueur fait ce qu'il veut de la vie des hommes du perdant.

LES SHUGENJA ET LA GUERRE

La plupart des grandes armées disposent d'une unité de shugenja, qui sert de puissante arme contre l'ennemi et permet de faire appel à la bénédiction des Fortunes pour les batailles à venir. Les shugenja servent aussi de médecins durant le combat. Une fois la bataille terminée, ils remercient les kami et lavent la souillure du sang et de la chair morte qui entache inévitablement l'armée victorieuse.

Pendant le combat, les shugenja sont toujours bien protégés. Bien qu'ils ne portent généralement guère plus qu'une armure légère (les armures plus lourdes dérangent leur lien avec les kami), des yojimbo les défendent : un yojimbo ne vit que pour donner sa vie pour le shugenja qu'il protège, sans hésitation.

Les shugenja sont l'exception à l'aversion des samurai pour la reddition. En tant que serviteurs des kami, ils sont toujours traités avec respect et on leur offre la possibilité d'être pris en tant que prisonniers quand c'est possible. La plupart des shugenja réalisent à quel point leur don est rare et précieux, et combien il serait préjudiciable de priver leur clan de ce don : ils acceptent donc l'offre même si l'idée d'être pris en otage leur est par ailleurs intolérable.

OTAGES

À Rokugan, il existe une distinction éthique entre enlèvement et prise d'otage. L'enlèvement consiste à s'emparer illégalement d'une personne vivante, un crime puni de mort. Les otages sont pris légalement, en avertissant leur famille, la plupart du temps pour s'assurer du bon comportement d'un ennemi vaincu. Cependant, on utilise tout aussi fréquemment les otages pour sceller des alliances. En général, c'est le deuxième fils des daimyo alliés qui est capturé, symbolisant le fait que chacun d'entre eux prend très au sérieux ses vœux de paix tout en ayant l'esprit assez pratique pour protéger son héritier principal. Il arrive que l'on demande à l'otage de prêter serment d'allégeance à ses ravisseurs, et d'apprendre les techniques des écoles de son nouveau clan. Si un des clans trahit l'autre, les otages le paient de leur vie.

Durant les périodes agitées, l'Empereur a le droit d'invoquer la loi du Hitojichi (otage), qui requiert que chaque daimyo passe un mois, chaque année, à Otosan Uchi. Une fois que le daimyo retourne chez lui, sa famille reste dans la cité en tant qu'otage de l'Empereur pendant un autre mois. L'Empereur peut ainsi considérablement réduire les chances que se produise une attaque organisée en détenant les êtres chers des personnages importants. À tout moment, les proches d'un Champion de Clan ou ses parents sont tenus en otage, et l'Empereur peut ainsi compter sur ce clan pour le protéger.

Les otages sont traités comme des invités de choix, et non comme des prisonniers. Bien traiter un otage démontre la vraie maîtrise de la vertu de courtoisie. Un samurai retenu en otage sait que sa présence protège les intérêts de son clan, et ne le met pas en danger en tentant de s'échapper. La plupart de ces otages sont en réalité bien accueillis par leurs ravisseurs, et invités à s'entraîner dans leurs dojo, ce qui permet parfois à un samurai de maîtriser les techniques d'un clan rival. Le fait d'avoir été retenu en otage ne provoque aucune honte par la suite, et en fait, ceux à qui incombe ce devoir gagnent le respect de leurs compagnons pour avoir ainsi risqué leur vie.

VOYAGER EN TEMPS DE GUERRE

La guerre menaçant constamment d'éclater dans l'Empire, les clans se protègent en tenant rigoureusement le compte de tous les samurai qui se rendent sur leurs terres. Les samurai en voyage officiel doivent obtenir des papiers de voyage (comme mentionné précédemment) indiquant leur destination et leur objectif. Ces papiers de voyage sont vérifiés à toutes les étapes et aux frontières des provinces. En temps de guerre, les membres de certains clans peuvent se voir interdire le passage des frontières, ou être placés en détention le temps qu'on vérifie leur mission.

Les Magistrats d'Émeraude possèdent des papiers de voyage permanents qui leur permettent de se rendre partout où ils le désirent dans Rokugan, même en temps de guerre et quel que soit leur clan. Les Légionnaires Impériaux n'ont pas besoin de papiers de voyage tant qu'ils sont avec leur unité. Ces samurai représentent l'Empereur, et non leur clan, et on ne prend pas leur devoir à la légère.

DUEL

Quand deux samurai se querellent, le moyen qui permet de régler le problème est généralement le duel codifié. Il n'est pas acceptable de défier un samurai de statut supérieur. Les insultes issues d'un samurai supérieur doivent être endurées avec honneur, ou lavée par le seigneur de celui qui les reçoit. Un duel formel doit avoir des témoins : sans témoins, c'est comme s'il n'avait pas eu lieu, et l'affaire demeure en suspens.

Le camp défié détermine la nature du duel. Dans le cas de deux bushi, il s'agira généralement d'un combat, et d'un duel de magie s'il s'agit de shugenja. Les courtisans et les artisans se livrent généralement à des joutes d'esprit. Un bushi défié qui décide de gratifier son adversaire d'une épreuve d'arrangement

floral est dans son bon droit, mais sera probablement taxé de couardise et perdra la face. Un courtisan ou un shugenja défié par un bushi peut faire appel à un second, généralement un yojimbo ou un autre proche doué pour le combat. Il n'a pas cette possibilité s'il porte un katana en public, car ce symbole implique que l'individu en question est prêt à se servir de son propre sabre. S'il fait appel un second et si ce dernier perd le duel, l'individu défié et son second partagent le prix de cet échec. Cela signifie que s'il s'agit d'un duel à mort, l'individu défié doit faire seppuku si son second est vaincu.

D'ordinaire, les duels de bushi sont résolus par le iaijutsu, et sont des duels au premier sang (ketsuiki). Le premier combattant à blesser son adversaire l'emporte. Les duels de shugenja (taryu-jiai) sont également non-violents la plupart du temps, car chaque shugenja tente de soumettre la volonté de son adversaire à l'aide de ses pouvoirs magiques. Les duels à mort sont en théorie illégaux, car la vie d'un samurai ne lui appartient pas. Toutefois, si les deux partis en présence obtiennent la permission de leurs seigneurs, un duel à mort devient tout à fait légal.

Une fois le duel terminé, l'affaire est considérée comme réglée définitivement. Pour le meilleur ou pour le pire, un duel arbitre et définit le code de justice entre deux samurai.

Vendetta

Quand un samurai est tué lors d'un duel illégal, ou à cause de l'incompétence notoire d'un autre samurai, sa famille immédiate a le droit de déclarer une vendetta. Une vendetta formelle requiert l'assentiment écrit du daimyo et fonctionne essentiellement comme une déclaration de guerre entre la famille immédiate du samurai défunt et l'offenseur. Ceux qui interfèrent avec une vendetta menacent l'honneur de l'offensé, et les membres du camp offensé peuvent agir à leur encontre comme bon leur semble (l'Empereur, ses magistrats, les Légionnaires Impériaux et d'autres personnages divers de la Famille Impériale sont hors de cause). Une fois que l'offenseur a été tué, la vendetta est terminée et le camp des offensés est tenu de quitter en paix les terres de son ennemi.

La plus célèbre vendetta de l'histoire est celle qui oppose les Clans du Lion et de la Grue, et qui remonte à la nomination de Kakita en tant que premier Champion d'Émeraude. Cette guerre larvée fut secrètement déclenchée par les manipulations du Clan du Scorpion, mais a pris de telles proportions qu'il est bien rare que les membres du Clan du Lion et ceux du Clan de la Grue ne soient pas aux prises les uns avec les autres. Ces deux clans vivent actuellement une période de paix fragile grâce aux actes du Champion du Clan de la Grue, Doji Kurohito, et du Champion du Clan du Lion, Matsu Nimuro, mais depuis la mort récente de ce dernier, on ignore ce que l'avenir leur réserve.

Monnaie

Comme mentionné plus haut, l'économie de Rokugan est basée sur le koku. Un koku est la mesure de la quantité approximative de riz nécessaire pour nourrir un homme pendant une année, soit environ cinq boisseaux de riz. Un koku peut donc être divisé en cinq boisseaux, ou pièces d'argents appelées ichibukin (et que l'on désigne communément sous le nom de bu). Un bu est ensuite divisé en vingt petites pièces de cuivres appelées zeni.

Les clans frappent leur propre monnaie à la fin de chaque saison des moissons. Ces pièces sont utilisables n'importe où dans l'Empire, mais portent des marques très distinctes, afin que la valeur d'une ferme du Clan du Lion, par exemple, ne soit pas confondue avec celle d'une ferme du Clan de la Grue. En théorie, ces pièces peuvent être rachetées à tout moment contre la quantité de riz correspondant à leur valeur dans le clan où elles ont été frappées. En pratique, cependant, cela ne se fait pas régulièrement. Au lieu de cela, les pièces restent en circulation, leur valeur correspondant à une quantité de nourriture étant négligée par rapport à leur valeur perçue en tant que moyen d'échange.

La Magie dans la Société

À Rokugan, la magie n'est pas simplement le fait que les shugenja soumettent les éléments à leur volonté. La magie existe derrière toute activité : l'oiseau qui prend son envol, le soleil qui se lève chaque matin. L'homme provient lui aussi de la confluence de cette magie, projetée dans le sang et les larmes de la Lune et du Soleil originels qui se mêlèrent pour créer un être nouveau. Les esprits magiques sont partout, prêts à répondre à un appel.

Une définition plus répandue indique que la magie est l'art des shugenja, et même des kiho des moines. Si le Rokugani moyen comprend que la magie l'entoure chaque jour, c'est toujours une pratique sacrée, que l'on doit considérer avec émerveillement. Les shugenja, les pratiquants de la magie les plus répandus, attirent par leur œuvre les bénédictions des kami sur l'Empire.

La caste des samurai détient la clef du royaume de la magie, ce qui prouve que les plus grandes bénédictions du Soleil et de la Lune sont réservées à la noblesse. De temps à autre, des paysans ont une grande affinité avec les kami, mais sauf dans des cas extrêmement rares, il s'agit de la même voie intérieure que suivent les moines. Ces paysans vont donc étudier au sein de la paisible Confrérie de Shinsei. Les paysans qui démontrent de véritables affinités magiques se voient rapidement accorder le statut de samurai et sont formés en tant que shugenja.

En tant que force, la magie représente un instrument et une bénédiction, authentique présent des Cieux. Grâce au pouvoir de la magie, un shugenja peut purifier de l'eau souillée, distinguer la vérité du mensonge, faire déferler le feu sur ses ennemis, et partager les enseignements du Royaume Céleste. Cet immense pouvoir impose le respect tant pour le shugenja qui l'utilise que pour les kami qui lui confère une telle puissance.

La Magie et la Loi

Le témoignage est le mètre étalon de la loi rokugani, et les individus auxquels on fait confiance pour dire la vérité en matière d'offense criminelle peuvent faire basculer un jugement d'un simple mot. Comme les shugenja sont de saints hommes, leur témoignage revêt plus d'importance que celui des samurai moyens, à cause de leurs responsabilités et de la pureté supposée de leur âme.

Cependant, cela ne veut pas dire que la magie résout tous les problèmes ordinaires à Rokugan. La magie peut être utilisée pour traquer un criminel et le traîner devant les autorités compétentes, mais si elle est impliquée directement pour établir la véracité d'un témoignage, l'information n'est pas valide. Le précédent juridique de cette tradition remonte à l'époque de Hantei Genji, le Prince Étincelant. Quand un shugenja mineur du Clan du Scorpion fut accusé d'avoir assassiné un puissant général du Clan du Lion, les Kitsu invoquèrent l'esprit de ce dernier depuis l'au-delà. L'esprit témoigna contre le membre du Clan du Scorpion, qui fut mis à mort. Mais il fut révélé peu après que le samurai du Clan du Lion était en réalité en vie, car la famille Soshi le retenait en otage depuis tout ce temps. Le Clan du Scorpion accusa le Clan du Lion de pratiquer une magie imparfaite, tandis que ceux du Clan du Lion se plaignaient avec véhémence que les membres du Clan du Scorpion avaient perverti la magie des Kitsu. Dans tous les cas, Hantei Genji fut confronté à cette conclusion évidente : la magie n'était pas infaillible, et l'utiliser de la sorte était un affront envers les kami et l'Ordre Céleste.

Depuis ce jour, tout témoignage obtenu par des moyens magiques est considéré comme inutilisable même sur les terres du Clan du Phénix. Les sorts qui permettent de lire dans l'âme des hommes ou de discerner la vérité des mensonges ne mènent à rien, bien que des magistrats utilisent souvent ces méthodes comme indices lorsqu'ils cherchent des preuves plus concrètes. On ne peut même pas tenir compte des affirmations des nobles esprits des ancêtres défunts dans de telles affaires, car seuls les shugenja peuvent rapporter leurs paroles dans le monde des vivants.



LA MAGIE À LA COUR

Un shugenja est un instrument utile pour un daimyo. En usant de magie, un shugenja peut espionner les ennemis de son seigneur, détecter quand on lui ment, et brouiller l'esprit des généraux ennemis qui se rendent à sa cour. Depuis l'aube de l'Empire, les shugenja ont compté sur la magie pour accroître la puissance et le statut de leur daimyo. L'idée est loin d'être nouvelle, et chaque courtisan compétent a déjà pris en compte la possibilité de l'intervention de forces surnaturelles dans ses manœuvres politiques.

Les daimyo qui veulent réglementer l'utilisation de la magie en leur présence doivent agir avec prudence. Comme la magie est une forme de dévotion et de prière, bannir toute magie reviendrait à renier la religion des kami et des Fortunes, ce qui constituerait un crime monumental. La meilleure approche jusqu'ici consiste tout simplement à restreindre la prière et la récitation de documents écrits (comme des sorts) à ceux que le daimyo connaît et auxquels il fait confiance. Un seigneur a tout à fait le droit d'interdire toute pratique religieuse dans sa maison à l'exception de celles qui sont menées par son shugenja personnel. Violer un tel décret serait trahir la courtoisie du seigneur et constituerait un motif de bannissement de la maison, ou pire encore. L'Empereur ne permet qu'à un nombre d'individus triés sur le volet de pratiquer la magie en sa présence. Généralement, ceci est limité aux Maîtres des Éléments du Clan du Phénix, à la Voix de l'Empereur, et aux shugenja Seppun de la Garde Secrète de l'Empereur, qui ont juré de protéger la vie de l'Empereur. De temps à autre, le daimyo d'une famille de shugenja majeure se voit également accorder cet honneur.

Dans leur propre cour, les daimyo peuvent tout simplement interrompre un shugenja qui fait ouvertement usage de magie sans perdre la face. Les seigneurs les plus subtils demanderont simplement que leurs propres prêtres se joignent à la prière, forçant le lanceur de sorts à attendre jusqu'à ce que l'homme du daimyo vienne se joindre à lui. Le daimyo peut aussi demander à ce qu'une prière ou un sutra différent soit chanté, ruinant les chances du premier shugenja de mener à bien ses sorts.

Lancer des sorts à la cour se fait par conséquent souvent en secret, une pratique à laquelle se livrent bien des shugenja même si presque aucun n'est prêt à l'admettre. Cacher de tels agissements est déshonorant, et admettre en public ce type de comportement pourrait avoir de graves conséquences. Cependant, bien des shugenja pensent que le sacrifice de leur honneur n'est rien en comparaison du service qu'ils rendent à leur clan ou à leur famille.

LE RÔLE DES SHUGENJA

Comme indiqué auparavant, les shugenja font bien plus que simplement lancer des sorts. Ce sont les prêtres des kami, et leur pouvoir lui-même est la preuve de la sagesse et de la véracité de leurs croyances. Les shugenja recensent et conservent les noms des Fortunes, agissent comme intermédiaires entre le monde des mortels et les esprits, et transmettent les enseignements des Cieux. Bien qu'ils ne soient pas les gardiens officiels du Tao de Shinsei (un devoir qui échoit aux moines de la Confrérie de Shinsei), presque tous les shugenja connaissent bien ce texte, et y voient un précieux guide dans l'existence.

Les shugenja bénissent les villages à plusieurs reprises durant l'année, pour que la récolte soit plus importante, pour que le

bétail soit en meilleure santé, et pour protéger le village contre les menaces ordinaires ou surnaturelles. Ils communiquent aussi avec les esprits des morts, créant un lien entre les vivants et les ancêtres vénérés de la famille. Un tel devoir est pour eux à la fois un grand honneur et un écrasant fardeau, car nombre d'âmes des morts sont troublées par des affaires qu'elles n'ont pu mener à bien, et demandent aux shugenja de les aider en échange de leurs sages conseils.

Les shugenja sont généralement des hommes paisibles. Bien que la plupart des clans forment leurs shugenja pour la guerre afin qu'ils puissent utiliser de puissants sorts de combat (les Clans du Crabe, du Dragon et du Lion ont plus de shugenja de ce genre que les autres), la voie des Fortunes et des kami imprègne le shugenja d'un profond respect pour la vie sous toutes ses formes. Les shugenja pensent que la vie est un cadeau, et ne devrait jamais être gaspillée, pour quelque raison que ce soit.

Maho

Ceux qui cherchent avidement une route plus facile vers le pouvoir que celle qu'offrent les kami se tournent vers la maho, ou magie du sang. La maho défie l'Ordre Céleste en tirant son pouvoir de Fu Leng et de Jigoku, le royaume perverti où vit le Dieu Sombre, ramenant les esprits bannis pour harceler le monde des hommes. Elle est par conséquent interdite par l'Empereur, et ceux qui pratiquent la maho n'ont pas de pitié à attendre de ses loyaux serviteurs.

Un maho-tsukai (un individu qui pratique la maho) verse son sang et jure fidélité à un kansen (un esprit maléfique) en échange de son pouvoir. Ces kansen se vantent de la puissance qu'ils offrent et passent sous silence le véritable prix d'un tel échange. Ces marchés finissent inévitablement par la damnation éternelle de l'âme du tsukai qui est peu à peu corrompu par leur magie. Même ceux qui tentent d'utiliser le pouvoir de la maho dans un but bénéfique finissent par être pervertis par son influence, tournant le dos à leur famille et leur clan pour embrasser les ténèbres de l'Outremonde.

Les maho-tsukai gardent généralement leurs pouvoirs secrets, tentant de répandre douleur et désolation au nom de Fu Leng. La maho implique des malédictions, la manipulation des morts, le contrôle des forces de l'Outremonde, la divination et d'autres formes de magie noire. À chaque fois qu'un sort de maho est utilisé, le lanceur doit faire une offrande de sang (n'importe quel sang fait l'affaire, même si celui des créatures intelligentes permet une magie plus efficace), et souvent, chaque sort inflige une certaine quantité de Souillure au maho-tsukai.

Superstition

Dans un pays où les événements surnaturels font partie de la vie de tous les jours, il n'apparaît pas curieux qu'un homme ordinaire doive se défendre de lui-même contre un monde étrange et imprévisible. Par conséquent, les paysans comme les samurai ont conçu une grande variété de coutumes et de pratiques superstitieuses pour se protéger de l'attention des esprits importuns. Bien que les shugenja se gaussent de telles pratiques qu'ils taxent de « magie de bonne femme », même eux ne peuvent entièrement ignorer les mérites de ce genre d'activités. Les superstitions varient énormément d'un clan à l'autre, mais voici quelques exemples des pratiques les plus répandues, les plus universelles et pratiquées dans tout l'Empire.

Par exemple, voyager en direction du nord équivaut à se déplacer dans la même direction que les ignobles esprits qui viennent de l'Outremonde. L'homme sage voyage d'abord en direction du nord, puis à l'est, afin que les esprits ne le voient pas. Le chiffre sept porte chance, car c'est le nombre des Fortunes, des vertus du bushido et des Clans Majeurs d'origine. Prononcer le nom de Fu Leng pour quelque raison que ce soit attire la malchance et l'attention du Dieu Sombre.

Un certain nombre de superstitions sont attachées à l'impureté de la chair. On croit que tout contact avec de la chair, et en particulier de la chair morte, est impur. C'est pour cette raison que les Rokugani évitent de se toucher et dédaignent les objets (et tout particulièrement les vêtements) fait de peau ou de cuir. Un samurai qui revient de la bataille se rendra probablement immédiatement dans un temple, afin de se purifier du sang et de la chair avec lesquels il a été en contact. Les Rokugani répugnent à consommer de la viande rouge, croyant que ce genre de nourriture leur donne une mauvaise odeur. Certains clans et familles sont plus attachés à ces superstitions que d'autres. Les membres du Clan de la Licorne n'ont pas d'aversion pour le cuir, et la viande de bœuf fait partie de leur régime alimentaire habituel. Les Clans du Crabe et du Dragon, qui vivent très loin des réserves de poisson, complètent leurs repas avec de petites quantités de viande rouge.

Superstitions du Clan du Crabe

Les membres de ce clan considèrent l'obsidienne comme une pierre qui porte malheur, car c'est une version pervertie du jade. Une personne qui survit après avoir été frappée par la foudre est considérée comme bénie par Osano-Wo, et peut voir l'avenir. Bien des fermiers du Clan du Crabe suspendent des bols de riz aux coins de leurs champs pour en écarter les bakemono (cela s'avère très efficace, car cette pratique attire des Nezumi amicaux qui tuent les gobelins). Entreprendre une tâche importante quand on est de mauvaise humeur attire la malchance, car on gaspille de la sorte une colère qui pourrait être mise à profit contre l'ennemi. La famille Toritaka pense que les borgnes peuvent apporter le repos aux spectres.

Superstitions du Clan du Dragon

Les tatouages des membres du Clan du Dragon ont toujours un sens et une histoire, mais raconter cette histoire porte malheur. Un membre du Clan du Dragon traite toujours les esprits ou les fantômes qui n'ont pas trouvé le repos avec le même respect que s'il s'agissait de samurai de statut supérieur, s'inclinant profondément et les appelant « sama » même s'il s'agit de l'esprit d'un paysan, ou laissant des présents dans les zones réputées pour être hantées comme s'ils se rendaient dans les terres de quelque seigneur étranger. Les moines des Trois Ordres se livrent à une sorte de jeu impliquant les superstitions : ils en suscitent de nouvelles par simple caprice, juste pour voir lesquelles s'intègreront aux croyances populaires.

Superstitions du Clan de la Grue

Une femme qui se pique avec une aiguille à coudre pendant qu'elle parle a été infidèle. Si vous voyez un renard dans une étendue sauvage et que vous lui lancez une poignée de riz, il l'emportera à Inari, Fortune du riz, et vous aurez de la chance toute l'année. On ne doit jamais verser son propre saké, mais toujours demander à un compagnon de remplir votre coupe pour vous. Se blanchir les cheveux permet de s'attirer la force de Hayaku, fondateur de la famille Daidoji.

Superstitions du Clan de la Licorne

La chance et la malchance ne sont pas dues au hasard : la chance est un talent qu'il faut cultiver comme tous les autres. Un homme malchanceux peut devenir chanceux s'il est assez superstitieux. Tous les membres du Clan de la Licorne ont un porte-bonheur, comme un dé qui leur a permis de gagner beaucoup de koku, une pointe de flèche qui a remporté le tournoi d'archers de Naadam, etc. Ces objets ne doivent pas être utilisés pour leur but initial, de peur que la chance ne se tourne en malchance, et ils sont généralement attachés avec un ruban porté dans l'obi, et jamais évoqués. Trouver une pièce porte chance. Une grenouille qui a avalé une pièce est un porte-bonheur inégalable, car les grenouilles sont des créatures très favorables. Comme on peut s'y attendre, les chevaux sont les animaux qui apportent le plus de chance, et on

dit qu'un membre de la famille Shinjo qui s'est perdu et qui laisse son cheval le guider finira toujours par rentrer chez lui.

Superstitions du Clan du Lion

Un membre du Clan du Lion ne doit pas aller au combat avec une arme qui n'a pas été testée, sinon il est condamné à l'échec : même un tanto qui n'a pas été utilisé lors d'une bataille et porté dans son obi attire la malchance. Les diplomates de la famille Ikoma gardent leurs mains à plat contre leur obi quand ils s'adressent à une foule, pour invoquer l'esprit du fondateur de leur famille. Un pont construit sans qu'une personne vivante ne soit enterrée dans ses fondations attire les esprits malins : un criminel sur le point d'être exécuté ou un samurai déshonoré se porte généralement volontaire pour cette tâche, lavant ainsi ses crimes tandis que son esprit devient le protecteur éternel du pont. Si un paysan croise le chemin d'un cavalier du Clan du Lion sur la route, le cheval trébuchera et se cassera une jambe. Les paysans intelligents apprennent à regarder des deux côtés avant de traverser la route sur les terres du Clan du Lion.

Superstitions du Clan de la Mante

Un marin qui quitte le port sans prier Suitengu ne reverra jamais sa maison. Les membres de la famille Moshi ne mènent aucun cérémonie importante de nuit. Les membres de la famille Tsuruchi considèrent les scorpions comme des créatures qui portent malheur, et les tuent quand ils les voient. Bien que les membres du Clan de la Mante s'accordent sur le fait que le chiffre sept porte chance, ils considèrent le huit comme plus favorable encore.

Superstitions du Clan du Phénix

Un membre du Clan du Phénix porte souvent un grain de riz porte-bonheur sculpté à l'image d'une Fortune. Cingler les arbres à l'aide d'une petite branche de pin en entrant dans une forêt éloigne les fantômes curieux. La première chute de neige de l'hiver est censée être le jour le plus favorable de l'année, mais un samurai qui a la malchance de voir la vierge des neiges, Yuki no Onna, est condamné à être hanté par celle-ci jusqu'à ce que sa glaciale étreinte finisse par l'emporter. Seul un samurai vraiment pur peut espérer faire fondre le cœur glacé de la vierge. Un enfant né avec des cheveux blancs est destiné à posséder de grands pouvoirs magiques.

Superstitions du Clan du Scorpion

Les rats sont des animaux porte-bonheur, car ils sont les serviteurs de Daikoku, Fortune de la Richesse. Ceux qui tuent des rats doivent prier Daikoku de les pardonner. Si on possède un chat pour se protéger des rats, celui-ci doit recevoir un nom grossier et peu flatteur. Une fille aux yeux verts ne peut pas mentir. Une femme qui ne se coupe pas les cheveux sera fidèle à son mari. Quel que soit son sexe, un samurai qui ressemble à sa mère plus qu'à son père est loyal et digne de confiance, en particulier si sa mère était belle. Les jumeaux portent chance, mais pas les triplés, car le chiffre trois porte malheur. Porter un masque qui a déjà été porté par un autre membre du Clan du Scorpion porte malheur, à moins que ce dernier n'ait partagé un secret avec vous.

Superstitions des Clans Mineurs

Les membres du Clan du Lièvre pensent que si l'on voit une étoile unique dans le ciel, un ennemi vous observe, et que vous devez vous cacher aux yeux du ciel jusqu'à ce que d'autres étoiles soient visibles. Les membres du Clan du Blaireau croient qu'en regardant trop longtemps au nord, on attire l'attention des esprits maléfiques, et en particulier de Hideo no Oni. Par ailleurs, il ne faut *jamais* dormir en faisant face au nord. Les membres du Clan du Singe pensent que répéter mentalement et inlassablement le nom des sept vertus du bushido écarte la confusion, le doute et les esprits maléfiques. Dans le Clan du Moineau, on croit qu'un homme qui se réveille et fait immédiatement tomber une pomme de pin de son arbre du premier coup de sa fronde aura de la chance pour le reste de la journée.

Le Temps et les Saisons

La Mesure du Temps à Rokugan

On dit que le temps commença quand Dame Soleil et Sire Lune engendrèrent les dix Kami, bien que les Nezumi, les Naga et les autres races anciennes soient en profond désaccord avec ce concept. Le premier événement de l'histoire de l'Empire est la chute des Kami depuis les Cieux, après quoi ils commencèrent à bâtir ce qui allait devenir Rokugan. La tribu d'Isawa développa la première méthode permettant de mesurer le passage du temps, bien qu'à un moment ou un autre, tous les clans ont établi leur propre calendrier, généralement basé sur la vie des ancêtres importants ou d'autres événements significatifs de leur propre histoire. Pour des raisons de simplicité, le calendrier d'Isawa est le plus communément utilisé, car il coïncide parfaitement avec les Textes Impériaux, tout en étant le système le plus rationnel et le plus compréhensible dont on dispose.

Les jours

La journée rokugani est divisée en douze « heures », chacune représentant la durée de deux des nôtres. Chaque heure a un nom commun utilisé par les paysans, et un nom formel invoqué pendant les cérémonies et les occasions officielles. Les nobles utilisent généralement le nom formel des heures par habitude.

Heure	Nom commun	Nom formel
6 h – 8 h	Lièvre	Soleil
8 h – 10 h	Dragon	Lune
10 h – Midi	Serpent	Hantei
Midi – 14 h	Cheval	Akodo
14 h – 16 h	Chèvre	Doji
16 h – 18 h	Singe	Shiba
18 h – 20 h	Coq	Bayushi
20 h – 22 h	Chien	Shinjo
22 h – Minuit	Sanglier	Hida
Minuit – 2 h	Rat	Togashi
2 h – 4 h	Boeuf	Fu Leng
4 h – 6 h	Tigre	Ryoshun

C'est généralement à l'heure du Lièvre que la plupart des villages, des maisons et des châteaux commencent leurs activités du matin. Les samurai se lèvent et pratiquent leurs kata du matin, les fermiers entreprennent les tâches de la journée avant le petit-déjeuner, et c'est la fin du service de la garde nocturne.

Aux yeux des paysans, il n'est nul besoin de codifier le passage des jours, des semaines ou des mois. L'hiver commence quand les matins d'automne deviennent d'un froid mordant, et l'été arrive avec la fin des froides rosées du printemps. Un fermier ne se préoccupe que de la saison, et se fie à son expérience et à son instinct pour savoir quand semer et récolter. Après avoir passé toute sa vie dans les champs, la perception des saisons et du passage du temps d'un paysan est rarement erronée pour ce genre de choses. Comme les paysans ne prennent pas la peine de tenir un décompte formel des jours qui passent, ils travaillent pendant les Jours Fériés Impériaux, ce qui leur convient, à eux et aux samurai. Ces derniers obtiennent une journée de travail supplémentaire des fermiers, et les fermiers ne sont pas ennuyés par leur seigneurs.

Les saisons

Par le respect et la force, c'est la nature qui rythme la vie de l'Empire. Les fermiers doivent semer et récolter au bon moment, et ceux qui veulent faire la guerre ne disposent que du temps que la nature leur accorde. Le rythme des saisons ne change pas au gré des désirs d'un mortel, fût-ce l'Empereur en personne (bien que la Voix de l'Empereur puisse avoir quelque influence).

L'année est divisée en douze mois, tout comme le jour est divisé en douze heures. Contrairement aux heures rokugani, les mois sont bien plus semblables aux nôtres. Un mois rokugani dure 28 jours, et reçoit également un nom commun et une appellation formelle. L'année commence avec le mois du Soleil, communément appelé mois du Lièvre, et qui correspond au mois d'avril, au printemps.

Saison	Nom commun	Nom Formel
Printemps	Lièvre	Soleil
	Dragon	Lune
	Serpent	Hantei
Été	Cheval	Akodo
	Chèvre	Doji
	Singe	Shiba
Automne	Coq	Bayushi
	Chien	Shinjo
Hiver	Sanglier	Hida
	Rat	Togashi
	Boeuf	Fu Leng
	Tigre	Ryoshun

Les noms formels des mois n'ont été rendus officiels que récemment, par décret de Hantei XXXV, ce qui fait que dans bien des provinces, les paysans n'en connaissent que les noms communs. Dans d'autres régions, paysans et samurai utilisent des noms différents pour certains mois, les trois différences les plus remarquables étant le mois de la Grue (au lieu du Coq), de la Tortue (au lieu du Dragon) et du Mouton (au lieu de la Chèvre).

Printemps

Quand commence le dégel, Rokugan bourgeonne de vie et entre dans la nouvelle année. Les fermiers travaillant aux champs commencent leur saison la plus dure, car c'est alors qu'on doit commencer à semer. Chaque heimin doit s'assurer de semer rapidement et soigneusement durant cette période. La terre doit être ensemencée afin d'assurer une récolte en automne, et il faut faire pousser assez de nourriture. Si on plante trop, au contraire, le daimyo peut accuser le village d'utiliser plus de terre qu'on ne lui en a accordé, ou attendre une production encore supérieure l'année suivante.

Les bushi entreprennent la lente tâche des patrouilles du printemps. C'est souvent le premier poste qu'occupe un jeune samurai qui vient de passer son gempukku, et cette saison peut être soit d'un ennui assommant, soit très dangereuse, selon que le clan est ou non en guerre. Si les mouvements de troupes en masse sont pratiquement impossibles durant l'hiver, l'histoire rapporte souvent que des groupes plus modestes sont envoyés par des daimyo particulièrement ambitieux afin de prendre une « longueur d'avance » sur les inévitables escarmouches qu'amènera l'été. Un petit groupe de saboteurs de la famille Daidoji peut frapper rapidement la production de la ferme d'un rival au printemps et se retirer dans ses foyers avant qu'un daimyo imprudent ne se rende compte de ce qui s'est passé. Les bandits tirent aussi profit de cette époque de l'année où bien des clans ne sont pas tout à fait préparés à défendre la totalité de leurs terres. C'est pourquoi les patrouilles du printemps furent instaurées il y a bien longtemps. De petites unités de bushi frais émoulus sont guidées le long des frontières de leurs provinces, pour tenter d'éviter de telles attaques contre les terres de leur seigneur. Toutefois, la plupart du temps, ces patrouilles retournent en sécurité dans leurs foyers sans rien d'intéressant à raconter.

Comme les palais d'hiver prennent fin, les courtisans doivent faire tout ce qui est en leur pouvoir pour s'assurer que les alliances, les accords et autres négociations menées à bien durant les mois d'hiver ne soient pas gâchés. Généralement, les plus importants traités sont portés à l'attention des Champions de Clan, pour s'assurer que les accords seront observés et honorés. De tels arrangements sont modifiés plusieurs fois par les Champions jusqu'à ce que toutes les parties impliquées soient satisfaites. De telles affaires peuvent occuper tout le printemps. Des négociations moins exigeantes sont gérées par les daimyo des familles et des provinces, et sont généralement acceptée et mises en place sans guère de modifications.

Oshogatsu, la fête du Nouvel An, marque le début du printemps. Elle a lieu le premier jour du mois du Lièvre, et constitue la fête la plus importante de l'Empire pour le peuple de Rokugan. Comme tous les Rokugani célèbrent leur « anniversaire » au nouvel an, les festivités sont les plus élaborées de toute l'année, car les familles se rassemblent pour célébrer la nouvelle année que leur accordent les Cieux. On y voit des feux d'artifices, des parades, des festivals, et d'autres activités tandis que les Rokugani se rendent dans les sanctuaires familiaux et les temples, priant pour obtenir la bénédiction des ancêtres et du Royaume Céleste pour leur famille. On considère qu'il est approprié de passer le lendemain dans la maison familiale, à remercier les Fortunes, les ancêtres et les Cieux pour leurs bienfaits et pour cette année fructueuse. L'Empereur s'enferme traditionnellement dans ses appartements au crépuscule du premier jour du Lièvre, afin de parler directement à Dame Soleil au nom de l'Empire. La dynastie Toturi continue à se plier à cette tradition. Bien que les Empereurs Toturi n'aient pas de lien de sang avec le Soleil et la Lune d'origine, le Soleil et la Lune actuels faisaient partie comme Toturi Ier du groupe de héros légendaires connu sous le nom des Sept Tonnerres. Par conséquent, ils continuent à veiller sur la dynastie actuelle.

Été

Rokugan est un pays d'extrêmes climatiques, et l'été en est sans doute la preuve la plus flagrante. Bien qu'il ne soit pas aussi épuisant que la saison des semailles, les fermiers ne l'apprécient pas plus que le printemps. La chaleur de midi peut être écrasante, suscitant insolations et sécheresse dans les champs. L'humidité qui règne sur les terres des Clans du Lion et de la Grue peut s'avérer assez oppressante, tandis que sur celles des Clans du Crabe et de la Licorne, la canicule est telle qu'une simple étincelle peut provoquer un incendie de forêt incontrôlable. La plupart des fermiers passent cette saison à se reposer quand ils en ont l'occasion, car l'essentiel du travail consiste à réparer les dégâts que la nature inflige à la récolte.

Pour les samurai, l'été est la saison de la guerre. Il ne se passe jamais un été à Rokugan sans qu'un daimyo n'en insulte un autre, délibérément ou non. Bien que les Hantei aient déclaré illégales les guerres territoriales à grande échelle il y a bien longtemps, beaucoup de petits conflits éclatent durant cette période, car la chaleur impitoyable échauffe les esprits des fiers samurai et de leurs maîtres. La plupart de ces prises de bec ne débouchent pas sur le genre de guerres à grande échelle ou de vendettas dont l'histoire impériale regorge, et certains se produisent même entre clans alliés. C'est le devoir constant des courtisans que de trouver une issue diplomatique à ces escarmouches, calmant le jeu et réparant les dégâts qu'ont causés des bushi arrogants.

Les membres du Clan du Lion sont tristement célèbres pour prendre la mouche à la moindre offense, et pour tenter de s'emparer par la force des terres agricoles des autres clans qui sont proches des leurs. Il arrive souvent qu'un ambassadeur du Clan du Lion décrète que les fermes de son clan ne pourront pas nourrir les armées de l'Empereur, et exige qu'un autre clan (généralement celui de la Grue) lui attribue certaine de ses terres. Il arrive également que ces ambassadeurs présente des preuves et des témoignages

indiquant qu'un autre village est mal défendu ou entretenu, et doit par conséquent être confié à la Main Droite de l'Empereur afin de réaliser tout son potentiel au nom de ce dernier. La plupart du temps, les autres clans opposent un refus catégorique et le Clan du Lion les envahit. Le Clan du Crabe est également réputé pour chercher à étendre agressivement ses frontières, prenant pour prétexte la bataille éternelle contre Fu Leng qui draine ses ressources en permanence, bien que des alliances récentes avec ses plus proches voisins, les Clans de la Licorne et de la Grue, aient presque mis un terme définitif à ce genre d'événement.

D'autres conflits se développent à partir de querelles de frontières développées au cours de précédents palais d'hiver, ou d'insultes proférées durant ces périodes. Ceux-ci sont généralement autorisés par l'Empereur, car il n'est pas sage de permettre au clan d'oublier l'art de la guerre en temps de paix relative. Cependant, si l'escalade des combats est trop pressante, l'Empereur envoie le Champion d'Émeraude intervenir pour le bien de l'Empire. Cet ordre n'est donné qu'une fois à partir de la Cité Impériale : si les paroles de l'Empereur ne sont pas écoutées, toute la puissance des Légions Impériales est mobilisée pour mettre un terme définitif au conflit.

Les courtisans passent généralement l'été à jouer les messagers pour les clans en guerre. Selon la position et l'attitude de son clan, un courtisan peut désespérément chercher des alliés, offrir une issue pacifique à un conflit, ou provoquer avec suffisance les émissaires d'un clan rival. Les courtisans de moindre importance parcourent le pays, convoyant les faveurs et les traités de leur seigneur dans les provinces étrangères. Bien qu'il y ait beaucoup à faire, c'est la période où les courtisans sont les plus désoeuvrés, si on la compare à l'intensité des palais d'hiver. Bien des courtisans mettent cette saison à profit pour accroître leur statut au sein de leur propre famille ou clan, ou pour répandre des faveurs qui devront être payées durant les mois critiques de l'hiver.

Au sixième jour du mois du Cheval, le Festival des Chrysanthèmes a lieu en l'honneur du jour où l'on pense que les Kami tombèrent sur terre. Il dure une journée, mais les traditions du Festival des Chrysanthèmes en font sans doute la fête la plus populaire de toute l'année. Pendant sept jours, quatre avant le festival et trois après, tout travail est interrompu et même les paysans abandonnent leurs outils. À l'origine, ce festival célébrait de manière grandiose les Kami fondateurs des clans et le lien de la Dynastie Hantei avec Dame Soleil. Cependant, depuis que la Dynastie Hantei et Amaterasu sont devenus de l'histoire ancienne, le festival se concentre plus sur le lien qui unit l'humanité au Royaume Céleste.

Ce festival revêt également une connotation plus sombre. Au quatrième jour qui suit le festival, les serviteurs de Daigotsu font un grand feu de joie et accomplissent des rituels ignobles et sanglants en l'honneur de leur sinistre maître. Leurs malheureux captifs sont jetés dans le feu, sacrifiés au pouvoir du Neuvième Kami. Dans tout l'Empire, paysans et samurai ferment leurs portes et leurs fenêtres pour se protéger des esprits maléfiques.

Automne

La fin de l'été est l'époque de la saison annuelle des moussons. Les vents et les pluies violents permettent aux rizières d'atteindre le stade de la récolte. Cependant, d'autres types de récoltes peuvent être détruits s'ils ne sont pas correctement entretenus par les paysans. Le blé peut facilement être noyé par la pluie, ou arraché du sol meuble par les vents. L'automne est aussi la saison de la moisson et du paiement de l'impôt. Les fermiers doivent tenir à disposition des magistrats une partie de leurs récoltes, ainsi que les autres impôts dont ils doivent s'acquitter. Généralement, les impôts sont levés sous forme de pourcentage de la récolte ou d'autres types de nourriture (comme le poisson), mais certains grands villages renommés pour leurs artisans ou d'autres services doivent payer une partie de l'impôt en koku.

L'automne impose un ultimatum aux clans qui s'affrontent : cessez vos batailles ou vous mourrez de froid et de faim. Les clans disposent de réserves de nourriture fraîche qu'ils peuvent désormais envoyer à leurs armées, mais le temps joue contre ceux qui veulent continuer à se battre. Les mouvements de troupes à grande échelle deviennent presque impossibles à cause des tempêtes de neige de l'hiver, et si les troupes ne se retirent pas à temps, elles peuvent se retrouver prises au piège. Elles pourraient mettre des mois à revenir chez elles, et se retrouver presque entièrement décimées par la famine dans l'intervalle. On dit qu'aucune forme de diplomatie n'est aussi expéditive que celle qu'on pratique en automne, quand les courtisans se précipitent pour mettre un terme aux conflits à temps pour sauver les vies de leurs soldats tout en préservant l'honneur de leur clan. Un clan assaillant qui n'a pas obtenu la victoire se retirera avec tact, prétendant que l'ennemi s'est défendu honorablement et que la gloire de la bataille était une récompense suffisante. Un courtisan peut aussi affirmer que le général de son armée a été visité par une Fortune qui l'a supplié de mettre un terme à la bataille. Peu de clans peuvent tenter de réfuter de tels arguments sans paraître scandaleux ou impies.

Les préparatifs des palais d'hiver ont la priorité à cette époque. Seuls les individus vraiment honorables et talentueux reçoivent des invitations au Palais d'Hiver de l'Empereur, et les préparatifs des voyages doivent être faits rapidement pour les divers autres palais d'hiver. Bien que celui de l'Empereur soit le plus important, la plupart des clans tentent d'envoyer leurs courtisans les plus capables aux palais d'hiver des autres clans. Les membres des Clan du Scorpion et de la Grue se présentent à presque tous les palais d'hiver, car ils cherchent à intimider ou à se faire bien voir d'autant d'autres samurai que possible.

Au dernier jour du mois du Chien, le dernier jour de l'automne, le Festival Bon a lieu en l'honneur des morts. C'est le moment de communier avec la sagesse des ancêtres. Ce festival est le plus ritualisé, car faire appel aux conseils des morts est une affaire des plus sérieuses. Toshi Ranbo et toutes les autres cités importantes de l'Empire sont pleines de représentations des Dragons Elémentaires, des grands Kami, de fantômes au visage blanc, et des esprits célèbres du passé. On trouve de grands bassins d'eau de mer dans tout Kyuden Doji pour représenter la dernière demeure de Dame Doji, tout comme Kyuden Bayushi est rempli de bassins d'eau provenant du Lac Endormi, où l'on affirme que repose l'esprit de Bayushi. C'est à cette époque que les esprits des morts sont les plus proches des terres des vivants, et les ancêtres jugent chaque action de leurs descendants. À la fin du festival, on allume de petites lanternes de papier coloré où l'on inscrit le nom des esprits de ceux qui sont morts dans l'année. La lumière de ces lanternes permet aux esprits des morts de voir clairement le monde des vivants une dernière fois, une dernière bénédiction qu'ils emporteront dans l'éternité.

Hiver

L'hiver est peut-être le seul répit que connaît le fermier. L'hiver rokugani s'installe comme un ours, aussi terrible que l'été, avec de violentes tempêtes de neige qui rendent le travail à l'extérieur presque impossible. Durant cette saison, les paysans réparent les bâtiments de la région, ainsi que leurs outils, et fabriquent des objets pour le village. Forcés par les circonstances à passer l'essentiel de l'hiver à l'intérieur, les paysans ont développé la coutume qui veut que de nombreuses personnes se rassemblent dans la même hutte pour la nuit. Non seulement cela permet d'économiser les ressources, car une seule maison a besoin d'être chauffée, mais cela développe des amitiés entre les paysans, leur permettant d'avoir quelqu'un à qui parler pendant ces mois sombres et froids.

Les bushi peuvent avoir deux occupations pendant l'hiver : s'entraîner ou braver les palais d'hiver. Bien que les mouvements de troupes à grande échelle soient presque impossibles dans l'Empire à cette époque, la plupart des familles à tendance militaire s'assurent de disposer de plusieurs lieux propices à l'entraînement des armées. Cet entraînement commence par les promotions : les

soldats qui se sont exceptionnellement bien comportés durant les campagnes de l'été reçoivent des titres honorifiques, des terres ou des postes particuliers. Les samurai qui reçoivent tant d'honneur doivent partager leur expérience avec les bushi qui sont jugés moins capables ou qui viennent de passer leur gempukku.

Les palais d'hiver sont aux courtisans ce que les campagnes d'été sont aux généraux des clans, et leur simple évocation remplit d'une terreur froide tous ceux qui évitent la politique. Pendant que les rigueurs du climat maintiennent les plus puissants membres de la cour au même endroit, les diplomates dirigent des complots et des intrigues dangereux, dressent leurs ennemis les uns contre les autres, cherchent à s'attirer les faveurs des clans auxquels ils désirent s'allier, et promeuvent en général la position de leur famille ou de leur clan. Les courtisans ambitieux jouent gros pour accroître leur gloire personnelle, car c'est là leur vrai champ de bataille.

Bien sûr, ces cours ne sont pas le domaine exclusif des courtisans. Les bushi qui assistent aux palais d'hiver sont aussi versés dans l'art de la politique, ou servent de yojimbo aux courtisans et aux shugenja présents. La plupart du temps, tout palais d'hiver voit se dérouler au moins un duel d'honneur, et ceux qui suivent la voie du sabre doivent être présents pour garantir que de tels événements se déroulent correctement et selon les règles. Les généraux qui peuvent manœuvrer au sein du champ de bataille de la cour sont d'une valeur inestimable pour leur clan, car ils peuvent équilibrer leur connaissance des besoins militaires du clan avec les aspirations politiques de leur seigneur.

Le plus célèbre de ces rassemblements hivernaux est le propre Palais d'Hiver de l'Empereur. Le lieu exact où il se déroule chaque année est le sujet d'une lutte acharnée, quoique discrète, entre les intrigants politiques de chaque clan, car c'est un honneur à nul autre pareil que de recevoir l'Empereur sur ses terres durant l'hiver. C'est un tremplin pour les meilleurs et les plus brillants des courtisans, des intellectuels et des artisans de Rokugan, qui exécutent un complexe ballet politique autour de l'Empereur et de ses plus proches conseillers. Généralement, les Champions des Clans Majeurs sont présents, en tant que représentants directs des principales familles de Rokugan. Les manœuvres effectuées durant les longs mois d'hiver auront certainement des répercussions tout au long de l'année, voire plus longtemps.

Le festival de la fin de l'année, appelé Toshi no Ichi, commence la veille du Festival du Nouvel An (le vingt-huitième jour du mois du Tigre). Les participants accomplissent des rituels destinés à préparer Rokugan à la visite du Soleil, des Fortunes et des Kami, car on dit qu'ils observent l'Empire avec grand intérêt le premier jour de la nouvelle année. Les paysans suspendent une corde de paille tressée appelée shimenawa à l'intérieur de leurs maisons pour que les esprits maléfiques de l'année passée ne puissent pas y entrer. Ces cordes sont brûlées à la fin du festival. Les maisons préparent un toshidana, un autel spécial couvert de gâteaux de riz et de saké pour honorer les esprits du nouvel an. Au crépuscule, les temples de la Confrérie de Shinsei sont vidés, et on en récure les murs et les sols à l'eau claire. Ensuite, les moines font sonner quarante-neuf fois les cloches du temple, sept fois pour les aspects bienveillants et courroucés de chacune des sept Fortunes. Ensuite, ils invitent les paysans et les nobles à revenir dans les temples.

Le Pays

Le paysage est très varié à l'intérieur des frontières de Rokugan, où l'on trouve une étourdissante diversité de créatures naturelles et surnaturelles. Bien que ceux qui voyagent dans l'Empire aient une vague idée de ce à quoi s'attendre en terme de climat et de faune, il y a toujours des surprises, et toutes ne sont pas agréables.

Climat

Le climat de Rokugan est aussi varié que celui de n'importe quel pays. La longue bande de côté qui marque la frontière orientale de l'Empire assure qu'assez d'humidité pénètre dans le pays pour faire de Rokugan une région largement tempérée. La sécheresse est rare, bien que les extrémités occidentales de l'Empire, comme les territoires des Clans de la Licorne et du Crabe puissent parfois connaître de tels désagréments, en particulier durant les mois brûlants de l'été. Les territoires septentrionaux du Clan du Phénix sont couverts de neige durant toute l'année, et les îles où vit le Clan de la Mante peuvent s'enorgueillir d'un climat tropical en permanence.

En dehors des conditions climatiques ordinaires, les catastrophes naturelles sont assez fréquentes à Rokugan, et comprennent les désastres suivants :

Tremblements de terre – Si certaines régions sont plus propices à ce genre d'incidents que d'autres (comme la cité en ruines d'Otosan Uchi), il n'est pas un seul endroit de l'Empire qui n'ait subi au moins quelques légères secousses. Osano-Wo, Fortune du feu et du tonnerre, est considéré comme la source de bien des tremblements de terre. Les partisans de Toturi III ont affirmé avec arrogance que la nouvelle Cité Impériale, Toshi Ranbo, n'a connu aucun tremblement de terre depuis son couronnement, ce qui est sans doute le signe de l'approbation du Seigneur du Tonnerre. Dans les régions montagneuses, les tremblements de terre provoquent souvent des problèmes secondaires : les glissements de terrain.

Tsunami – Les tremblements de terre importants qui ont lieu en mer provoquent de gigantesques vagues appelées tsunami. Ces vagues détruisent littéralement tout sur leur passage. Des villages ou des cités entiers peuvent être complètement rasés par ces vagues. Malheureusement, les signes annonciateurs d'une telle vague sont très rares en dehors de ceux que ressentent les shugenja extrêmement puissants et sensibles à l'élément Eau, ou à moins d'avoir ressenti la secousse qui la précède. Pour la plupart, les tsunami ne sont identifiés que quand les dockers les voient approcher à l'horizon, et il n'y a guère d'autre solution pour les habitants des villages côtiers que de fuir pour sauver leur vie.

Taifun (ouragans) – Venus de la mer, les taifun peuvent représenter une force destructrice effrénée. Les puissants vents qu'ils produisent peuvent réduire des bâtiments en morceaux avec une facilité effrayante, et les vagues massives et les inondations qui suivent ces tempêtes peuvent souvent balayer les structures dont les vents n'ont pas eu raison. Heureusement, les tempêtes tropicales peuvent être prévues par des shugenja doués ou des pêcheurs expérimentés, ce qui fait que ceux qui se trouvent sur leur chemin ont souvent la possibilité de s'enfuir.

Inondations – Après un tsunami ou un taifun violent, les inondations ne sont pas rares. La source principale de nourriture de l'Empire étant le riz, une plante aquatique, le peuple de Rokugan est passé maître dans l'art de l'utilisation des digues, des canaux et des barrages pour se protéger contre ce genre de désastre. Bien que les inondations éclairs soient parfois un problème, comme quand les rares régions asséchées sont brutalement exposées à des pluies torrentielles ou à la fonte des neiges des montagnes, la plupart des inondations peuvent être convenablement détournées.

Flore

Rokugan abrite une incroyable variété de vie végétale. Presque chaque type de fleur, d'arbuste ou d'arbre a une signification symbolique primordiale dans la culture rokugani, et tous ont une utilisation particulière dans la société de l'Empire, fût-elle seulement décorative. Les jardiniers des Kakita et des Shiba sont très doués pour combiner différents types et formes de plantes pour créer de splendides paysages même dans le plus simple des jardins. Les Shosuro sont également renommés

pour la beauté de leurs jardins, bien qu'ils recommandent aux visiteurs de ne pas approcher des plantes de trop près.

Fleurs et plantes – achillée mille-feuille,arbres fruitiers, avoine, azalée, blé, camélia, campanule, carmin, cerisier, chèvrefeuille, chrysanthème, ciguë, cinabre, concombre, coquelicot (keshi), cumin, fleur de cerisier (sakura), foin, glycine,graminées, iris, joncs, kaki, kempi, laurier-rose, lichen, lotus, lys, marante, massette, mousse, muflier, mûrier, nénuphar, oignon, orchidée, orge, paille, pivoine, prune, racine de hariju, ronce, rose (bora), rose trémière, safran, sorgho, tilleul, vigne, volubilis.

Arbres – acajou, arbre à laque, balsa, bambou, bonsai, cèdre, chêne, cyprès, ébénier, épicéa, érable, frêne, genévrier, micocoulier, oranger, osier,pêcher, pin, poirier, pommier, rotin, santal, sapin, sumac vénéneux, teck.

Les architectes rokugani utilisent le bois à merveille lorsqu'ils conçoivent les intérieurs des palais et des domaines privés, bien que le bois soit moins fréquemment utilisé dans les bâtiments militaires. Le papier de bambou et de riz et le vélin sont également très appréciés en tant que délicats matériaux de décoration intérieure.

Faune

Rokugan est un pays où les esprits interviennent quotidiennement dans la vie des mortels, et où même les dieux peuvent le faire si les affaires des hommes suscitent leur intérêt. Dans un tel décor, il est facile d'oublier que l'Empire est aussi le foyer d'une grande variété de créatures naturelles. Bien que la plupart des espèces de Rokugan soient répandues dans l'ensemble du pays, on ne trouve certains animaux que dans des régions spécifiques.

Les régions montagneuses, comme celles contrôlées par les Clans du Crabe et du Dragon, abritent souvent des espèces plus résistantes et agressives, comme les ours, les couguars, les blaireaux et des animaux semblables. Si elles ne sont pas obligatoirement hostiles, ces créatures représentent un danger pour les voyageurs imprudents.

Les plaines comme celles des terres des Clan du Lion et de la Licorne, et dans une moindre mesure celles des Clans de la Grue et du Scorpion, ont une faune bien moins dangereuse. Les plaines de Rokugan se sont urbanisées et voient passer beaucoup de voyageurs, ce qui empêche que de grands nombres d'animaux s'y installent. Les chevreuils, les chevaux sauvages, les écureuils et une grande variété de petit gibier fréquentent ces régions, ainsi que quelques prédateurs comme le couguar, le lynx ou le loup. Les terres du Clan du Lion, comme on peut s'y attendre, peuvent s'enorgueillir de nombreux spécimens de l'animal dont il tire son nom.

Les forêts denses, comme celles que détiennent les Clans du Phénix et du Renard, disposent d'une faune bien plus variée. On peut y trouver presque n'importe quoi, bien que les ours, les sangliers, les cerfs, les renards, les loups et le petit gibier soient les plus répandus. Les jungles et les îles du Clan de la Mante abritent des créatures plus exotiques encore, comme les panthères, les petits singes, les tigres, les perroquets, les chauve-souris vampires et les gorilles. L'océan, qui est aussi le domaine du Clan de la Mante, regorge de vie aquatique, comprenant les dauphins, les marsouins, les requins, les tortues de mer et les magnifiques poissons tropicaux que les membres du clan capturent pour les vendre comme animaux domestiques à des nobles argentés.

Voici une liste représentative des animaux que l'on trouve à Rokugan : âne, blaireau, bœuf, caméléon, cerf, chat, chauve-souris, cheval, chèvre, chevreuil, chien, cochon, couguar, écureuil, grenouille, lapin, lézard, lion, loup,mouton, mule, ours, poney, poulet, rat, renard, sanglier, serpent, singe, souris, tigre, tortue, yak.

Les Clans

L'Empire de Rokugan est sous le contrôle d'un Empereur unique, mais un certain nombre de puissantes factions s'affrontent constamment pour gagner en influence. Les huit Clans Majeurs, les quatre familles impériales et les neuf Clans Mineurs sont les plus remarquables, bien que les diverses factions de l'Outremonde représentent également un facteur de danger permanent. Bien que nombre de ces factions aient été entrevues auparavant dans ce livre, elles sont plus détaillées dans cette section.

Chaque Clan Majeur est composé d'un certain nombre de familles plus modestes. Ce ne sont pas des « familles » au sens où nous l'entendons, car tous leurs membres ne sont pas liés par le sang : ils ont tous prêté serment d'allégeance à un seul seigneur au sein de cette famille. Par conséquent, il n'est pas rare que des mariages aient lieu au sein de la famille, entre des conjoints issus de lignées différentes. Quand il parle de lui, un samurai donne toujours son nom de famille en premier, puis son prénom. Ainsi, Kisada, membre de la famille Hida, est appelé Hida Kisada.

Le Clan du Crabe

CHAMPION DU CLAN : Hida Kuon

De tous les Clans Majeurs, c'est le Clan du Crabe qui a hérité du devoir le moins enviable. Ses membres gardent la frontière sud-est de Rokugan, là où l'Empire jouxte le sinistre pays de l'Outremonde. Les membres du Clan du Crabe sont chargés de protéger cette frontière, repoussant les sinistres troupes de Jigoku qui finiraient sinon par consumer et corrompre tout ce qu'elles touchent. C'est une tâche sans fin, ingrate et violente, mais les membres du Clan du Crabe s'en tirent admirablement. C'est un peuple rude et indépendant, forgé au feu d'une guerre millénaire.

Ses soldats montent la garde au sommet de la Grande Muraille Kaiu, aussi appelée Mur des Bâtisseurs, une énorme barrière qui recouvre la totalité de la frontière de l'Outremonde, et représente probablement la plus grande prouesse d'ingénierie jamais entreprise à Rokugan. Bien que la Grande Muraille Kaiu ait déjà été percée, elle a toujours été réparée et rebâtie, plus solide encore. La philosophie de base du Clan du Crabe est la voie de la force et de la détermination. Rester résolu comme la montagne est leur plus grande vertu : tenir ses positions contre des ennemis en surnombre pour laisser ses camarades s'échapper pour combattre un autre jour est le destin le plus héroïque qu'un membre du Clan du Crabe puisse espérer connaître.

Parmi les autres clans, les bushi du Clan du Crabe sont réputés pour être grossiers et peu raffinés, ce qui n'est pas entièrement faux. Ils sont rudes et directs, disant toujours ce qu'ils pensent, et ignorant la plupart des règles du décorum, sinon toutes. Toutefois, ils ne sont pas stupides pour la plupart. Un membre du Clan du Crabe connaît ses limites et laisse les affaires politiques à ceux qui ont ce qu'il faut pour les gérer. Au sein de leur propre clan, cette tâche échoit à la famille Yasuki.

Si le Clan du Crabe n'est pas pauvre, une grande partie de ses ressources est dédié à l'entretien de la Grande Muraille et au ravitaillement des troupes pour son combat sans fin. Le Clan du Crabe est contraint de chercher constamment des alliances et des faveurs chez les autres clans pour entretenir sa grande armée, ce qui déplaît à la plupart de ses membres, car ils

estiment que l'Empire leur est grandement redevable pour la tâche qu'ils accomplissent régulièrement. Être forcé de mendier à la cour simplement pour pouvoir continuer à faire le devoir qui leur a été confié est intolérable pour des individus à l'esprit aussi indépendant.

Le trait que partagent presque tous les membres du Clan du Crabe est une haine absolue à l'égard de l'Outremonde. Le clan a presque été détruit à cause d'une alliance bien intentionnée avec certaines factions de la Horde de l'Outremonde, et les Champions suivants ont juré qu'il n'y aurait plus jamais de compromis avec leur ennemi héréditaire. Même quand ils sont loin de la Grande Muraille, les membres du Clan du Crabe sont reconnus comme les principaux ennemis de l'Outremonde. Quand quelque chose va de travers et que la Souillure semble impliquée, le premier réflexe de bien des magistrats est de demander conseil aux membres du Clan du Crabe qui sont dans la région.

Les membres du Clan du Crabe ont tendance à être plus massifs que la plupart des Rokugani, et leur peau est plus sombre à cause de son exposition constante aux éléments. Ils portent souvent de longues barbes, des moustaches, ou même des barbes de plusieurs jours. Leur façon de parler est bourrue et simple, rappelant plus le ton des paysans que l'élégant haut rokugani de la cour. Comme les samurai du Clan du Crabe passent beaucoup de temps à combattre aux côtés de leurs camarades paysans, ce n'est guère surprenant.

La famille Hida (Bonus : Force +1)

Daimyo actuel : Hida Kuon

La famille Hida règne sur le Clan du Crabe. Descendant du Kami dont ils portent le nom, ses membres sont de farouches guerriers, prompts à des débordements émotionnels, ce qui leur pose souvent problème à la cour, où garder la face est d'une importance primordiale. Leur rage au combat est légendaire, tout comme leurs explosions de joie lorsqu'ils triomphent. Les fêtes des Hida sont les plus bruyantes de tout l'Empire. Pour les étrangers à la famille, qui ne voient que les résultats de ces débordements, les Hida semblent n'avoir aucun contrôle sur eux-mêmes : rien n'est moins vrai. Un Hida apprend à reconnaître le pouvoir des émotions, mais à toujours les contrôler. Une colère farouche est une arme puissante, qui peut renverser le cours des batailles, mais qui doit être maîtrisée jusqu'à ce que le bon moment soit venu.

La mainmise de la famille Hida sur le clan n'a jamais été remise en question, car les Hida ont toujours reconnu les talents de chaque famille qui les sert. Les responsabilités sont bien définies au sein du clan, et les talents d'expert de chaque famille hautement appréciés. En matière de siège et de défense, par exemple, les Hida s'en remettent complètement aux Kaiu. En ce qui concerne la magie, on fait appel aux Kuni, et le commerce est le domaine exclusif des Yasuki. En échange de cette confiance, les autres familles font preuve d'une loyauté sans faille envers les Hida.

Les Hida sont la plus vaste des familles du Clan du Crabe, formant le gros de son armée. Si bien des membres du Clan du Crabe sont plus grands que la moyenne, les bushi de la famille Hida sont plus grands et musclés encore. Certains se demandent si la proximité de l'Outremonde n'a pas conféré à la force des démons à cette famille au fil des générations, mais jamais à portée de voix d'un Hida.

La famille Hiruma (Bonus : Constitution +1)

Daimyo actuel : Hiruma Todori

Les Hiruma sont des individus graves et sans humour, et pour cause : leurs terres furent entièrement détruites et dominées par l'Outremonde durant la même bataille qui mena à la création de la Grande Muraille Kaiu. Ces terres furent par la suite reprises et purifiées, mais le sombre souvenir de leur échec demeure. Les terres de la famille Hiruma sont désolées et stériles. Même les pierres des forteresses des Hiruma semblent plus sombres, comme si elles avaient été souillées par une ombre qui ne partira jamais.

Comme leur territoire se situe en-dehors de la formidable protection de la Grande Muraille Kaiu, les Hiruma doivent toujours être vigilants et sur le pied de guerre. Leurs éclaireurs comptent parmi les meilleurs de tout l'Empire, capables de se déplacer rapidement et infatigablement dans les terrains les plus hostiles sans être détectés. Tandis que les autres familles connaissent bien l'ennemi, nul ne connaît aussi bien qu'eux le terrain de l'Outremonde.

Bien que les Hiruma soient forts à la façon de tous les membres du Clan du Crabe, ils sont plutôt maigres et secs, quand les Hida sont massifs et puissants. Les Hiruma ont la réputation de parler peu, mais lorsqu'ils le font, c'est pour s'exprimer avec amertume et cynisme. Si les Hiruma ne doutent pas que le Clan du Crabe finisse un jour par vaincre l'Outremonde, ils ne doutent pas non plus que nombre des membres de leur famille mourront avant que ce jour n'arrive. Certains prennent leur colère pour de la méfiance et de la haine à l'égard des étrangers au Clan du Crabe, mais les Hiruma ne haïssent qu'une chose : l'Outremonde. Ils n'ont tout simplement pas de temps à perdre avec ceux qui ne sont pas aussi dévoués à la guerre qu'eux, ni la patience d'expliquer cette guerre aux étrangers.

La famille Kaiu (Bonus : Perception +1)

Daimyo actuel : Kaiu Umasu

Les Kaiu forment une famille d'ingénieurs, de forgerons et de maîtres de siège. Ce sont les érudits pragmatiques de leur clan, vouant leur énergie sans limite à l'art éternel de la guerre. La Grande Muraille est leur plus grande prouesse, mais les Kaiu ne sont pas satisfaits de leur chef d'œuvre. Les ingénieurs de la famille travaillent sans relâche pour réparer, renforcer et améliorer les défenses de leur clan. Le Clan du Crabe a fini par faire confiance au savoir-faire des Kaiu et à l'admirer plus que tout autre. Rares sont les membres du clan dont les sabres et les armures ne sont pas issues des forges Kaiu. Aux yeux d'un Hida, d'un Hiruma ou d'un Yasuki, les seules armes fiables sont celles qui ont été forgées par un maître Kaiu.

Bien qu'ils gouvernent leurs propres provinces d'origine comme toute autre famille, les Kaiu sont bien souvent éparpillés sur les terres de leur clan, travaillant à d'innombrables projets. Ce sont des perfectionnistes acharnés, ardemment concentrés sur la guerre qu'ils mènent contre l'Outremonde avec leurs propres moyens : en procurant à leurs compagnons les armes et les défenses dont ils ont besoin pour survivre.



Chaque membre de la famille Kaiu choisit généralement un domaine d'artisanat ou de l'art du siège et s'y consacre à fond. Ironiquement, les Kaiu ont une attitude plus érudite que celle de leurs cousins Kuni, obsédés qu'ils sont par la recherche acharnée du savoir. Les Kaiu sont des stratèges passionnés et patients, et observent un problème sous tous les angles avant de réfléchir à une solution. C'est pour cette raison qu'ils font d'excellents courtisans et magistrats, abordant la politique et la loi avec la même patience méthodique qu'ils utilisent pour construire une forteresse.

Les Kaiu sont grands, comme la plupart des membres du Clan du Crabe, mais ils n'ont généralement pas le temps d'aiguiser leurs talents physiques comme leurs cousins Hiruma et Hida. Par conséquent, les Kaiu sont plutôt larges et trapus, mais n'ont pas une allure d'athlète. Le Kaiu moyen a la stature de géant d'un guerrier, mais les mains et les manches tachées d'encre d'un érudit.

La famille Kuni (Bonus : Intelligence +1)

DAIMYO ACTUEL : Kuni Tansho

Formant la plus tristement célèbre des familles du Clan du Crabe, le visage peint à la façon de masques de kabuki, les membres de la famille Kuni suscitent la peur et la suspicion dans toutes les cours. Ce sont les shugenja du Clan du Crabe, des mystiques versés dans la connaissance des horreurs qu'affronte quotidiennement leur clan. Certains se demandent si les Kuni sont si motivés qu'ils le disent par l'étude de leurs ennemis. Tous les enfants connaissent l'histoire de la chute dans la corruption et la démence de Kuni Yori. Pour leur part, les Kuni refusent d'enterrer dans l'oubli l'histoire de leur plus célèbre daimyo déchu. Certains diraient que la corruption de Yori fut un cas isolé, quoique catastrophique, mais les Kuni savent la vérité.

La famille Kuni compte plus d'individus qui se sont mis à pratiquer la maho, ou magie noire, que toutes les autres familles de shugenja réunies, ce qui tient tout simplement à la proximité de l'Outremonde. Si près des murmures du Dieu Sombre, la tentation d'un tel pouvoir est toujours difficile à repousser. Les Kuni connaissent les risques, mais ils savent aussi que s'ils battaient en retraite, le Clan du Crabe se retrouverait sans défense face aux forces mystiques qu'il affronte régulièrement. Tout ce que les Kuni peuvent faire, c'est se surveiller rigoureusement et s'assurer que ceux qui fléchissent soient punis sans pitié. Si tous les membres du Clan du Crabe risquent leur vie à affronter l'Outremonde, les Kuni, eux, risquent aussi leur âme.

Pour une famille de shugenja, les Kuni sortent de l'ordinaire. Leurs études les mènent sur les terrains les plus rudes, ce qui fait qu'ils doivent être aussi forts et solides que leurs compagnons bushi. Les Kuni se meuvent avec une énergie perpétuelle et débordante. Leurs yeux sont vifs et perçants, cherchant toujours les signes de la corruption. Ils recouvrent souvent leur visage d'un maquillage spectral, et gardent les cheveux longs et détachés. Les Kuni agissent de la sorte pour intimider leurs adversaires et pour imiter les démons qu'ils combattent, gardant toujours à l'esprit ce qu'ils pourraient devenir s'ils perdaient courage.

La famille Toritaka (Perception +1)

DAIMYO ACTUEL : Toritaka Tatsune

La famille la plus récente et la plus réduite du Clan du Crabe est la famille Toritaka, qui formait autrefois le Clan du Faucon. Une étrange catastrophe dans les Montagnes du Crépuscule amena les Toritaka à demander de l'aide à leurs voisins du Clan du Crabe, puis à leur prêter officiellement serment d'allégeance. Bien que les ressources du Clan du Crabe fussent déjà à bout pour soutenir ses familles existantes, le clan s'appropria volontiers les talents uniques de cette famille de bushi qui compte parmi les plus étranges.

Les Toritaka habitent en un lieu appelé Tani Hitokage, ou la Vallée des Esprits. Dans cette vallée sereine, la frontière entre Rokugan et les autres Royaumes des Esprits est très mince. Toutes sortes d'étranges fantômes et esprits errent régulièrement dans la vallée, et plutôt que d'abandonner leur demeure hantée, les Toritaka prirent jadis sur eux de tenter de comprendre ces étranges esprits, et quand ils n'avaient pas d'autre choix, de les combattre. Si les membres du Clan du Crabe ont une expérience inégalable dans le domaine du combat contre les agents de Jigoku, seuls les Toritaka savaient vraiment comment affronter les nombreux fantômes et démons des autres plans d'existence, des créatures auxquelles la Horde fait parfois appel en tant qu'alliés.

Le membre standard de la famille Toritaka ressemble à un Hida pour ce qui est de la taille et de la corpulence, car les lignées de leur clan se sont souvent mélangées à celles de leurs plus proches voisins au fil des générations. La ressemblance s'arrête ici, car si les Hida se laissent aller à leurs émotions, les Toritaka sont renfermés et réservés. Ils se considèrent comme des médiateurs entre mortels et esprits, et savent que les émotions excessives peuvent provoquer de grandes afflictions chez les vivants comme chez les morts. Un membre de la famille Toritaka est toujours calme, concentré et maître de lui-même.

La famille Yasuki (Bonus : Perception +1)

DAIMYO ACTUEL: Yasuki Hachi

Autrefois membres du Clan de la Grue, les Yasuki forment la plus curieuse des familles du Clan du Crabe. Durant un récent conflit au sein de la famille, sa gestion échut à un membre du Clan de la Grue, Daidoji Hachi. Hachi adopta le nom de famille de Yasuki comme beaucoup d'autres membres du Clan de la Grue, et chercha pendant un moment à régner sur les Yasuki en tant que membre de ce clan. Quand il devint évident que le Clan du Crabe ne pouvait fonctionner sans les Yasuki, Hachi fit serment d'allégeance à la fois au Clan du Crabe et au Clan de la Grue. Ainsi, s'il y a des membres des Clans du Crabe et de la Grue qui portent le nom de Yasuki, un seul homme, Hachi, sert les deux clans.

Les Yasuki sont obsédés par la richesse et le commerce, formant une famille de commerçants roublards et d'hommes d'affaires enjôleurs. Ils ont une réputation de négociateurs agressifs, et ne regardent pas à deux fois avant de contourner la loi pour obtenir un marché plus avantageux. Si leur réputation de trafiquants louches les précède, il est difficile de conserver sa méfiance en présence d'un Yasuki. Ils semblent avoir le don de convaincre le client potentiel qu'ils sont, au moins pour cette fois, entièrement dignes de confiance. Ils ont également l'habitude presque infaillible d'avoir exactement ce que veut leur client.

Pour le Clan du Crabe, cela les rend indispensables. Ce sont les cerveaux financiers qui entretiennent le réseau délicat de commerce et de négociations nécessaire pour que la puissante machine de guerre du Clan du Crabe soit alimentée et prête au combat. Si l'on peut croire que les Yasuki sont entraînés dans leur monde de commerce et de profits, bien loin de la guerre de leurs cousins, rien n'est moins vrai. Chaque Yasuki du Clan du Crabe sait que ses frères de clan combattent chaque jour sur la Grande Muraille. Chaque Yasuki sait combien ses compagnons comptent sur lui. Ils concluent leurs marchés afin que les guerriers Hida et Hiruma soient bien nourris, afin que les Kaiu aient de l'acier dans leurs forges, et afin que les Kuni et les Toritaka disposent du cristal et du jade dont ils ont besoin pour protéger le clan contre le mal. C'est un champ de bataille inédit, mais les Yasuki y livrent leurs batailles commerciales avec la détermination acharnée de tout membre du Clan du Crabe.

En apparence, les Yasuki ne ressemblent guère aux membres ordinaires du Clan du Crabe. Le sang du Clan de la Grue coule toujours dans leurs veines, et ils ont tendance à être petits, minces et beaux. Bien qu'ils ne blanchissent pas leurs cheveux comme les membres du Clan de la Grue, ils les portent longs et s'habillent de vêtements de choix. Mais ce ne sont que des apparences, naturellement : rares sont les Yasuki qui ne sont pas prêts à prendre les armes et à aider leurs frères du Clan du Crabe à défendre la Grande Muraille quand le besoin s'en fait sentir.

Le Clan du Dragon

CHAMPION DU CLAN : Togashi Satsu

De loin le plus mystérieux de tous les Clans Majeurs, le Clan du Dragon n'a pas eu beaucoup de rapports avec le reste de l'Empire au cours de son histoire. À l'insu de tous, le Kami Togashi est resté le maître direct de son clan pendant plus d'un millénaire, changeant régulièrement de corps et de nom pour éviter les soupçons. Togashi pouvait prévoir l'avenir, mais sans jamais voir quelle part il y prendrait, et par conséquent, lui et ses disciples restaient à l'écart de l'Empire pour éviter d'en affecter le développement. Ce ne fut que lorsque Fu Leng revint que Togashi se décida à agir, donnant sa vie lors du combat contre son frère déchu pour démontrer aux Sept Tonnerres que le Dieu Sombre était devenu mortel.

Les membres du Clan du Dragon ont lutté pour trouver leur place dans le monde depuis la mort de Togashi. Le successeur du Kami, une samurai-ko nommée Mirumoto Hitomi, céda à l'influence de l'Ombre Rampante et mena le clan dans une guerre contre les Naga, puis à une guerre civile entre ordres de moines tatoués. Le règne de Hitomi s'acheva par sa victoire sur Onnotangu, le Seigneur Lune, et son ascension pour prendre sa place. À la suite de son départ, le fils de Togashi, Hoshi, prit la place qui lui revenait en tant que Champion du Clan du Dragon jusqu'à ce que son fils mortel, Togashi Satsu, soit en âge de prendre le contrôle du clan.

Durant la Guerre des Esprits, le Clan du Dragon fut contraint de soutenir les forces rebelles du Chrysanthème d'Acier à cause de la trahison d'Agasha Tamori, un shugenja du clan qui avait donné à Hantei les informations dont il avait besoin pour soumettre nombre de membres de ce clan. L'Empereur reconnut cependant la difficulté de leur position, et ne punit pas le clan pour les actes d'une minorité, dont les membres eurent la possibilité de faire honorablement seppuku.

Depuis que Togashi Satsu est en âge de gouverner, Togashi Hoshi et sa femme ont accédé au Royaume Céleste pour y rejoindre Togashi. Son règne a été désagréablement mouvementé. L'héritage de Tamori a provoqué une explosion volcanique sur les terres du Clan du Dragon, repoussant les réfugiés vers les terres proches du Clan du Phénix et déclenchant une guerre entre les deux clans. Ce long conflit a été extrêmement éprouvant pour le Clan du Dragon, à cause du Dernier Souhait d'Isawa, une relique au pouvoir presque infini qui se trouvait entre les mains du Clan du Phénix. Heureusement, la guerre se termina avant que les dégâts ne soient irréversibles. Plus récemment, la puissance militaire du Clan du Dragon a été à nouveau mise à contribution, cette fois-ci à l'instigation de l'Empereur. Pendant près d'un an, les armées du Clan du Dragon ont harcelé les troupes des Clans de la Licorne et du Lion durant la Guerre de la Grenouille Riche. Si les Mirumoto ne remportèrent pas la victoire, leur puissance militaire leur gagna un grand respect.

Les samurai du Clan du Dragon sont très différents les uns des autres. Ils n'ont pas une philosophie unique, bien qu'en règle générale ils accordent plus d'importance aux choix individuels que la plupart des samurai. Cela ne veut pas dire qu'ils ne respectent pas le bushido ou le devoir envers leur seigneur, loin s'en faut. Les membres du Clan du Dragon sont aussi loyaux que n'importe quel membre du Clan du Lion ou du Scorpion envers l'Empire, et n'hésitent jamais à risquer leur vie si la situation l'exige. Ce n'est pas parce qu'un individu est important qu'il est *plus* important qu'un autre. Donner sa vie pour celle de son seigneur ou pour sa famille est considéré comme la démonstration ultime de sa loyauté.

Si on peut dire que les membres du Dragon ont quelque chose en commun, c'est bien leur apparence. La vie dans les montagnes est difficile, et ils ont tendance à être minces et musclés. Leur teint est sombre, et ils teignent ou blanchissent rarement leurs cheveux comme les membres des Clans de la Grue et du Lion.

L'Ordre de Hitomi, Dame de la Lune (Bonus : Force +1)

DAIMYO ACTUEL : Hitomi Kagetora

Nul membre du Clan du Dragon n'est plus redouté que les guerriers tatoués de l'Ordre de Hitomi. Connus sous le nom de kikage zumi, ces hommes tatoués sont bien plus sinistres et menaçants que leurs frères des autres ordres, et ils sont incompris des autres familles du Clan du Dragon. En réalité, ils ne se comprennent pas tout à fait eux-mêmes.

L'ordre de Hitomi fut créé durant la période agitée où Hitomi faisait office de Champion du Clan du Dragon. Influencée par l'Ombre Rampante, Hitomi prit bien des décisions qui la faisaient passer pour folle. Elle commença à tatouer les moines qui lui étaient dévoués avec son propre sang, tout comme le faisait son prédécesseur Togashi. Les effets étaient semblables, mais tendaient à créer des ise zumi bien plus fanatiques et zélés que ceux de Togashi. Les Hitomi servaient leur maîtresse avec loyauté malgré sa démence, même au moment de son ascension en tant que Dame Lune. La bataille de la Porte de l'Oubli détruisit presque entièrement l'ordre, mais Hitomi avait ordonné aux huit plus puissants kikage zumi de rester en arrière, et ils en engendrèrent un nouveau.



Malgré les conflits qui eurent lieu durant la Guerre contre l'Ombre, les Hitomi vivent aujourd'hui en harmonie avec les ordres de Togashi et de Hoshi. Bien que Hitomi ne vive plus parmi les mortels, sa bénédiction accompagne toujours ses disciples, comme le prouve le développement spontané de nouveaux tatouages,relativement fréquent parmi les kikage zumi. Il n'est pas rare que des enfants du Clan du Dragon naissent avec des tatouages. Ces bébés sont immédiatement remis aux Hitomi, car les autres les craignent. Même les membres des autres clans ne sont pas à l'abri, et développent parfois les tatouages de Dame Lune sans raison apparente.

Les Hitomi sont généralement des individus revêches et désagréables, qui n'ont guère de patience envers les étrangers. Ils se sont fixés des objectifs que nul autre qu'eux ne peut comprendre, et travaillent à leur réalisation avec un zèle sans égal, proche de l'obsession. Beaucoup se demandent si leur vénération de Dame Lune ne les a pas fait sombrer dans la démence souvent associée à Sire Lune, son prédécesseur, mais nul n'en parle aux Hitomi.

Les Hitomi sont d'énormes brutes qui ressemblent de manière frappante aux guerriers du Clan du Crabe. Il semble que Dame Lune ne choisisse que ceux qui sont vraiment capables de supporter ses cadeaux, car la plupart des Hitomi sont grands et très musclés. Leurs tatouages sont généralement imposants et sinistres, couvrant souvent tout leur torse et représentant des scènes violentes et troublantes. Les Hitomi particulièrement dévots ont parfois des yeux dorés et étincelants, symboles de la faveur de Dame Lune. Comme les autres ordres d'hommes tatoués, les moines Hitomi évitent souvent de couvrir le haut de leur corps.

L'ORDRE DE HOSHI, LE PÈLERIN CÉLESTE (BONUS : INTUITION +1)

DAIMYO ACTUEL : Hoshi Wayan

De loin le plus restreint en effectif des ordres de moines tatoués, l'ordre de Hoshi forme un équilibre entre le tempérament énigmatique des Togashi et la nature sinistre des Hitomi. Étant bien plus solitaires que les membres des autres ordres, leur existence est inconnue de bien des habitants de l'Empire.

Les Hoshi furent créés durant la Guerre contre l'Ombre, quand Hitomi bannit les Togashi de sa montagne et donna naissance à l'ordre des Hitomi. Togashi Hoshi permit à ces événements de se produire pendant son absence, attendant ce qu'il en résulterait. Quand ses soupçons concernant la corruption de Hitomi par l'Ombre Rampante se révélèrent exacts, il rassembla les moines qui lui étaient restés loyaux, et en tatoua beaucoup à l'aide de son sang, tout comme son père l'avait fait pendant un millénaire. L'ordre de Hoshi était né.

Les disciples de Hoshi, appelés tsurai zumi, ont rarement pris part aux événements importants de ces dernières décennies. Leur présence au cours de la Guerre des Esprits et des conflits de l'Ère des Quatre Vents était presque inexistante. Cela tient à la philosophie des Hoshi, qui consiste à chercher l'illumination dans l'équilibre et la modération, et non par le conflit. Ils voient au contraire le conflit comme une influence inutile et toujours corruptrice, qui handicape le développement spirituel de l'humanité. Cette attitude, ajoutée à la nature mystique de l'ordre, les rend difficiles à comprendre pour le citoyen moyen de Rokugan, et rares sont ceux qui tentent de rejoindre leurs rangs.

Bien que Togashi Hoshi ait quitté le royaume des mortels pour rejoindre son père au Royaume Céleste, il n'a pas abandonné son ordre. Une fois par an, trois tsurai zumi sont choisis par le chef de l'ordre pour escalader une montagne particulière et rencontrer la manifestation de Hoshi. À cet instant, il reçoivent de nouveaux tatouages, et la lignée se perpétue.

De corpulence et de taille modeste, les Hoshi sont les plus quelconques des moines tatoués. Ils n'accordent pas la même importance aux prouesses martiales que les Hitomi et les Togashi, et ont donc tendance à être bien moins développés physiquement. Ils portent des couleurs termes, avec une seule touche de la couleur du Clan du Dragon, et leur apparence physique est généralement quelconque.

LA FAMILLE KITSUKI (BONUS : PERCEPTION +1)

DAIMYO ACTUEL : Kitsuki Iweko

Au cours des trois siècles qui se sont écoulés depuis la création de leur famille, les Kitsuki se sont forgés dans l'Empire une réputation de magistrats extraordinairement doués, tenus en aussi haute estime que les membres d'institutions de longue date comme les magistrats de la famille Doji et les chasseurs de sorcières de la famille Kuni. Les Kitsuki ne se soucient cependant pas de réputation, et considèrent la quête de la justice comme leur récompense ultime.

Agasha Kitsuki était un shugenja médiocre qui avait le don de l'observation. Ses intuitions uniques suscitaient l'intérêt de son sensei, mais semblaient sans importance pour des projets de grande envergure. Quand il fut accusé de meurtre, il demanda la faveur de son sensei qui l'adorait, lequel lui permit de disposer d'une journée pour prouver son innocence. En utilisant des techniques d'autopsie rudimentaires, Kitsuki obtint des preuves concrètes et un témoignage qui le disculpaient. Cette prouesse était si impressionnante que Kitsuki obtint l'autorisation, signée par le Champion du Clan du Dragon et par l'Empereur, de fonder une nouvelle famille au sein du Clan du Dragon.

La famille Kitsuki fournit des magistrats et des ambassadeurs au Clan du Dragon, afin de le servir dans les cours de tout l'Empire. La plupart des hôtes adorent avoir des invités Kitsuki, car leur présence dissuade fortement toute activité illicite. Les bandits et les criminels de tout l'Empire craignent le nom de Kitsuki, et quittent souvent la région quand l'un d'entre eux arrive, ne fût-ce que parce que les Kitsuki n'ont de cesse d'avoir trouvé leur proie, et parce qu'ils se trompent rarement.

Si la plupart des Kitsuki ne se préoccupent pas des arts martiaux, une petite faction de la famille étudie le duel aux côtés des Mirumoto. En traquant les fugitifs et en les affrontant à mort au cours d'un duel, ils prouvent leur culpabilité tout en faisant justice. Les membres de ce groupe de magistrats d'élite sont connus sous le nom de justicars, et comptent parmi les agents de confiance du Champion d'Émeraude.

Les Kitsuki s'enorgueillissent de leur apparence et de leur attitude ouvertes. Ils portent des vêtements modestes, de style traditionnel, afin de se rendre plus attrayants pour des alliés potentiels. Ils sont de carrure petite à moyenne, et dotés d'un regard perçant capable de troubler le plus endurci des samurai.

LA FAMILLE MIRUMOTO (BONUS : AGILITÉ +1)

DAIMYO ACTUEL : Mirumoto Rosanjin

Dans un clan renommé pour ses pratiques fort peu traditionnelles, les Mirumoto sont le lien qui relie les autres familles à la culture et aux riches traditions de Rokugan. Cela peut sembler une tâche impossible compte tenu des excentricités des autres familles du Clan du Dragon, mais bien que ce soient ces dernières qui attirent essentiellement l'attention, les Mirumoto forment près des trois quarts des effectifs du Clan du Dragon.

L'histoire des Mirumoto est celle de leur dévouement et de leur obéissance inconditionnels à un maître qu'ils ne pouvaient pas comprendre. Le guerrier Mirumoto était un guerrier incroyablement doué, qui n'hésitait pas à exécuter les ordres les plus énigmatiques de son maître Togashi. Avant qu'il ne parte accompagner Shinsei dans l'Outremonde, Mirumoto transmit

son style de combat unique à son fils Hojatsu, qui l'enseigna à son tour à des centaines de jeunes guerriers Mirumoto prometteurs avant de mourir au cours d'un duel contre Kakita. La technique du daisho, qui consiste à utiliser simultanément les deux sabres, est resté l'apanage du Clan du Dragon pendant plus de mille ans.

Durant les rares occasions précédant la Guerre des Clans où le Clan du Dragon participa activement aux événements, ce furent les Mirumoto qui descendirent des montagnes dans un ordre irréprochable pour prendre les armes contre les menaces identifiées par leur seigneur Togashi. Avant la mort de Togashi, le Clan du Dragon était déprécié par beaucoup de Rokugani à cause de sa nature énigmatique et de la rareté de ses apparence dans l'Empire, mais rares étaient ceux qui ne respectaient pas le pouvoir militaire des armées Mirumoto.

L'ascension de Togashi Satsu au poste de Champion a modifié de manière significative le rôle des Mirumoto au sein du clan. Satsu est loin d'être aussi solitaire que son père et son grand-père avant lui, et il prend un rôle actif dans les activités quotidiennes du clan. Cette attitude a libéré les Mirumoto du fardeau des menus détails qui leur a pesé pendant un millénaire, une liberté que Mirumoto Rosanjin trouve presque étouffante.

Dans un clan d'hommes tatoués, de shugenja de guerre et d'enquêteurs contemplatifs, les Mirumoto forment les bases dont les autres familles s'écartent. Ils ont tendance à être musclés, mais pas trop. Comme les membres des autres familles du Clan du Dragon, ils apprécient les tatouages complexes, mais les garderont cachés plutôt que de se promener torse nu. Les Mirumoto, connus pour leur apparence calme et leur nature franche, peuvent souvent éclater d'une rage féroce si leur honneur est remis en question. Ils constituent un autre contraste vivant, une autre excentricité au sein de l'énigmatique Clan du Dragon.

La famille Tamori (Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel : Tamori Shaitung

Plus jeune encore que la famille Kitsuki, la famille Tamori a suscité bien des controverses parmi les loyaux serviteurs de la Dynastie Toturi. L'histoire de leur création est celle d'Agasha Tamori, le dernier daimyo de la famille Agasha avant que la grande majorité de ses membres ne renoncent à leur serment de loyauté et ne jurent fidélité au Clan du Phénix. Cette trahison suscita la rage de Tamori, mais l'influence de sa femme, plus calme, retint son bras. Quand elle mourut, il laissa libre cours à sa fureur et se précipita avec les siens aux côtés de l'esprit revenant de Hantei XVI, qui dirigeait une révolte contre Toturi Ier au cours de la Guerre des Esprits. L'aide de Tamori permit à Hantei d'obtenir par la contrainte la coopération des Clans du Dragon et du Phénix. Quand les armées de revenants furent vaincues, l'un des points du traité de Hantei XVI insistait pour qu'on se souvienne de son loyal sujet en créant en son nom une famille au sein du Clan du Dragon.

Pour leur part, les Tamori méprisent l'homme qui a créé leur famille, et ce mépris est partagé par la fille de Tamori, Shaitung, daimyo de la famille. Elle contribua à la défaite de son père, alors qu'il possédait pourtant le pouvoir d'un Sombre Oracle. Sa force de volonté et sa personnalité lui ont créé bien des ennemis, mais tous ceux qui l'ont rencontrée respectent son pouvoir et sa nature honorable.

Les Tamori sont fort variés. Comptant parmi les shugenja les plus portés sur la guerre de l'Empire, ils suscitent bien des critiques de la part des familles plus traditionnelles. Fidèles à leur nature de membres du Clan du Dragon, ils ne semblent guère se soucier de l'opinion des autres, et persistent dans leurs étranges pratiques magiques. Bien que les Tamori ne témoignent pas du même zèle pour les recherches magiques non conventionnelles que leurs prédécesseurs les Agasha, ils ont conservé les mêmes traditions d'alchimie et de création d'objets inhabituels, sans toutefois aller aussi loin.

Les Tamori sont assez célèbres pour leur façon de se vêtir particulière, bien que cette réputation soit plus basée sur leur daimyo que sur une réelle tradition. Les Tamori préfèrent les vêtements pratiques et évitent les robes au contraire des autres shugenja, car leur formation est de nature plus martiale. Cette formation leur permet aussi d'être plus aptes aux exercices physiques que bien d'autres shugenja de l'Empire.

L'ordre de Togashi, le Dragon Éternel (Bonus : Agilité +1)

Daimyo actuel : Togashi Satsu

Les Togashi forment le plus ancien des ordres de moines tatoués, institué peu après la fin de la première guerre contre Fu Leng, aux premiers jours de l'Empire. Les premiers membres étaient des samurai désabusés par les horreurs dont ils avaient été témoins pendant la guerre qui cherchaient la sagesse de l'énigmatique Togashi. Un ordre monastique se forma bientôt, fidèle aux enseignements du Kami solitaire. On ignore quand il commença à gratifier de tatouages issus de son propre sang les moines qu'on allait appeler les ise zumi, mais le résultat était des plus spectaculaires.

Des Trois Ordres de moines tatoués, les Togashi sont le plus largement connu par les étrangers. Les légendes concernant les ise zumi existent depuis des siècles, et ils sont bien considérés par les paysans de tout l'Empire. Un de ces moines, Togashi Kaze, développa les bases du combat à mains nues et commença à les enseigner aux paysans de tout l'Empire il y a des siècles de cela, leur apprenant à se défendre contre les exactions des samurai corrompus et abusifs. Cette dévotion envers le bien être des individus quel que soit leur statut est la qualité qui définit l'ordre de Togashi.

Les dernières décennies n'ont pas été tendres envers les Togashi. Quand leur fondateur a fini par mourir lors du second Jour des Tonnerres, Mirumoto Hitomi a endossé le poste de Champion du Clan. Hitomi succomba peu à peu à l'influence de l'Ombre Rampante, et la tension la plongea presque dans la démence. Elle bannit les Togashi de leurs foyers et institua les Hitomi pour les remplacer. Les Togashi restèrent en exil pendant un temps, pour être finalement rassemblés par Togashi Hoshi, le fils de Togashi. Les événements chaotiques qui suivirent virent l'ascension de Hitomi en tant que Dame Lune, et le retour des Togashi à leur place légitime au sein du Clan du Dragon.

Les Togashi forment un groupe dynamique et énigmatique, le plus apte des ordres de moines tatoués à endosser un rôle actif au sein de l'Empire, et pourtant ce sont les plus susceptibles d'agir apparemment au hasard, sans rime ni raison. Si les paysans les aiment bien, ils sont assez incompris.

En dehors de leurs fantastiques tatouages, les Togashi ressemblent beaucoup à des moines. Leur prédilection pour les prouesses d'agilité leur donne sans doute une apparence plus tonique et athlétique que les autres moines, mais ils ne sont pas aussi impressionnants physiquement que les Hitomi. Ils sont de taille et de corpulence différente, car les membres de l'ordre proviennent de toutes sortes de familles.

Le Clan de la Grue

Champion du Clan : Doji Kurohito

La créature la plus gracieuse, la plus belle et la plus charmante qui eût jamais foulé le sol rokugani était Doji, sœur de Hantei et fondatrice du Clan de la Grue. Bien que les armées de ses frères eussent réussi à dompter le pays de l'Empire naissant, ce fut Doji

qui amena l'art et la civilisation aux tribus barbares qu'avaient trouvées les Kami. Bien que le cœur de Hantei finit par être séduit par une mortelle, il était évident que Doji était sa sœur favorite, et les descendants du premier membre du Clan de la Grue restèrent toujours proches de la Dynastie des Hantei. Aujourd'hui encore, avec la naissance de la Dynastie des Toturi, le Clan de la Grue reste une figure puissante de la culture et des arts de la cour au sein de l'Empire. On parle de ses membres comme de la Main Gauche de l'Empereur, la main de la paix, et les plus puissants membres du Clan de la Grue sont presque inséparables de leurs alliés impériaux. À l'image de leur fondatrice, les samurai du Clan de la Grue s'impliquent dans des assauts verbaux, et remportent souvent des batailles uniquement par leur intelligence et leur honneur. Rares sont les cours importantes qui ne disposent pas d'un représentant du Clan de la Grue. Effectivement, la seule présence d'un ambassadeur de ce clan suffit généralement à donner un caractère d'importance à une cour. Le charme des ambassadeurs du Clan de la Grue, combiné aux talents de ses artisans, de ses conteurs et autres samurai leur assure d'être bien reçus dans presque toutes les régions, et le clan tout entier peut réclamer des faveurs à presque n'importe quel samurai de Rokugan, fût-ce l'Empereur lui-même, et ce avec une fréquence alarmante.

Cela ne veut pas dire que le Clan de la Grue ne vit que de ses discours. Tout comme Dame Doji apporta la voie de la paix et des arts à Rokugan, son époux mortel, Kakita, établit la première académie officielle de duellistes. Une grande partie des règles des combats singuliers furent dictées il y a des siècles par Kakita, tout comme Doji posa bien des bases du comportement à la cour. Si l'on ajoute la présence des rusés guerriers Daidoji, des bushi capables de déjouer les manœuvres de troupes bien plus nombreuses que les leurs, ceux qui pensent que les nobles du Clan de la Grue ne sont que des aristocrates au visage poudré réalisent souvent trop tard leur erreur.

Dans l'ensemble, les samurai du Clan de la Grue sont extrêmement soignés. Ils sont minces et athlétiques plutôt que musclés, et préfèrent garder les cheveux longs et flottants, ne les attachant qu'au combat. Les artisans du Clan de la Grue sont les meilleurs de tout Rokugan, et il est donc rare de trouver un membre de ce clan qui soit mal habillé.

La famille Asahina
(Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel: Asahina Sekawa

La lignée des Asahina ne faisait pas partie du Clan de la Grue à l'aube de l'Empire. La légende de la naissance de la famille Asahina commence il y a des siècles, avec l'invasion des terres du Clan du Phénix par le Clan du Lion, à cause d'une insulte aujourd'hui oubliée. Isawa Asahina, Maître de l'Air du Clan du Phénix, utilisa sa maîtrise de l'Air et du Feu et sa magie pour combattre les ennemis de son clan avec la détermination d'un homme qui sait qu'il livre un combat désespéré. À l'issue de cette guerre, l'intervention du Clan de la Grue mit fin à l'attaque et permit de conclure un traité entre les Clans du Phénix et du Lion. Si beaucoup de membres du Clan du Phénix remerciaient leurs alliés du Clan de la Grue pour ce sursis, Asahina était furieux que la mort de milliers de ses compagnons soit désormais condamnée à ne pas être vengée. Dans un geste choquant, le Maître de l'Air commença à dévaster les terres du Clan de la Grue, exigeant le prix du sang. Comme son armée avait été déplacée au sud pour contrer une attaque potentielle du Clan du Crabe, le Clan de la Grue disposait de peu de bushi pour s'opposer au puissant maître, et les villages commencèrent à brûler. Une seule guerrière, Doji Kiriko, décida de se dresser face au shugenja du Clan du Phénix, exigeant qu'il arrête ses attaques, et ne faisant aucun geste pour tirer son sabre. Quand ses flammes magiques brûlèrent atrocement la jeune femme, la rage d'Asahina s'évanouit et fut remplacée par un sentiment glacial, le profond remords qu'il éprouvait à cause de ses actes.

La honte d'Asahina était si grande qu'il abandonna son héritage du Clan du Phénix et se déclara lui-même ronin de bas étage et serviteur du Clan de la Grue. Durant bien des mois, il resta au chevet de la samurai-ko de la famille Doji pour la soigner, et passa beaucoup de temps à concevoir une série de fantastiques objets magiques pour chacune des familles du Clan de la Grue. Les maîtres du Clan de la Grue furent si impressionnés par le dévouement d'Asahina qu'ils finirent par lui permettre de prêter serment d'allégeance à leur clan et d'épouser la femme qu'il avait failli assassiner. Finalement, les talents d'Asahina le désignèrent comme le candidat idéal pour fonder la première véritable école de shugenja du Clan de la Grue, et avant la mort de l'ancien Maître de l'Air, le Champion du Clan de la Grue nomme Doji Asahina maître de sa propre famille pour ses efforts et sa contribution importante au bien être de son nouveau clan.

Depuis cette époque, la famille Asahina est connue pour son dévouement envers la paix et les arts introspectifs de la confection d'objets magiques et de la divination. Même parmi les paisibles membres du Clan de la Grue, les Asahina sont réputés pour leur pacifisme, refusant même parfois de se défendre contre des ennemis qui menacent leur vie. Durant la Guerre des Clans, il fallut un ordre direct de leur Champion, Doji Hoturi, pour amener les Asahina à se dresser et à écraser les armées qui auraient incendié leurs champs et



leurs villes. La seule exception qu'ils permettent à ce serment de pacifisme concerne les serviteurs de l'Outremonde, ces manifestations physiques du péché et de la corruption, diamétralement opposées à leur philosophie pacifique. La famille honore également son fondateur en étudiant et perfectionnant l'art des *tsangusuri*, qui permet de créer des nemuranai (ou objets magiques), fétiches et charmes mineurs destinés à protéger et fortifier leur porteur.

Les Asahina forment de loin la plus réservée des familles du Clan de la Grue. Ils portent généralement les robes des prêtres, même quand ils ne sont pas shugenja. Ils blanchissent souvent leurs cheveux, et préfèrent des habits plus modestes et simples que ceux de leurs frères plus maniérés.

La famille Daidoji (Bonus : Réflexes +1)

Daimyo actuel : Daidoji Kikaze

Après la guerre contre Fu Leng, une ombre si noire tomba sur le sourire enjoué et les yeux pleins de joie de Dame Doji que même le premier membre du Clan de la Grue ne put cacher sa tristesse. Chaque nuit, quand elle fermait les yeux, elle voyait sa fille, le Tonnerre du Clan de la Grue, Doji Konishiko, vivante et en grand danger au cœur de l'Outremonde. L'un des enfants de Doji, le silencieux et sombre Hayaku, ne supportait plus de voir sa mère dans cet état. Il implora son père de lui permettre de se rendre sur les terres du Clan du Crabe et de parcourir l'Outremonde pour trouver la source des visions de sa mère. Il pensait qu'il s'agissait sans nul doute d'une ruse des forces maléfiques de Fu Leng, destinée à priver l'Empire de son âme même, de Dame Doji, afin d'obtenir une mesquine victoire même si le sinistre Kami avait été vaincu. Kakita finit par autoriser un autre de ses enfants à s'aventurer dans les terres de Fu Leng, mais il n'eut pas le courage de l'annoncer à sa femme. Solitaire, sans tambour ni trompette, Doji Hayaku voyagea jusqu'aux terres du Clan du Crabe et convainquit les guerriers qu'il y trouva de lui permettre de continuer jusqu'à l'Outremonde, ce qui n'était déjà pas chose facile.

Trois années passèrent, et le coeur de Kakita devint aussi froid que celui de sa femme, tandis qu'il craignait non seulement d'avoir envoyé un autre de ses enfants à la mort, mais aussi d'avoir ce faisant menti à son épouse. Durant l'hiver de la quatrième année, Hayaku revint dans le Clan de la Grue, mais son voyage l'avait changé. Ses cheveux étaient devenus entièrement blancs, et son visage était ridé comme s'il avait vieilli de vingt ans. Sa gorge était marquée d'une cicatrice, blessure reçue au cours d'une féroce bataille qui l'avait à jamais privé de sa voix. Le jeune bushi avait sacrifié son innocence, sa beauté et sa voix pour une seule chose : le sabre de sa sœur, Konishiko, qu'il dépose silencieusement aux pieds de sa mère. Quand le premier membre du Clan de la Grue toucha l'arme immaculée, l'acier résonna comme s'il se fût agi d'un carillon, et tous ceux qui étaient là surent que le Tonnerre du Clan de la Grue était rentré chez elle.

Cet acte spectaculaire émut tant Doji qu'elle donna à son fils le nom de Daidoji, ou «défenseur des Doji». Il fonda sa propre famille, une lignée de guerriers voués aux arts subtils du combat et de la tactique, qui guiderait leur clan lors des conflits contre des ennemis en surnombre ou plus puissants. Finalement, les Daidoji sont devenu le bras droit du Clan de la Grue, servant de yojimbo, de soldats et d'agents de la loi. Les Daidoji sont respectés sur le champ de bataille par les généraux les plus sages, car les bushi du Clan de la Grue sont renommés pour leur habileté à faire usage du terrain, de tactiques de guérilla et d'autres ressources semblables pour l'emporter sur des ennemis qui pourraient facilement les écraser. Les Daidoji tiennent leurs traditions de leur fondateur, ce qui amène beaucoup d'entre eux à se teindre les cheveux en blanc en son honneur et à apprendre la voie du yari (l'arme favorite de Hayaku) aussi bien que celle du sabre. En raison de leur esprit pratique et de leur talent évident, bien des Daidoji reçurent l'ordre d'aider les Familles Impériales à garder Toshi Ranbo quand elle fut nommée nouvelle Cité Impériale. Aux côtés des vigilants gardes de la famille Seppun, on dit que la seule présence des bushi Daidoji joue un rôle important dans la défense de la cité.

C'est l'adjectif «brut» qui définit le mieux les Daidoji. Ils ont l'air tout à fait incongrus par rapport au raffinement traditionnel du Clan de la Grue, et ont une apparence sévère même dans les situations les plus détendues. Leur entraînement en armure lourde donne à la plupart des Daidoji une plus grande robustesse que les autres membres du Clan de la Grue.

La famille Doji (Bonus : Intelligence +1)

Daimyo actuel : Doji Kurohito

Descendants de Dame Doji, les Doji n'ont qu'un seul objectif : l'excellence. Quand les Kami tombèrent dans le monde des mortels depuis le Royaume Céleste, ce fut Doji qui transforma les tribus sans organisation en peuple civilisé. Quand le premier membre du Clan de la Grue eut accompli cette tâche apparemment impossible, elle entreprit de faire germer la paix et l'entente entre ses frères et sœurs aux tempéraments si différents devant l'imminente attaque de Fu Leng. Sans le moindre effort, elle aida Hida et Bayushi à laisser de côté leur méfiance réciproque pour ralentir les progrès du Sombre Kami dans l'Empire naissant. Après la défaite de Fu Leng, elle et son fils Nio tournèrent leurs efforts vers la création de tout ce qu'on considérerait durant les siècles à venir comme le « comportement civilisé ». L'art de la négociation, les modalités des alliances et des traités, le système de commerce et de troc : tout fut mis au point sous le regard scrupuleux de Dame Doji. Avec son aide, ses descendants devinrent des artisans talentueux et révérés, accomplissant des chefs d'œuvre à la beauté saisissante à partir des matériaux les plus modestes. Hantei dit lui-même de sa sœur : « Il n'est rien qu'elle touche qui ne prenne encore plus de valeur, ne fût-ce que par le simple fait de se trouver en sa présence. »

Même dans la mort, la réputation de perfection de Doji resta intacte. Comme les années passaient et que ses frères et sœurs vieillissaient et disparaissaient, la première Dame du Clan de la Grue finit par comprendre que sa place n'était plus dans le monde des mortels. Un jour, elle emmena son fils Nio au bord d'une falaise où elle lui confia un grand nombre de ses secrets et des projets qu'elle n'avait pas encore accomplis, puis marcha dans l'océan, disparaissant avec sérénité dans les flots. Depuis ce jour, les Doji ne sont pas simplement les représentants du Clan de la Grue, mais aussi le symbole de la perfection à Rokugan. Les descendants de Doji excellent en toute chose qu'ils entreprennent. Il est courant que les samurai Doji soient adepte des manœuvres de la cour, des arts subtils et de la voie du combat. Sous-estimer un Doji est une marque de profonde stupidité, comme le remarque un diplomate de la famille Shiba. « La seule chose dont les Doji semblent incapables, c'est le déshonneur. »

Depuis les origines de l'Empire, la famille Doji a toujours conservé une relation privilégiée avec le Trône Impérial. Les Empereurs de la Dynastie des Hantei ont toujours pris femme parmi le Clan de la Grue, et les enfants de l'Empereur ont toujours été formés chez artisans et les guerriers Doji, à quelques exceptions près. Avec l'avènement de la nouvelle Dynastie des Toturi, le lien des Doji avec le Trône n'est pas aussi direct, mais un millénaire de tradition a gagné à la famille d'ardents défenseurs au sein de chaque Famille Impériale. Après la destruction d'Otosan Uchi, la famille Otomo devint l'hôte honorable (et peut-être permanent) des Doji, renforçant encore les liens entre le Clan de la Grue et les Familles Impériales.

L'image qu'ont la plupart des gens du Clan de la Grue est celle d'un samurai Doji : beau, gracieux et immaculé. Les Doji blanchissent presque tous leurs cheveux en l'honneur de Daidoji

Hayaku, qui rapporte le sabre ancestral du Clan de la Grue de l'Outremonde. Les Doji s'habillent toujours de leurs plus beaux atours, comme s'ils devaient se rendre à la Cour Impériale.

La famille Kakita (Bonus : Agilité +1)

Daimyo actuel : Kakita Noritoshi

Comme tous les clans, celui de la Grue fut frappé durement par la première guerre contre Fu Leng. Quand Shinsei vint dans les terres du Clan de la Grue pour demander à Doji Yasurugi d'être l'un de ses Tonnerres, le jeune guerrier accepta sans hésitation. Simplement parce qu'il avait été nommé en tant que héros des mortels par Shinsei, Yasurugi fut tué par un démon assassin envoyé par Fu Leng pour ruiner les plans du Petit Maître. Sous les yeux de Kakita et de Doji, horrifiés, même après que l'assassin eût été détruit, leur fils aîné mourut en se vidant de son sang à leurs pieds. Cependant, tout n'était pas perdu, car la sœur jumelle de Yasurugi, Konishiko, ramassa le sabre de son frère assassiné et affirma que son âme survivrait à travers elle et à travers son épée. La légende de Doji Yasurugi est une référence pour la famille Kakita, car elle met l'accent sur le dévouement que porte la famille à l'espoir, à l'honneur et au sabre. Même dans les périodes les plus sombres, l'esprit de la famille Kakita consiste à chercher l'espoir et la valeur en toute chose.

En dehors du Clan de la Grue, les Kakita sont essentiellement connus en tant que duellistes, en référence à leur fondateur et à la très renommée académie de duellistes de la famille Kakita. Probablement la plus grande et sans conteste la plus prestigieuse école de maniement du sabre de Rokugan, l'Académie Kakita enseigne les antiques secrets de la propre technique de Kakita, un style aussi ancien que l'Empire lui-même. Kakita était un homme humble, aux multiples facettes, et même s'il est avant tout connu pour son habileté au maniement du sabre, il pratiquait aussi les arts de la confection et bien d'autres activités pacifiques. À l'image de Kakita, les membres de la famille se considèrent comme des artisans et pas nécessairement comme des guerriers, même s'ils étudient la voie du sabre à l'exclusion de tout autre objectif. Ce projet leur tient autant à cœur que le devoir du samurai, et ils excellent par conséquent en tout ce qu'ils entreprennent.

Les Kakita sont les rivaux des Matsu, une rivalité qui remonte à l'aube de l'Empire, quand Kakita et Matsu s'affrontèrent lors du tournoi du Premier Empereur. Kakita observait de loin tandis que Matsu écrasait et humiliait tous les adversaires qui la défiaient, et juste avant que la vassale d'Akodo ne reçût le titre de champion, il s'avança pour l'affronter en duel. Les talents de Kakita suffirent à battre Matsu, qui avait gravement sous-estimé le petit homme, et pour la punir de son attitude méprisante envers les autres participants, Kakita l'insulta en refusant de s'incliner devant elle à la fin du duel. Aucun des deux camps n'a oublié cette insulte jusqu'à ce jour, et la rivalité a fini par opposer les Clans du Lion et de la Grue tout entiers à certaines époques.

S'ils ne sont pas aussi extravagants que leurs cousins Doji, les Kakita accordent une grande importance à leur apparence physique. Ils ne blanchissent pas souvent leurs cheveux comme le font d'autres membres du Clan de la Grue. Les Kakita, prédateurs des plus élégants, sont d'apparence leste et gracieuse.

La famille Yasuki (Bonus : Perception +1)

Daimyo actuel : Yasuki Hachi

La plus petite famille du Clan de la Grue fait remonter sa lignée à une vieille femme que Kakita rencontra durant sa quête pour gagner le cœur de Dame Doji. Yasuki promit d'aider Kakita dans sa quête si l'homme promettait en retour de les accepter, elle et ses fils, comme vassaux, et de protéger sa famille. Kakita accepta, et la maison Yasuki naquit peu après. Les origines de Yasuki opposent les historiens, car il n'existe aucune preuve qu'elle et sa famille aient été plus que de simples pêcheurs et commerçants. Certains usent de cet argument pour calomnier les Yasuki qui seraient issu d'une lignée populaire, et non d'un héros comme les Kami et leurs vassaux, tandis que d'autres font remarquer les humbles origines de figures aussi célèbres que Shosuro, et vont jusqu'à la comparer à la sage Dame Seppun. Dans tous les cas, les Yasuki ne se montrent pas très sensibles à ce genre de commentaires tant qu'ils ne visent pas à calomnier directement Yasuki. Les hommes et les femmes de la famille Yasuki sont généralement bien moins habitués au style de vie maniéré des autres membres du Clan de la Grue, et préfèrent souvent faire les choses eux-mêmes plutôt que d'avoir recours à des intermédiaires. Comme Yasuki, ils sont rusés et ont les pieds sur terre, d'excellents atouts pour l'activité qui les rend célèbres : le commerce.

L'histoire de la famille Yasuki après sa fondation est intéressante, en particulier pendant les siècles qui suivirent le jour où elle fut accusée par l'Empereur de n'être qu'une bande de contrebandiers sans honneur en 387. N'ayant guère le choix, le Champion du Clan de la Grue ne put que constater comme son Empereur les innombrables tractations illicites des Yasuki et exigea que ces activités cessent immédiatement. Les Yasuki furent sommairement bannis des terres du Clan de la Grue avant d'avoir eu la chance de s'exécuter (bien qu'il fût évident qu'ils n'en avaient pas l'intention), et le Clan du Crabe offrit à la petite famille de lui prêter serment d'allégeance. Il en résulta une guerre entre les Clans du Crabe et de la Grue, et seul un ordre de l'Empereur put mettre un terme à ces combat, mais pas avant que le Clan de la Grue n'ait perdu une grande partie de ses terres. Même une fois la paix revenue, le Clan de la Grue se retrouvait victime des pratiques des Yasuki sur lesquels il avait pris l'habitude de compter pour remplir ses coffres.

Plusieurs siècles plus tard, en 1158, le daimyo des Yasuki mourut sans aucun héritier, jusqu'à ce que les historiens Otomo fassent une étonnante découverte : son parent le plus proche était un jeune Daidoji nommé Hachi. L'Empereur déclara Hachi daimyo de la famille du Clan du Crabe, et la guerre éclata à nouveau entre les deux clans tandis que le Clan du Crabe repoussait ce qu'il considérait comme une invasion hostile par les soldats du Clan de la Grue, lesquels répliquaient qu'ils ne faisaient que reprendre ce qui leur appartenait à nouveau. La famille fut divisée entre les Daidoji qui juraient allégeance aux Yasuki au nom de Hachi, les Yasuki partisans du Clan du Crabe, et une petite poignée de membres du Clan du Crabe qui avaient prêté serment d'allégeance au Clan de la Grue. Yasuki Hachi mit un terme au conflit en jurant fidélité au Champion du Clan du Crabe, mais en ne rompant pas son allégeance envers le Clan de la Grue. Ainsi, la famille Yasuki était-elle partagée entre les Clans du Crabe et de la Grue, et Hachi sert deux Champions et deux Clans à ce jour. Hachi est le seul membre des Yasuki qui ait prêté cette double allégeance : tous les autres servent soit le Clan du Crabe, soit celui de la Grue, et une rivalité amicale s'est développée entre les deux camps.

Les Yasuki du Clan de la Grue sont des individus pratiques, dont l'apparence se rapproche sans doute plus des Daidoji. Ils ne sont pas aussi sévères que leurs cousins, cependant, et n'ont pas un penchant aussi prononcé pour les choses de la guerre. Parmi les autres membres du Clan de la Grue, un Yasuki peut très bien se fondre dans la foule, et c'est exactement ce qu'il préfère.

Le Clan de la Licorne

Champion/Khan du Clan : Moto Chagatai

Le Clan de la Licorne était autrefois connu sous le nom de Clan de la Ki-Rin, quand il fut fondé par le Kami Shinjo. Contrairement aux autres Clans Majeurs, l'histoire de celui-ci à Rokugan n'est pas très ancienne: il faut plutôt chercher ses traditions et ses souvenirs à l'époque où les disciples de Shinjo parcouraient

des pays situés bien au-delà de l'Empire. Quand les premiers Tonnerres vainquirent Fu Leng, Shinjo fut terrassée par le chagrin et l'inquiétude. Elle avait aimé son frère Fu Leng, et avait même espéré jusqu'au bout qu'il existât quelque moyen de le rallier à la cause du bien. Par ailleurs, l'étonnante corruption du Neuvième Kami laissait entendre à Shinjo qu'il était possible que d'autres dangers menacent le nouvel Empire de Hantei. Incapable de continuer à vivre dans un Empire bâti sur le sang de ses frères, et inquiète de ce qui pouvait le guetter derrière l'horizon, Shinjo rassembla tous ceux qui étaient prêts à la suivre dans l'inconnu et commença son voyage vers le nord, les Terres Brûlées et au-delà. Les pérégrinations du Clan de la Ki-Rin en firent ce qu'il allait devenir par la suite, et leurs aventures et leurs rencontres bizarres firent de ses membres des individus tout à fait nouveaux. Après avoir passé des générations hors de l'Empire et adopté les coutumes de ceux qui s'étaient ralliés à la bannière de la Ki-Rin, les membres du clan réalisèrent qu'ils n'étaient ni tout à fait rokugani, ni complètement étrangers. Les enfants de Shinjo prirent pour totem le symbole de la Licorne, et se présentèrent ainsi à l'Empire quand ils y revinrent, huit cents ans après leur exil volontaire.

La confusion et la méfiance à laquelle se heurta le Clan de la Licorne il y a trois cents ans, à son retour, n'ont diminué que bien plus tard. Les membres du Clan de la Licorne sont constamment réprimandés pour leurs manières de «barbares», et leur habituel refus de se conformer aux traditions pour ressembler un peu plus aux autres clans. Les membres du Clan de la Licorne sont aussi un peuple très nomade, ce qui les amène à éviter les bâtiments et les cités permanents autant que possible. Naturellement, cela pose un sérieux problème aux étrangers désireux de localiser un samurai particulier de leur clan, ou à ceux qui désirent trouver au moins une marque de la civilisation du Clan de la Licorne sur ses propres terres. Bien que le clan dispose de cités, elles sont rares et essentiellement conçues pour l'agriculture ou pour accueillir des visiteurs. Malgré la méfiance générale des habitants de l'Empire envers le Clan de la Licorne, on ne peut nier la puissance de ses cavaliers, ni leur talent dans les arts de la survie, comme la chasse et le pistage. Le retour du Clan de la Licorne à Rokugan a semé le trouble même chez les plus habiles généraux des Akodo, et les célèbres éclaireurs Hiruma ont depuis longtemps tissé des liens avec ses membres afin de se former parmi leurs chasseurs. En effet, la raison pour laquelle on dédaigne les membres du Clan de la Licorne est la même que celle pour laquelle on les respecte et on les craint : c'est un clan puissant et indépendant, fort de ressources et de tactiques imprévisibles et exotiques.

Au cours des dernières générations, l'afflux de membres de la famille Moto qui ont vécu pendant des siècles au-delà des frontières de Rokugan a amené le Clan de la Licorne à embrasser plus que jamais des traditions gaijin. Bien qu'ils ne manquent pas de respect à la voie que prennent les autres clans, les membres du Clan de la Licorne préfèrent faire les choses à leur manière unique. S'ils sont prêts à rencontrer les diplomates étrangers dans leurs châteaux et leurs cités, et à désigner Chagatai comme leur champion, ils préfèrent parcourir les plaines, vivre dans des yourtes chaleureuses et donner à Moto Chagatai son véritable titre : Khan.

Les membres du Clan de la Licorne se démarquent des autres samurai en toute situation, en raison de leur ascendants gaijin. Pour la plupart des familles, c'est une affaire de vêtements et d'attitude autant que de traits physiques. Les membres du clan ont tendance à être plus petits et râblés que la plupart, avec des traits plus larges et de longs cheveux broussailleux.

La famille Horiuchi (Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel : Horiuchi Shem-Zhe

La plus jeune famille du Clan de la Licorne, celles des Horiuchi, a été fondée il y a trois générations quand une jeune shugenja Iuchi nommée Shoan sauva les enfants du Champion du Clan d'un raid de bandits. Le daimyo des Shinjo fut si impressionné par le courage et le talent de cette jeune femme tranquille qu'il la proclama daimyo de sa propre lignée, une récompense qui honora et terrifia à la fois la discrète Shoan. Bien qu'elle fût une femme aimable et intelligente, Shoan n'avait aucunement l'ambition de devenir un puissant samurai. Bien que les gardes d'honneur que lui affecta Shinjo Yokatsu aient fait serment d'allégeance au nom de Horiuchi, la plupart pensaient que son nom s'éteindrait avec elle. Ce fut pendant la Guerre des Esprits que Shoan découvrit son véritable destin, et celui de sa famille. La guerre longue et amère qui opposa les armées de Toturi Ier et de Hantei XVI décima tant de familles que les effectifs d'orphelins abandonnés augmentèrent comme jamais auparavant. Étant l'un des clans les moins touchés par la guerre, le Clan de la Licorne ouvrit ses portes à tous les orphelins qu'il pouvait se permettre d'accueillir, et Horiuchi Shoan prit à son tour la direction des efforts bienveillants du clan. Par la suite, ces enfants grandirent, et par gratitude, prêtèrent serment d'allégeance au nom de famille de leur gardienne.

En raison de la diversité des enfants qui formèrent la première véritable génération de Horiuchi, la famille n'est pas nécessairement une famille de shugenja, même si ce sont eux qui en ont le contrôle. La plupart des Horiuchi sont au moins des érudits, et sont assez versés dans plusieurs domaines surnaturels, mais il y a un grand nombre de bushi dans leurs rangs. Comme il s'agit d'une famille fort modeste, ils sont essentiellement laissés à l'écart de la politique de l'Empire, ce qui leur permet de poursuivre leurs recherches sans être dérangés. Les Horiuchi ont ainsi pu faire plusieurs percées dans l'art des *meishodo*, l'art de la magie du Clan de la Licorne qui utilise des charmes et des fétiches au lieu de parchemins. Le successeur de Shinjo Yokatsu au poste de Champion reconnut aussi la valeur de la petite famille, et peu après la Guerre des Esprits, la chargea de surveiller les frontières de la forêt Shinomen afin de protéger ses alliés Naga endormis. Ce devoir est essentiellement honorifique, car il reste plus qu'assez de Naga éveillés pour repousser les envahisseurs que les périls de Shinomen auraient épargnés, mais les Horiuchi apprécient cette chance de servir leur clan et d'étudier en même temps ces bois majestueux.

Issus de nombreuses familles différentes, les membres de la première génération de Horiuchi et leurs enfants ont peu de traits caractéristiques communs. En tant que groupe, ils préfèrent les habits humbles, qui leur donnent un vernis d'uniformité, même s'ils ne ressemblent pas vraiment les uns aux autres.

La famille Ide (Bonus : Intuition +1)

Daimyo actuel : Ide Tang

Le voyage du Clan de la Ki-Rin à travers les Terres Brûlées fut une épreuve où des héros naquirent et où le destin de bien des familles prit forme. Ide, l'un des plus proches conseillers de Shinjo, fut de ceux qui découvrirent leur véritable vocation à cette époque. Ide avait toujours été un homme intelligent et énergique, deux talents qui furent déterminants lors des nombreuses rencontres des Shinjo avec les cultures gaijin. Le jeune homme passa maître dans l'art de déchiffrer les langages étrangers et de trouver le moyen d'éviter les faux-pas dans les sociétés auxquelles il n'avait encore jamais eu affaire. La faconde d'Ide sauva d'innombrables vies à plusieurs reprises, et sa compréhension intuitive des émotions des autres peuples permit de s'assurer aux membres de la Ki-Rin de ne pas se faire mal voir des tribus qui les accueillaient à bras ouverts (quand c'était le cas). Ide s'opposa souvent violemment à l'autre conseiller de Shinjo, Otaku Shiko, car il préférait les solutions pacifiques alors que Shiko n'hésitait pas à résoudre les problèmes par la violence si nécessaire. Quand il était impossible d'éviter que le sang coule, Ide

consacrait ses talents à s'assurer que la future reddition des ennemis de Shinjo soit aussi claire et contraignante pour eux que possible. Ceux qui défiaient la force de la Ki-Rin avaient le choix entre s'enfuir, contrits, après avoir réalisé l'absurdité de leur erreur, ou vivre dans la peur le restant de leur vie.

Durant l'essentiel de l'histoire du Clan de la Licorne depuis son retour à Rokugan, les Ide ont été l'instrument qui a servi à maintenir les relations entre leur clan et le reste de l'Empire aussi cordiales que possible. Les Ide servent le Clan de la Licorne principalement en tant que diplomates et ambassadeurs, bien que certains empruntent la voir du guerrier et qu'il existe des shugenja Ide. Dans tous les rôles qu'ils endossent, les Ide l'emportent généralement grâce à leur faculté innée d'établir un rapport personnel avec autrui. Les courtisans Ide font appelle à tous les défauts cachés de leur proie qui peuvent leur permettre d'obtenir les résultats voulus, et les guerriers Ide sont assez réputés pour leur capacité à « déchiffrer les pensées de leurs adversaires » en quelques instants. Bien que l'histoire les ait connus dévoués aux idéaux de paix et de tranquillité, les ambitions d'Ide Tang ont permis à la famille de s'accorder à la vision plus belliqueuse du Khan du Clan, Moto Chagatai. Si cela a causé quelques grognements au sein de la famille, aucun acte de Tang, ni de Chagatai n'a réellement trahi les traditions des Ide.

Beaucoup de gens ont fait la remarque que les Ide affichent une ressemblance frappante avec Hotei, Fortune du Bonheur. Ils ont des traits larges et le sourire facile, ce qui facilite grandement leur travail d'ambassadeurs et d'émissaires. Ils préfèrent les robes de prêtres, en accord avec leur apparence paisible.

La famille Iuchi (Bonus : Intuition +1)

Daimyo actuel : Iuchi Yue

Comme le reste du Clan de la Licorne, les Iuchi sont à la fois conspués et respectés pour leur approche unique de leurs arts. Durant les voyages de la Ki-Rin au-delà de Rokugan, Iuchi fut exposé à bon nombre de points de vue différents concernant l'art de la magie et le surnaturel en général. Bien qu'il n'abandonnât jamais sa dévotion pour la voie des kami et la magie élémentaire, la distance à laquelle ils se trouvaient, lui et ses disciples, de Rokugan, le força à devenir inventif et à s'adapter à d'innombrables situations. Loin du pouvoir des esprits élémentaires, Iuchi compléta ses pouvoirs avec des connaissances gaijin, mais jamais au point de blasphémer contre le Royaume Céleste. L'un des aspects les plus curieux de la magie gaijin que découvrit Iuchi était une attitude que partageait Shinsei dans le Tao : bien que nombre de choses semblent séparées dans l'univers, elles finissent par ne faire plus qu'un. Cette approche fit sembler les divisions entre les éléments bien plus négligeables à Iuchi, et avant de mourir, il transmit ses découvertes à ses plus brillants disciples. Après avoir passé des générations à côtoyer des magiciens de pacotille qui se faisaient passer pour des dieux et des tyrans, la famille Iuchi développa aussi un sens profond des responsabilités en ce qui concerne les dons magiques. Parallèlement à leur nature de membres du Clan de la Licorne, les Iuchi ont un point de vue quelque peu paradoxal concernant la magie, qu'ils considèrent comme quelque chose de libre et de naturel, mais qui doit aussi être contrôlé et étroitement surveillé. Pour cette raison, les Iuchi évitent d'utiliser leurs dons pour la destruction, et préfèrent se focaliser sur les arts de la guérison, de la fortification et de l'étude. Même ceux des Iuchi qui ne deviennent pas shugenja tiennent compte des leçons de leurs ancêtres, et ne se livrent à aucune violence si ce n'est pas nécessaire.

Cela ne veut pas dire que les Iuchi sont des pacifistes, ou qu'ils ne se joignent pas volontiers aux conflits quand la bataille est inévitable. La plus petite des trois armées du Khan, le Baraunghar, est essentiellement composée de Iuchi formés au combat. Les shugenja Iuchi sont très doués au combat, utilisant leurs arts pour contrer leurs ennemis et appuyer leurs alliés, mais ne causant de dégâts directs à leurs adversaires que grâce à leur entraînement martial. Les Iuchi sont aussi des érudits extrêmement curieux, et chercheront tant qu'il le faudra la réponse aux mystères qu'on leur présente. En raison de l'expérience de la famille Iuchi dans les pays étrangers, ses membres ne tiennent guère compte de la différence entre les



savoirs acceptables et ceux qui restent « interdits ». Les érudits Iuchi surprennent les autres, parfois de manière choquante, par la variété des sujets qu'ils connaissent.

Bien des Iuchi semblent constamment avoir été exposés aux vents, comme s'ils revenaient tout juste des plaines. Ils préfèrent garder les cheveux longs, et apprécient les vêtements pratiques plus que les tenues traditionnelles. Ils sont souvent formés aux arts martiaux et ont une apparence plus athlétique que bien des shugenja.

La famille Moto (Bonus : Constitution +1)

Daimyo actuel : Moto Chagatai

L'histoire des Moto commence avec le voyage du Clan de la Licorne dans les Terres Brûlées, mais pas en tant qu'alliés de Shinjo issus de l'Empire. Au contraire, les Moto faisaient partie d'une troupe de pillards nomades appelés les Ujik-hai, que le Clan de la Ki-Rin rencontra dès le début de son périple. Les Moto sous-estimèrent gravement le courage, le talent et la puissance de l'armée du Kami, et les fréquents raids des Ujik-hai contre le Clan de la Ki-Rin finirent par céder la place à un respect craintif… et finalement à la paix. Les Moto et les disciples de Shinjo apprirent beaucoup les uns des autres, et quand les Ujik-hai et le Clan de la Ki-Rin se séparèrent, bien des Moto choisirent de suivre le divin Kami et ses enfants. Depuis cette époque, l'histoire des Moto a été remarquable, mais pas toujours au profit de la famille. L'audace des Moto les mena à la gloire dès que le Clan de la Ki-Rin, puis de la Licorne, se livrait à des batailles, et après le retour du clan à Rokugan, on les considérait comme « la fureur de la Licorne ». Les guerriers Moto étaient assez farouches au combat pour tenir tête aux Hida, et assez malins pour déjouer les plans des commandants du Clan du Scorpion. À cette ascension glorieuse succéda une chute tout aussi stupéfiante : la corruption d'une grande partie de la famille, et la malédiction qui frappa le reste de la lignée vivante. Dans une tentative pour aider leurs alliés du Clan du Crabe, les Moto envoyèrent une expédition militaire dans l'Outremonde, où ses membres furent rendus fous et Souillés jusqu'au dernier. Pendant des générations, les Moto restés purs furent harcelés et hantés par leurs frères Damnés, jusqu'à ce que Shinjo, revenant des Terres Brûlées, guidât les derniers Moto restés en ce lieu pour écraser les Moto corrompus une bonne fois pour toute.

Depuis le départ de Shinjo pour le Royaume Céleste, la famille Shinjo était plongée dans le désordre, et le Kami déclara que les Moto seraient les nouveaux chefs de son clan. Les Moto ont depuis soumis le Clan de la Licorne à une discipline plus militaire, et plus récemment, le Khan Chagatai a ordonné qu'on lance l'assaut sur les terres du Clan du Lion afin de démontrer à l'Empire la valeur et la puissance de son clan. Les Moto furent satisfaits de l'issue du conflit, capturant l'une des cités du Clan du Lion et montrant à la Main Droite de l'Empereur qu'elle ne forme pas, loin s'en faut, la puissance militaire la plus incontestable de Rokugan. Plus que tous les autres membres du Clan de la Licorne, les Moto veulent faire leurs preuves à ceux qui se rient de leur clan, et se donnent complètement à toute entreprise qui le leur permet. Ce sont des chasseurs, des pisteurs, des guerriers, et des cavaliers compétents, ainsi que des maîtres de la survie. Bien qu'ils aient tendance à ne pas vraiment maîtriser les aspects de la vie à la cour, ils sont loin d'être les barbares maladroits que l'on croit. Toutefois, les Moto ne font rien pour dissiper ces préjugés, préférant conserver tous les avantages dont ils disposent.

Membres-type du Clan de la Licorne, les Moto incarnent les plus exotiques des éléments de leur clan. Leur apparence est si différente de la plupart des samurai que beaucoup pensent qu'ils pourraient appartenir à une autre race. Ils sont petits, épais et trapus, avec des traits larges et menaçants. Ils préfèrent des vêtements incorporant des fourrures et d'autres éléments gaijin, ce qui met encore l'accent sur leurs différences physiques. Les membres de la Garde Blanche de la famille Moto sont immédiatement reconnaissables à leur armure et à leur maquillage d'un blanc spectral.

La famille Shinjo (Bonus : Réflexes +1)

Daimyo actuel : Shinjo Shono

Les descendants de Dame Shinjo possèdent bien des qualités qui ont fait sa renommée. Shinjo avait assez de compassion pour se rendre seule dans l'Outremonde afin de chercher une étincelle de bonté chez son frère corrompu, Fu Leng, et elle était assez brave pour lancer son clan dans la guerre quand il ne lui resta plus d'autre choix. Finalement, elle était à la fois assez curieuse et assez sage pour s'aventurer hors de l'Empire afin d'explorer au nom de son frère et de débusquer tout danger inconnu qui puisse menacer Rokugan. Ce fut durant cette époque que l'Ombre Rampante assaillit les disciples de Shinjo, et qu'elle se sacrifia, tombant dans son piège pour que son clan puisse s'en échapper. Quand les Shinjo revinrent dans l'Empire à la tête du Clan de la Licorne, ils ne disposaient que d'une seule preuve du fait qu'ils étaient les descendants d'un Kami : le présent que Doji avait donné à Shinjo avant le départ du clan. Pendant plus de deux cents ans après leur retour, les membres du Clan de la Licorne furent dirigés par la famille Shinjo, ce qui empêcha le clan d'exploiter sa puissance pour fausser le délicat équilibre qui existait entre les autres clans. C'est aussi à cette époque que la famille Shinjo fut considérablement infiltrée par les membres du Kolat, un groupe qui conspirait dans l'ombre pour couper le lien qui unissait Rokugan à son héritage ancestral. Quand Shinjo revint de son emprisonnement aux mains de l'Ombre Rampante durant la guerre que menait l'Empire contre cette entité, son premier acte fut de purger les Shinjo par sa fureur divine. Etant donné que nombre de membres de la famille appartenaient au Kolat, la purge réduisit grandement ses effectifs et déshonora profondément son nom. Pour cette raison, Shinjo fut forcée de nommer les Moto à la direction du Clan de la Licorne jusqu'à ce que ses descendants se montrent à nouveaux dignes de ce poste.

Aujourd'hui, les Shinjo ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient du temps de leur gloire passée. Leurs talents de chasseurs, de pisteurs et d'éclaireurs sont désormais au service de leur Khan, tournés vers la guerre et la gloire. Le nom de famille de Shinjo est devenu synonyme de Kolat pour la plupart des habitants de l'Empire, et les anciens chefs du Clan de la Licorne ne se voient accorder que le respect le plus minime. Si cela suffirait à plonger n'importe quelle autre famille dans le désespoir, ou à faire oublier son nom, les Shinjo ont conservé un autre aspect de l'âme de leur fondatrice, qui n'a pas pu être éradiqué : l'espoir. Malgré les épreuves endurées par leur famille, ils n'ont jamais perdu leur joie de vivre, même si elle s'est un peu ternie. Ceux qui acceptent de côtoyer les Shinjo réalisent que la famille n'est pas composée de criminels corrompus comme beaucoup le pensent. Les Shinjo sont toujours aussi emplis de compassion, de sagesse et de courage, attendant le moment où ils pourront à nouveau couvrir d'honneur le nom de leur famille. Les événements des dernières générations n'ont fait que renforcer l'âme des Shinjo. Peu de choses peuvent ternir l'humeur d'un Shinjo, et on ne trouve pas meilleur compagnon de voyage, à Rokugan ou ailleurs.

Les Shinjo sont maigres et élancés, avec une attitude souple qui leur permet de facilement se fondre dans le décor. Ils ont des coutumes gaijin tout comme les autres membres du clan, et leurs traits ont un caractère légèrement exotique, mais pour la plupart, leur apparence est ordinaire. Ils rasent rarement leur tête, et ne portent pas souvent le chignon, préférant laisser leurs cheveux au vent tandis qu'ils chevauchent.

La famille Utaku (Bonus : Agilité +1)

Daimyo actuel : Utaku Xieng Chi

Le premier Tonnerre du Clan de la Licorne était une femme presque muette du nom d'Otaku, qui impressionna Shinjo par sa capacité presque illimitée à faire preuve à la fois de fureur et de compassion, paradoxe vivant dans ses actes, changeant de direction et d'attitude aussi rapidement que les vents des plaines. Les autres trouvaient son comportement troublant, mais Shinjo comprenait fort bien son lieutenant. Otaku n'hésitait jamais quand la guerre, la paix ou l'enseignement étaient en jeu. Comme Shinjo, Otaku préférait la paix à la guerre, mais elle était bien plus prompte à tirer le sabre et à pourfendre les ennemis de la Ki-Rin quand c'était nécessaire. Quand ses ennemis s'agenouillaient devant elle, vaincus, elle était toujours la première à abandonner les armes et à accepter leur reddition. Shinsei percevait l'intuition perçante qui sous-tendait l'attitude tranchée d'Otaku, et ce ne fut pas une surprise pour Shinjo quand le Petit Maître vint réclamer qu'Otaku fît partie de ses Tonnerres. Quand les Tonnerres s'aventurèrent dans l'Outremonde, il n'y eut aucun discours entre Otaku et Shinjo : le Kami savait ce que pensait sa disciple, et les mots étaient inutiles entre elles. La fille d'Otaku, Shiko, remplaça sa mère à la droite de Shinjo, et perpétua la philosophie de l'action et de la détermination qu'avait inaugurée Otaku. Depuis cette époque, la famille a été dominée par les femmes, et seuls les femmes-guerriers sont autorisées à aller au combat à cheval. Les hommes élèvent et prennent soin des légendaires destriers de la famille Utaku, ce qui les rend tout aussi indispensables que leurs homologues féminins.

Durant la guerre contre l'Ombre Rampante, Shinjo revint dans l'Empire et la descendante d'Otaku, Otaku Kamoko, se tint à ses côtés pour pourfendre les ennemis de Rokugan. Quand Kamoko se sacrifia pour attirer les Moto corrompus dans une guerre contre le Clan de la Licorne afin que la famille déchue revienne dans son clan d'origine, Shinjo déclara que Kamoko serait la dernière à porter le nom d'Otaku. Son courage et sa vie furent honorés en ce jour, et nul autre ne se verrait accorder le droit de souiller le nom d'Otaku comme l'avait été celui de Shinjo. Les Otaku se renommèrent Utaku, se vouant à nouveau à leur Kami avec un nouveau nom et des motivations purifiées. Aujourd'hui, les Utaku sont considérés comme les meilleurs cavaliers d'élite.

L'apparence des Utaku est un contraste saisissant avec les autres familles du Clan de la Licorne. Leur fondatrice, Otaku, était incroyablement belle, et bien de ses descendants des deux sexes partagent cette qualité. Les Utaku ont une beauté calme, une sérénité et une force intérieure visibles à tout instant. Les Utaku ont tous le sens pratique, et préfèrent les vêtements et l'équipement les plus fonctionnels qui soient, ce qui peut à peine dissimuler leur beauté naturelle.

Le Clan du Lion

CHAMPION DU CLAN : Ikoma Otemi

Nul n'a jamais remis en question la suprématie militaire du Clan du Lion. Main (Droite de) l'Empereur à Rokugan durant toute l'histoire de l'Empire. Malgré les épreuves qu'a endurées le clan au fil des dernières décennies, avec la dissolution et la reformation de la famille Akodo, l'utilisation de maho par les chefs des Kitsu durant la Guerre contre l'Ombre, et d'autres difficultés, le Clan du Lion n'a jamais vacillé ni hésité, sa contribution à la défense de l'Empire étant de plus du double de tous les autres clans, en ce qui concerne le nombre de soldats.

Les instances dirigeantes du Clan du Lion ont changé de manière spectaculaire au cours des deux dernières années. Akodo Ginawa, Ikoma Tsume et Matsu Ketsui, tous daimyo de leurs familles respectives, se sont retirés. Matsu Nimuro a été tué par le Champion du Clan de la Licorne à la bataille de Sukoshi Zutsu, et Kitsu Juri est mort dans des circonstances mystérieuses peu après cet affrontement. Le changement de leaders n'a pas posé de problème jusqu'ici, grâce essentiellement à l'affectation d'Ikoma Otemi en tant que Champion du Clan du Lion, une nomination qui a satisfait toutes les familles du clan. Les conflits politiques naissants entre l'Empereur et le Shogun commencent cependant à tendre les relations internes au sein de ce clan, et l'issue finale de cette affaire reste à déterminer.

Les membres du Clan du Lion sont des guerriers-nés. Toute décision importante de leur existence est mesurée à l'aune des préceptes du bushido. Leur champion actuel, par exemple, s'est détourné de son véritable amour pour épouser une ennemie parce qu'il s'agissait d'un avantage politique certain pour sa famille. La majorité des samurai du Clan du Lion ont peu ou pas de talent pour le mensonge, et sont directs au point d'en être grossiers. Même la longue inimité qui oppose le clan à ses rivaux, les Clans de la Grue et du Scorpion, provient du dégoût du Clan du Lion pour le langage fleuri et la tromperie. Les membres du Clan du Lion préfèrent adopter un point de vue honnête et zélé, qui ne laisse aucune place à de telles choses.

Les membres de ce clan sont des soldats parfaits, ce qui transparaît dans leurs traits. Chaque aspect de leur apparence respire la discipline et la maîtrise. Ils sont plutôt de taille moyenne, et un peu plus robustes que la plupart des membres des autres familles, en raison de leurs années d'entraînement militaire. Certains membres du Clan du Lion teignent leurs cheveux en roux vif, tandis que chez d'autres, leur ascendance Kitsu leur donne naturellement cette couleur.

La famille Akodo (Bonus : Perception +1)

DAIMYO ACTUEL : Akodo Shigetoshi

Toujours stoïques et imperturbables, les Akodo ont affronté des épreuves considérables durant les derniers siècles, épreuves qui ont presque détruit une famille dotée d'une longue et riche histoire de stabilité et de respect du bushido. Les Akodo sont les descendants d'Akodo le borgne et de ses fidèles disciples. Aux débuts de l'Empire, il n'y avait aucun partisan plus zélé du Bushido qu'Akodo, et



son courage et sa conviction se sont rapidement transmis à la famille qui porte son nom.

Le coup d'état du Clan du Scorpion, en 1123, n'était pas chose facile à éviter, mais le jeune Empereur Hantei XXXIX ne l'entendait pas ainsi. Quand Akodo Toturi, qui était absent, arriva et vainquit Bayushi Shoju, puis s'éleva contre le traitement scandaleux qui était réservé à la famille de ce dernier, l'Empereur en vint à dissoudre la famille Akodo dans un geste rageur. Toute la famille fut punie parce qu'il avait décidé qu'un homme avait échoué Les Akodo devinrent alors ronin ou rejoignirent les autres familles du clan afin d'éviter une exécution sommaire. Beaucoup furent alors consumés par l'entité alors inconnue appelée l'Ombre Rampante, pour n'en être libérés que des décennies plus tard à la bataille de la Porte de l'Oubli, quand le Champion du Clan du Dragon, Hitomi, lui donna le nom d'Akodo pour annihiler son pouvoir.

Depuis la renaissance de la famille, les Akodo ont lutté pour retrouver leur place en ce monde. Akodo Ginawa, le daimyo nommé par l'Empereur après la restauration de la famille, n'a fait aucune tentative pour obtenir le poste de Champion du Clan du Lion. Certains détracteurs du Clan du Lion ont déclaré par le passé que depuis que les Akodo ne le dirigeaient plus, le clan avait perdu de sa stabilité, car le titre de champion est passé entre les mains des Ikoma, des Kitsu et des Matsu, pour revenir aux Ikoma. Il n'existe pas de plus vif adversaire de ce point de vue que les Akodo eux-mêmes.

La famille Akodo a régné sur le Clan du Lion pendant un millénaire, à quelques rares exceptions près. Beaucoup pensent que ses membres sont les meilleurs tacticiens de l'Empire, et nombreux sont ceux qui croient le vieil adage qui veut qu'aucun général formé chez les Akodo n'ait jamais été vaincu sur le champ de bataille, même s'il semble apocryphe.

Les Akodo comptent parmi les familles de bushi les plus traditionnelles. Ils s'entraînent régulièrement et sont en excellente forme. Ils préfèrent se raser la tête et ne conserver que le chignon des samurai, et s'habillent de manière traditionnelle, avec une attitude calme qui suggère la tranquillité et la sérénité. Plus encore que les autres membres du Clan du Lion, ils incarnent l'attitude disciplinée pour laquelle leur clan est renommé.

La famille Ikoma (Bonus : Intelligence +1)

Daimyo actuel : Ikoma Korin

Les Ikoma sont un exemple vivant de contradiction. La famille engendre en nombre égal des historiens et des tacticiens, qui entreprennent des études diamétralement opposées, et que la famille considère comme inextricablement liées. Les deux traditions remontent à leur fondateur, le guerrier Ikoma, qui fut le serviteur du Kami Akodo le borgne. Le premier Ikoma était à la fois un conteur et un guerrier rusé, bien-aimé des samurai qui suivaient la bannière d'Akodo. Beaucoup mettent en avant les nombreuses histoires sordides liées à la carrière d'Ikoma, et qui semblent suggérer qu'il n'était pas le parangon d'honneur dont ses descendants se souviennent, mais rares sont ceux qui sont prêts à encourir la fureur des Ikoma en en discutant ouvertement.

La majorité des Ikoma sont exactement ce qu'ils paraissent être : des individus entièrement dévoués au Bushido. Ils pratiquent la profession qu'ils ont choisie avec la passion de véritables fanatiques. Les Ikoma qui étudient la tactique servent de lieutenants et d'adjoints des généraux Akodo depuis des siècles, et ont pris le commandement de bien des troupes du Clan du Lion tandis que les Akodo étaient exilés pendant la Guerre des Clans. Ceux qui préfèrent étudier l'histoire se concentrent sur le souvenir des légendes des ancêtres du Clan du Lion, transcrivant scrupuleusement les nouvelles dans les annales historiques du clan et servant de conteurs et d'officier de motivation dans les armées du clan. Ces conteurs, aussi appelés omoidasu, sont les seuls samurai du Clan du Lion qui ont le droit de montrer régulièrement leurs émotions. Ils servent officiellement de hérauts au Clan du Lion.

Le Champion du Clan du Lion actuel est un Ikoma, un phénomène qui ne s'est produit que deux fois au cours de l'histoire du Clan. Le dévouement d'Ikoma Otemi envers son clan ne peut être qualifié que d'exceptionnel. Beaucoup d'Ikoma ont ouvertement célébré cette nomination, y voyant la reconnaissance de la riche tradition de leur famille, toujours fidèle au clan.

Les Ikoma sont plus costauds que les autres membres de leur clan, avec une tendance à l'embonpoint. C'est le résultat de leur prédilection pour l'étude plutôt que l'action, bien que les plus jeunes soient plus en forme et ne commencent réellement à prendre du poids qu'avec l'âge. Les plus vieux des Ikoma apprécient de porter la barbe, ce qui n'est pas très commun parmi les autres familles du Clan du Lion.

La famille Kitsu (Bonus : Intuition +1)

Daimyo actuel : Kitsu Katsuko

L'histoire de la création de la famille Kitsu est sans doute la plus bizarre de tout l'Empire. Ses origines sont inextricablement liées à l'histoire originelle du Clan du Lion, quand Akodo mena son armée contre une mystérieuse race de créatures léonines appelées les Kitsu. Ces créatures étaient incomprises par les hommes, qui les considéraient comme de dangereux prédateurs. Les premières rencontres avec elles se déroulèrent assurément fort mal, et plusieurs morts accidentelles dues à la panique des ambassadeurs furent attribuées aux Kitsu. Sur l'ordre de son Empereur, Akodo prit sur lui de balayer cette race du royaume des mortels. Le combat fut intense, car les Kitsu étaient insaisissables et disposaient de nombreux pouvoirs mystiques. Le Kami ne réalisa pas sa terrible erreur avant de livrer un combat singulier dans les montagnes contre le chef des Kitsu.

Les Kitsu n'étaient pas des bêtes assoiffées de sang, mais des créatures intelligentes et mystiques qui disposaient d'une histoire et d'une tradition riches. Akodo fit ce qu'il put pour réparer le mal qu'il avait fait aux Kitsu, mais il y avait déjà eu trop de victimes parmi eux. La race des Kitsu était mourante. Durant la première guerre contre Fu Leng, quand il semblait que le Clan du Lion soit destiné à disparaître également, décimé par la guerre, Akodo fit une dernière tentative pour les sauver tous les deux. Il offrit ses filles aux cinq derniers survivants des Kitsu, qui se transformèrent en hommes pour épouser les jeunes femmes. C'est ainsi que naquit la famille Kitsu.

L'héritage spirituel de la race des Kitsu n'avait pas été perdu. Leur tradition magique était riche, engendrant de puissants shugenja qui assistaient l'armée du Clan du Lion sur le champ de bataille. Toutefois, certains d'entre eux ont un petit quelque chose en plus. Ces individus sont formés en tant que sodan-senzo, des shugenja qui ont le pouvoir de briser la barrière entre les Royaumes des Esprits et de voyager au-delà de Ningen-do. Ils peuvent aussi voir et communiquer avec les esprits ancestraux qui forment un élément si omniprésent de la vie des samurai.

Malgré leur apparence physique moyenne et très quelconque, bien des Kitsu ont une attitude particulière que certains décrivent comme « n'étant pas de ce monde ». C'est essentiellement dû à l'histoire de leurs origines, et résulte sans doute plus du parti-pris des observateurs que de quoi que ce soit d'autre. Les Kitsu sont de constitution moyenne, et s'habillent de manière encore plus conservatrice que les autres membres de leur clan, ce qui leur confère une apparence assez terne. Les Kitsu qui descendent plus directement des fondateurs de leur famille ont parfois des cheveux rouges et des yeux brillants d'un rouge doré.

LA FAMILLE MATSU (BONUS : FORCE +1)

DAIMYO ACTUEL : Matsu Kenji

A bien des égards, les Matsu forment la famille la plus directe de l'Empire. Ils ne cachent rien, présentant leur véritable nature au monde, et mettant à nu leurs pensées et leur opinion. Ce point de vue n'est cependant pas très apprécié, car la véritable nature des Matsu est l'attitude furieuse de guerriers acharnés qui sont prompts à critiquer les défauts d'autrui.

La lignée des Matsu débuta avec une femme nommée Matsu, que tous considéraient comme la plus farouche disciple d'Akodo, guerrière exceptionnelle, colérique et arrogante. Peu de gens se risquaient à rire de son manque de sociabilité de peur d'encourir sa colère, à laquelle peu survivaient. La confrontation entre Matsu et Kakita durant le premier tournoi du Champion d'Émeraude creusa un fossé millénaire entre les Clans du Lion et de la Grue. Ce fut la vendetta menée par Matsu Tsuko contre Akodo Toturi qui rendit si efficace la dissolution des Akodo avant la Guerre des Clans. Et c'est encore la fureur des Matsu qui a entraîné le Clan du Lion dans d'innombrables conflits durant sa longue et belliqueuse histoire.

Les Matsu ont prospéré ces dernières années. Les multiples conflits des dernières décennies leur ont donné toute latitude pour étancher leur soif de combat, amenuisant particulièrement la rage ardente dont étaient habités nombre des membres de la famille avant la Guerre des Clans. Cependant, beaucoup ressentent encore les cuisantes conséquences de la guerre de la grenouille riche, et plusieurs personnages importants de la famille sont partisans de reprendre la guerre contre le Clan de la Licorne pour venger la mort de Matsu Nimuro.

La récente nomination de Matsu Kenji en tant que daimyo a un goût doux-amer. Son prédécesseur, Matsu Ketsui, vit une puissante et noble famille amenée à la ruine en peu de temps. Elle perdit sa fille Satomi durant le Règne du Sang et ses deux fils, Domotai et Nimuro, moururent respectivement en faisant seppuku et au combat. Et aucun de ses petits-enfants n'a encore atteint l'âge du gempukku.

Bien que les différends entre les familles Matsu et Akodo aient été apaisés, leurs apparences sont complètement opposées. Les Matsu sont plus musclés, et d'une carrure plus robuste. Ils préfèrent les coupes de cheveux sauvages, les teignant souvent pour ressembler à l'animal qui donne son nom au clan. Même quand ils sont calmes, leur apparence laisse supposer un potentiel de violence soudaine, que beaucoup attribuent à leur regard sauvage.

Le Clan de la Mante

CHAMPION DU CLAN : Yoritomo Kumiko

Si un Clan Majeur peut prétendre détrôner celui du Scorpion en matière de réputation douteuse, c'est celui de la Mante. Et comme pour le Clan du Scorpion, cette réputation n'est pas tout à fait imméritée, car le Clan de la Mante a une tradition presque millénaire de piraterie et d'actes de malveillance pour l'appuyer.

Le Clan de la Mante fut formé par Hida Kaimetsu-uo, fils de Hida Osano-Wo et petit-fils de Hida. Quand il se vit refuser son statut légitime en faveur du second fils d'Osano-Wo, Kaimetsu-uo quitta les terres du Clan du Crabe pour chercher fortune dans les lointaines Iles de la Soie et des Epices. C'est ici qu'il rencontra le conteur Unmei, qui partagea avec lui les légendes de faits héroïques qu'il avait observés de ses propres yeux avant le Jour des Tonnerres. Inspiré, Kaimetsu-uo décida d'engendrer une dynastie digne de son oncle, le Tonnerre Hida Atarasi. Des partisans se rallièrent peu à peu à sa cause, et le Clan de la Mante finit par être reconnu en tant que premier Clan Mineur de Rokugan (bien que les membres du Clan du Renard affirment que c'est le leur qui fut le premier à être reconnu).

L'héritage de Kaimetsu-uo est partagé. Tour à tour, les siens ont été à la fois des héros, se dressant contre les gaijin à la Bataille du Cerf Blanc, et des malfaiteurs, quand leur daimyo Gusai Rioshida tenta d'assassiner l'Empereur. En général, cependant, ils sont restés loin des yeux de Rokugan, se forgeant une existence solitaire et lucrative sur la mer et sur la côte, accumulant peu à peu de grandes richesses grâce au commerce et à des actes occasionnels de piraterie.

Durant la Guerre des Clans, le Champion du Clan de la Mante, Yoritomo, rallia plusieurs Clans Mineurs à sa cause et forma ce qui devait devenir l'Alliance de Yoritomo, une force capable de rivaliser avec celle d'un Clan Majeur. Avec ses alliés, Yoritomo combattit contre les ennemis issus de l'Outremonde qui ravageaient l'Empire, et lors du second Jour des Tonnerres, se tint aux côtés des champions des Clans Majeurs et exigea qu'on lui donne une place parmi eux. Sans doute uniquement en raison des circonstances uniques, les prétentions de Yoritomo furent acceptées, et le Clan de la Mante devint le huitième Clan Majeur.



La vie en tant que Clan Majeur ne va pas sans heurts. Le Clan de la Mante a souffert d'une baisse d'effectifs après la Guerre contre l'Ombre et la Guerre des Esprits, absorbant ensuite les Clans du Mille-pattes et de la Guêpe. Quand le clan commençait à récupérer, l'héritier désigné par Yoritomo, Yoritomo Aramasu, fut assassiné, et le statut de Champion de Clan échut à une femme au passé de marin et de marchand, Yoritomo Kitao. L'ordre aurait pu être rapidement restauré si le fille de Yoritomo, Kumiko, inconnue de tous jusqu'alors, n'était pas réapparue. Une guerre civile brève mais intense s'ensuivit, et Kumiko finit par l'emporter. La fille du Fils des Tempêtes – aussi connue sous le nom de Fille des Tempêtes – était le nouveau Champion du Clan de la Mante.

Les membres du Clan de la Mante sont un peuple à l'esprit pratique et pragmatique. Ayant survécu des siècles dans l'isolement, ils sont partisans de l'individualisme. Ils considèrent les autres Clans Majeurs avec un mélange de dédain et d'envie, ce qui n'améliore guère leurs relations avec le continent. Bien des membres les plus jeunes du clan souffrent d'un manque d'assurance qui les amène à faire leurs preuves au monde entier, devenant de grands héros ou d'intolérables raseurs.

L'apparence des samurai du Clan de la Mante varie considérablement selon leur famille d'origine. Les Yoritomo ont un comportement bourru et une stature imposante, et leur apparence est endurcie par des années d'expérience en haute mer, résultant essentiellement des conditions de leurs îles d'origine. Les Tsuruchi sont plus minces et athlétiques, calmes et introspectifs. Les Moshi s'en tiennent à un style bien plus traditionnel, arborant l'attitude de sérénité et de calme qu'on est en droit d'attendre d'une famille de shugenja.

Dans le climat politique actuel de l'Empire, le Clan de la Mante se trouve au beau milieu d'un conflit larvé avec le Clan du Phénix. Celui-ci remonte à l'époque de la tristement célèbre Pluie de Sang, quand le maléfique sorcier Iuchiban accomplit un rituel qui corrompit des milliers de samurai, les rendant fous et les poussant à des actes de violence. Une troupe non négligeable de membres du Clan de la Mante se trouvait alors sur les terres des Agasha, et fut tenue responsable pour la destruction presque totale de la Cité du Souvenir. Les membres du Clan du Phénix ne leur ont pas encore pardonné, et les difficultés commerciales qui se présentent le long de la côte ne font qu'exacerber la situation. En dehors du Clan du Phénix, le Clan de la Mante n'a guère d'ennemis déclarés, et fait partie d'une sorte d'alliance avec les Clans de la Grue et de la Licorne.

Les membres du Clan de la Mante conservent une apparence hétéroclite, car les trois familles qui composent le clan ont des histoires et des origines radicalement différentes. Il est difficile d'établir des règles précises permettant d'identifier un individu en tant que membre de ce clan, en dehors de ses couleurs traditionnelles et de son équipement.

La famille Moshi (Bonus : Intelligence +1)

Daimyo actuel : Moshi Amika

De loin la famille la plus traditionnelle – certains diraient : la seule – du Clan de la Mante, les Moshi ont une structure matriarcale, autrefois entièrement voués à l'adoration d'Amaterasu, Déesse du Soleil. Les Moshi, qui formaient autrefois le Clan du Mille-pattes, ont fourni à l'alliance de Yoritomo les shugenja dont elle avait cruellement besoin durant la dernière partie de la Guerre des Clans. Le Clan du Mille-pattes est resté le proche allié du Clan de la Mante durant les années qui ont suivi, mais a subi un bouleversement culturel énorme quand Amaterasu a fait jigai (suicide rituel équivalent au seppuku pour les nobles dames) et a été remplacée par Hida Yakamo, le nouveau Sire Soleil. Quand le Clan de la Mante offrit d'accepter les Moshi en son sein en tant que famille de statut égal, la famille dont les rangs se clairsemaient accepta.

Les Moshi constituent toujours le gros des shugenja du Clan de la Mante, complétés en cela par une puissante lignée de shugenja Yoritomo. Le dévouement des Yoritomo envers des Fortunes moins populaires, comme Osano-Wo, Suitengu et Isora a donné aux Moshi un nouveau point de focalisation. L'accueil bienveillant réservé aux mâles de la famille Moshi dans les écoles des Yoritomo a amélioré de façon spectaculaire les relations entre les deux familles.

Les Moshi sont extrêmement conservateurs et traditionnels, en particulier les femmes. Physiquement, elles ressemblent essentiellement à leurs ancêtres du Clan du Phénix. Elles s'habillent de robes amples et classiques. Les hommes, minces et athlétiques, s'entraînent fréquemment avec les Yoritomo, développant considérablement la musculature de leur torse de la sorte.

La famille Tsuruchi (Bonus : Réflexes +1)

Daimyo actuel : Tsuruchi Nobumoto

Les Tsuruchi forment une étrange famille, résultant de circonstances uniques, qui ont peu de chances de se reproduire. La famille fit ses débuts en tant que Clan de la Guêpe, un Clan Mineur qui résultait de la campagne de vengeance d'un seul homme contre les Clans du Lion et du Scorpion, les deux clans qui avaient trahi ses parents. Soutenu par un Champion d'Émeraude qui avait ses propres raisons pour mépriser les deux clans, Tsuruchi reprit la maison de ses parents à ceux qui les avaient trahis et créa le Clan de la Guêpe, des samurai qui abandonnèrent le bushido et le daisho pour adopter leur propre code d'honneur et la pratique de l'arc.

Tsuruchi, qui avait toujours été un homme ambitieux, accepta avec plaisir que sa famille rejoigne le Clan de la Mante, se débarrassant des limites imposées aux Clans Mineurs d'un seul coup. Depuis cette époque, les Tsuruchi se sont réinventés, par nécessité plus que par désir. Quand ils ont des rapports avec les autres habitants de l'Empire, les Tsuruchi portent un wakizashi symbolisant leur statut officiel de samurai. Bien des membres de la famille, en particulier ceux qui sont assez vieux pour se souvenir de la Guerre des Clans, ne portent ce sabre qu'à contrecoeur et ne lui portent aucune sorte de vénération.

Les membres de la famille Tsuruchi sont particulièrement athlétiques, habitués à une rude vie de montagnard et à la traque épuisante des criminels dans tout l'Empire. La célérité est une vertu appréciée, et l'entraînement traditionnel des Tsuruchi accorde beaucoup d'importance aux prouesses d'adresse. Les Tsuruchi sont de taille moyenne à légèrement au dessus de la moyenne. Beaucoup portent des brassards aux bandes jaunes et noires, qui rappellent l'origine de leur famille en tant que Clan de la Guêpe.

La famille Yoritomo (Bonus : Force +1)

Daimyo actuel : Yoritomo Kumiko

La famille régnante du Clan de la Mante, bien consciente de son statut unique dans l'Empire, est la seule qui ne descende pas d'un Kami, et ses membres en sont fiers. Les Yoritomo, fiers de leur longue et illustre histoire au même titre que n'importe quelle autre famille, peuvent faire remonter leurs origines au Clan du Crabe et à l'époque de la formation de l'Empire. Ironiquement, le fait qu'ils n'aient pas de sang de Kami est directement contredit par leur appartenance à la lignée de Kaimetsu-uo, petit fils de Hida. Naturellement, peu de gens évoquent le sujet en présence d'un membre de la famille Yoritomo.

Effectivement, rares sont les Yoritomo qui n'ont pas servi sur un kobune du Clan de la Mante pendant au moins une partie de leurs études. Le style de combat pratiqué par leur famille inclut des manœuvres athlétiques qui exigent un sens de l'équilibre supérieur, le genre de talent qu'on peut apprendre sur un des navires parmi les centaines qui naviguent sur les mers rokugani.

Les épreuves de leur entraînement tendent à faire des Yoritomo des personnages grands et puissants, qui ne se soucient guère des raffinements de la société, comme leurs cousins du Clan du Crabe. Il existe bien des exceptions à cette règle, bien sûr, comme le montre la branche de la famille qui forme des courtisans pour représenter le clan à la cour, mais la plupart du temps, elle est valide.

La vie en mer façonne l'apparence particulière des Yoritomo. Leur torse est très musclé, et ils ont un sens de l'équilibre extraordinaire, ce qui transparaît dans leur carrure et leur attitude. Beaucoup ont une peau semblable au cuir et couturée de cicatrices, en raison des rigueurs de leur profession, et leur comportement est à l'avenant.

Le Clan du Phénix

CHAMPION DU CLAN : Shiba Mirabu

Quand les Kami tombèrent dans le monde des mortels, ils entreprirent d'organiser les tribus éparpillées qu'ils trouvèrent et en firent ce qui deviendrait les clans de Rokugan. Tous les enfants du Soleil et de la Lune avaient des disciples qui leur prêtaient serment d'allégeance, et les Kami se déclarèrent maîtres de leurs clans… tous, sauf un. Shiba rassembla ceux qui voulaient le suivre, mais se vit opposer le refus du mystique appelé Isawa. Isawa refusait de s'incliner devant le Kami, même quand Shinsei vint à lui pour proclamer qu'il était le Tonnerre du Clan du Phénix, et que la race des hommes était condamnée sans son aide. Isawa affirmait que sans lui, son peuple souffrirait, et ce fut alors que Shiba accomplit un acte impensable : il s'agenouilla devant Isawa et jura que ses descendants protégeraient toujours ceux de ce mortel. Depuis ce temps, les Isawa dirigent le Clan du Phénix par l'intermédiaire du Conseil Élémentaire (ou Conseil des Cinq), et le Champion du Clan (issu de la lignée des Shiba) a un poste de prestige afin de maintenir la place du Clan du Phénix à Rokugan. Parmi les autres clans, un tel arrangement causerait d'interminables querelles intestines, mais le Clan du Phénix n'a pas ce genre de problème. Des querelles opposent souvent les familles du clan, mais ses membres ne s'affrontent que comme des frères loyaux les uns envers les autres : ils s'arrêtent toujours avant de se blesser et font toujours front commun contre les étrangers.

Comme Shiba et Isawa étaient des hommes de paix, le Clan du Phénix devint un clan d'érudits, de pacifistes et de mystiques. Ceux qui cherchent à comprendre les sujets les plus obscurs, voire dangereux, se tournent souvent vers ses membres, et le clan forme les meilleurs shugenja de l'Empire. Comme le Clan de la Grue, celui du Phénix est voué à un idéal de paix, mais il est bien plus ferme face à la violence. Les hommes et les femmes du Clan du Phénix donnent volontiers leur vie sans rien attendre en retour s'ils pensent que leur mort servira la cause de la paix, et plus d'un conflit a été brutalement interrompu lorsqu'un commandant ou un bataillon du Clan du Phénix a été abattu sans même sortir ses armes. Récemment, Toturi III le Vertueux a récompensé ces siècles de respect de nobles idéaux en confiant ses deux frères et sœurs au clan et en faisant du Clan du Phénix sa Voix dans l'Empire aux côtés de la famille Miya. Bien qu'ils ne soient guère habitués à endosser un rôle direct dans la politique et les machinations de l'Empire, les membres du Clan du Phénix ont relevé le défi avec la même noblesse que ses fondateurs.

Les membres du Clan du Phénix ont une apparence classique, avec des vêtements complexes mais pas extravagants, et des traits taillés à la serpe. Ils ont souvent un air contemplatif, comme s'ils étudiaient quelque mystère inaccessible à autrui. C'est ce qui leur donne leur réputation d'arrogance, qui n'est pas tout à fait imméritée. Les membres du Clan du Phénix ont une carrure assez légère et sont un peu plus petits que la moyenne.

LA FAMILLE AGASHA (BONUS : INTELLIGENCE +1)

DAIMYO ACTUEL : Agasha Chieh

Formant la plus petite et la plus jeune des familles du Clan du Phénix, les Agasha descendent du shugenja qui quitta le Clan du Dragon durant le règne de Hitomi. Les Agasha coupèrent les ponts avec le Clan du Dragon, arguant du fait que Hitomi avait trahi tous les préceptes de Togashi sur lesquels reposait le clan, et ils jurèrent fidélité au Clan du Phénix, alors affaibli. Leur défection leur gagna la gratitude du Clan du Phénix, décimé de manière presque irrémédiable par la Guerre des Clans, ainsi qu'un poste de Maître de l'Air pour un des leurs. Depuis leur acceptation au sein du Clan du Phénix, les Agasha se sont vite retrouvés pris au milieu des luttes incessantes entre les autres familles. La patience innée et la nature compréhensive des Agasha leur ont été bien utiles, car ils ont bientôt adopté un rôle de médiateur entre les autres familles.



Ils ont continué à étudier le style de magie et d'alchimie peu ordinaire pour lequel ils étaient renommés au sein du Clan du Dragon, et les Isawa ont tour à tour qualifié leurs pratiques « de découvertes surprenantes » et de « tours de passe-passe de paysans ». Les Agasha ont déjà passé des générations à être incompris par le reste de l'Empire, et le point de vue des Isawa a donc fort peu influencé leur façon d'être.

On voit rarement les Agasha hors des terres du Clan du Phénix, car ils préfèrent rester entre eux et dans leur nouveau clan. Malgré leur isolement, les Agasha ont vite gagné chez les membres du Clan du Phénix (et par leur intermédiaire, dans tout l'Empire) une réputation de chercheurs en magie polyvalents et astucieux. Un des premiers cadeaux des Agasha pour leurs nouveaux seigneurs de la famille Isawa fut la théorie de la magie des « éléments combinés », qui commença par causer une vive agitation au sein du Conseil. Une fois passé le choc que suscitait une théorie aussi radicale, les Isawa reconnurent l'utilité d'une façon de penser aussi peu traditionnelle… tant qu'elle restait le fait d'une famille aussi restreinte. Bien que les Isawa et les Shiba conservent de vastes bibliothèques regroupant des connaissances interdites et obscures, quand quelque chose de vraiment bizarre est découvert, on fait toujours appel à un Agasha pour aider à son étude.

Ressemblant à leurs aïeux du Clan du Dragon, les samurai de la famille Agasha ont une carrure légèrement plus imposante que la plupart des membres du Clan du Phénix, bien qu'ils ne soient en aucun cas obèses. Ils apprécient les tatouages complexes, réminiscence de leur ancienne allégeance au Clan du Dragon, ce qui les singularise encore plus. Ces tatouages les amènent de surcroît à exposer leur corps un peu plus que ne le voudrait la bienséance au sein Clan du Phénix.

La famille Asako (Bonus : Perception +1)

Daimyo actuel : Asako Toshi

La plus proche amie de Shiba était une mortelle du nom d'Asako, connue pour sa nature aimable et ses talents de guérisseuse. Quand Shiba s'en fut dans l'Outremonde afin de découvrir ce qu'il était advenu des Tonnerres et de Shinsei, Asako se mit à pleurer, car elle avait déjà perdu son mari dans le conflit contre le Sombre Kami. Quand l'âme de Shiba revint dans le corps de l'un de ses disciples, Asako fut choquée par les révélations que son ami lui rapportait : Shinsei avait murmuré les secrets de l'univers à l'oreille de Shiba pendant que son corps mortel mourait. Muni de ce savoir, Shiba connaîtrait la vie éternelle, mais il savait aussi qu'Asako pouvait démêler encore plus ce mystère. Comme les moines de Shinsei et les ordres de moines tatoués du Clan du Dragon, Asako et ses disciples se retirèrent de l'Empire pour méditer sur les enseignements que Shinsei avait laissés au Clan du Phénix.

Ils découvrirent que la place des mortels dans l'univers était telle que l'illumination finale leur appartenait à tous, quand ils étaient prêts à la recevoir… mais les Asako furent victimes de leur arrogance et pensèrent que cela signifiait qu'ils étaient destinés à devenir eux-mêmes des Fortunes. Cet enseignement fut transmis au sein de la famille pendant des générations, menant bien des individus sur le chemin de l'illumination, mais en condamnant d'autres à une destinée bien plus sinistre. Il y a une génération de cela, le secret de cette erreur originelle fut révélé aux Asako par leur daimyo actuel, Toshi, et les membres de cette famille se sont retrouvés à suivre correctement le Sentier de l'Homme. Les Asako se voient comme les gardiens du destin de l'humanité, mais ils ne divulguent pas les secrets du Sentier de l'Homme hors de leur famille. Ils pensent que la plupart des mortels ne sont pas prêts pour ce genre de savoir : en effet, les Asako n'y étaient eux-mêmes pas préparés, même munis de leur intuition innée.

Les Asako s'enorgueillissent de leur réputation d'érudits et de guérisseurs, semblables en cela à Asako elle-même. Rares sont ceux qui les égalent en matière de médecine naturelle ou surnaturelle, les Familles Impériales elles-mêmes faisant appel très régulièrement à leurs connaissances. Leurs études contemplatives leur donnent aussi l'occasion de recenser un grand nombre de connaissances et d'éléments historiques de l'Empire. Bien qu'ils n'aient pas un rôle officiel d'historiens comme la famille Ikoma, les bibliothèques des Asako sont impressionnantes et fournies. Cependant, obtenir accès à ces informations de la part d'un Asako est une toute autre histoire. Les membres de la famille sont soit les émissaires sociables et ouverts qu'ils envoient dans les cours ou pour guider secrètement autrui sur le Sentier de l'Homme, soit des reclus qui préfèrent avoir affaire à des parchemins qu'à des individus.

Les Asako ont une tradition ascétique très prononcée, ce que reflète leur apparence. Beaucoup se rasent la tête, et ne portent que les robes les plus humbles. Ils forment ainsi un contraste saisissant avec les Isawa, lequel accentue la division fort ancienne entre ces deux familles.

La famille Isawa (Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel : Le Conseil Élémentaire – Isawa Nakamuro (Air), Isawa Sachi (Terre), Isawa Ochiai (Feu), Doji Akiko (Eau), Shiba Ningen (Vide)

Rares sont les familles dont l'histoire et la tradition sont aussi fières et complexes que la famille Isawa. En tant qu'érudits et maîtres des arts mystiques, ses membres sont bien conscients de la différence entre perception et réalité. Certains désignent les actes d'Isawa comme caractéristiques d'un homme égoïste et sans honneur, mais les Isawa comprennent que les motivations de leur fondateur n'avaient rien à voir avec cela. Pour Isawa, ce que voulait Shiba, c'était son aide pour résoudre un problème que les Kami s'étaient posé à eux-mêmes et qui menaçait désormais toute l'Univers. Et ce même individu réclamait encore qu'Isawa lui jure fidélité. Ce que les Isawa comprennent, et que la plupart n'arrivent pas à saisir, c'est que ce n'est pas Isawa qui aurait dû réaliser son arrogance, mais Shiba… ce qu'il fit. Depuis la fondation de leur famille, les Isawa ont dirigé le Clan du Phénix dans l'accomplissement de son devoir envers l'Empire, mais jamais avec autant de soin qu'en ce qui concerne leur rôle de gardiens de la magie du monde. Leur savoir et leur talent sont tels que le point de vue d'un shugenja Isawa est souvent considéré comme décisif en matière de magie. Les shugenja Isawa expérimentés sont souvent invités à enquêter quand on découvre une perturbation d'ordre surnaturel, et bien qu'ils n'aient aucune autorité officielle (ce serait là le rôle des Magistrats de Jade), la plupart pensent que leur présence garantit que la situation sera réglée de manière adéquate.

De leur propre point de vue, les Isawa réalisent qu'ils ne sont pas nécessairement les plus puissants shugenja du Rokugan, mais se considèrent comme étant de loin les plus responsables. L'histoire de la famille n'est pas exempte de toute corruption ou abus de pouvoir, mais presque chaque incident a été géré rapidement, et de l'intérieur. Ils comprennent que le pouvoir attire ceux qui cherchent à en abuser, et ils s'y préparent à l'avance. Les Isawa soutiennent aussi que la préparation nécessite l'étude, et bien des reliques maudites ou corrompues sont apportées à la famille pour qu'elle les observe. Les plus dangereux de ces objets sont dissimulés à Gisei Toshi, la Cité du Sacrifice, un endroit dont peu connaissent l'existence. De bien des façons, les Isawa se voient comme les gardiens de l'Empire, tout comme le Clan du Crabe protège Rokugan de l'Outremonde : simplement, les menaces qu'affronte le Clan du Phénix sont plus subtiles et sournoises.

Les Isawa portent généralement des robes amples aux motifs spectaculaires et flamboyants. Presque tous ont les cheveux bruns, et il n'est pas rare que les Isawa soient minces et pâles, en raison de leur dévouement excessif envers leur travail aux dépens de leur entraînement physique.

La famille Shiba (Bonus : Constitution +1)

Daimyo actuel : Shiba Mirabu

Les Shiba occupent une position inhabituelle pour une famille descendant du Kami d'un clan. Quand Shiba s'agenouilla devant Isawa, il fit un serment que sa famille a respecté pendant toute l'histoire du Clan du Phénix, et qui fait de ses membres les serviteurs et les protecteurs des Isawa. En raison du sacrifice de Shiba, sa famille fait rarement preuve d'une fierté incongrue, mais manifeste l'entêtement commun à tout le clan. Plus d'une fois, le rôle des Shiba en tant que protecteur est entré en conflit avec leur rôle de subalternes des Isawa : après tout, les Shiba n'ont pas le droit de dire à leurs suzerains où ils peuvent aller, fût-ce pour leur propre sécurité. Cette constante opposition définit la relation entre les Shiba et les Isawa depuis la fondation du clan, mais les Shiba n'en éprouvent aucune animosité. En effet, les membres de la famille sont conscients de leur place et les bushi de la famille étudient chaque situation avec patience et compréhension. Même les Isawa ne peuvent douter de la sincérité des intentions de leurs gardiens, car d'innombrables Shiba ont donné leur vie en protégeant les Isawa au fil des ans.

Beaucoup de membres de la famille Shiba imitent leur ancêtre en se consacrant aux arts pacifiques et à l'étude en plus de leur formation martiale. Si beaucoup de bushi embrassent un style de vie essentiellement consacré à la guerre et au conflit, les Shiba n'y voient qu'une partie de leurs devoirs envers les Isawa. En raison de l'état d'esprit cultivé des Shiba, ils ont du mal à saisir quelle gloire on peut gagner en mourant, et ne voient dans la mort que la fin d'une vie pleine d'expériences et de possibilités. C'est grâce à cette compréhension que les Shiba se consacrent si entièrement à leur rôle de gardiens, et qu'ils sont prêts à mettre leur vie en péril afin que d'autres puissent vivre et participer au monde. Naturellement, tandis que les membres du Clan du Phénix sont les proches alliés du Clan de la Grue, les Shiba sont plus proches de ce clan que toutes les autres familles. Les membres du Clan de la Grue s'arrangent souvent pour que des yojimbo Shiba soient affectés à des courtisans Doji ou des artisans Kakita, et les membres du Clan du Phénix sont toujours ravis d'avoir la chance d'étudier les arts auprès de leurs alliés.

Les Shiba définissent le standard en matière de famille de samurai moderne. Leur carrure et leurs traits sont quelconques, et ils préfèrent les coiffures et les vêtements traditionnels. La qualité qui les met à part est leur armure. Ne disposant que d'une famille de bushi, les membres du Clan du Phénix peuvent passer plus de temps à fabriquer des armures, et elles sont souvent extrêmement élaborées et personnalisées.

Le Clan du Scorpion

Champion du Clan : Bayushi Paneki

Aussi appelé l'Ame Damnée de l'Empereur, le Clan du Scorpion est le clan des secrets et de la manipulation. Bien que ses membres se livrent à un certain nombre d'activités variées pour assurer sa subsistance, la source principale du pouvoir du Clan du Scorpion est l'information. Ses membres sont des maîtres politiciens, qui ont des yeux et des oreilles dans toutes les cours. Ont dit que si vous avez un secret, il y a un membre du Clan du Scorpion, quelque part, qui est au courant. Bien qu'ils aient une réputation de maîtres chanteurs, il est rare qu'ils aient besoin d'en venir à de telles extrémités. La menace et la coercition sont les instruments d'un homme désespéré : il est plus avantageux de connaître son adversaire plus qu'il ne se connaît lui-même, afin de le manipuler plus facilement.

Ceci dit, les samurai du Clan du Scorpion se sont fait une réputation de malfaiteurs au cours de l'histoire de l'Empire. C'était en grande partie l'intention des membres du clan, cultivant avec soin une aura de peur et d'intimidation, afin qu'on ne s'avise pas de s'opposer à eux. Cette réputation est tout pour le Clan du Scorpion, mêlant habilement menaces, illusions et véritable puissance pour susciter le trouble et le déséquilibre chez l'ennemi. Les membres du Clan du Scorpion ne profèrent pas de menace qu'ils ne soient prêts à mettre à exécution, et leur vengeance légendaire est rapide, brutale et inévitable.

Naturellement, ces manipulations et ces mensonges ne se font pas sans raison. Les membres du Clan du Scorpion sont d'une loyauté infaillible envers l'Empereur, et surveillent sans relâche les menaces potentielles envers le trône. Ainsi, ils maintiennent un équilibre en dressant subtilement les clans les uns contre les autres. Cette loyauté définit le concept d'honneur pour le Clan du Scorpion. Tous les péchés sont pardonnés à qui reste loyal à sa famille, son clan et son Empereur. Par conséquent, s'il peut être difficile de gagner véritablement la confiance des membres trompeurs du Clan du Scorpion, ce sont au final les alliés les plus loyaux auxquels un samurai puisse faire appel. Un samurai honorable qui gagne l'amitié d'un membre du Clan du Scorpion verra nombre de ses problèmes disparaître comme par enchantement, et ses ennemis auront des accidents en partant à la bataille ou changeront mystérieusement d'avis au dernier moment. Bien sûr, le samurai du Clan du Scorpion agira secrètement, afin que son honorable ami n'ait pas à se soucier des détails de ses actes.

Les membres du Clan du Scorpion n'aiment pas forcément les actes déshonorants qu'ils doivent accomplir quotidiennement, mais ils en reconnaissent la nécessité. Il n'est pas rare que les samurai du Clan du Scorpion deviennent amers et cyniques en voyant l'Empire prospérer grâce à leurs activités secrètes tout en continuant à les critiquer pour leurs « actes déshonorants ».

On peut se demander comment un clan qui se fait appeler le Clan des Secrets peut faire quoi que ce soit discrètement. Une fois encore, tout est affaire de réputation et de manipulation. Les membres du Clan du Scorpion sont passés maîtres dans l'art de mettre leurs adversaires potentiels à l'aise, et de les assurer qu'ils sont sous contrôle jusqu'à ce que le besoin du contraire se fasse sentir. Les membres du Clan du Scorpion usent de leur réputation comme d'un bouclier autant que comme d'une lame. La stratégie ordinaire d'un Bayushi consiste à admettre honteusement que bien des membres du clan sont déshonorés et indignes de confiance, mais qu'il constitue une exception notable. Le courtisan demande humblement à ce qu'on lui témoigne un minimum de confiance, afin qu'il puisse protéger ses amis contre ses frères peu recommandables. En d'autres termes, le samurai du Clan du Scorpion s'assure que chacun sache à quel point tous ses semblables sont malveillants, mais aussi que tous ceux qui l'entourent le prennent pour l'exception qui confirme la règle.

Les membres du Clan du Scorpion sont plutôt pâles et minces, avec des traits aristocratiques et délicats. Tous les samurai du Clan du Scorpion portent des masques, comme le faisait le Kami Bayushi, en l'honneur de leur fondateur. Le style de ces masques est très variable d'un individu à l'autre, et c'est toujours un choix très personnel. Les membres du clan prennent leurs masques très au sérieux, et certains répugnent à être vus sans masque autant qu'à être vus sans daisho.

La famille Bayushi (Bonus : Agilité +1)

Daimyo actuel : Bayushi Paneki

Les Bayushi sont les maîtres incontestés du Clan du Scorpion, et ce depuis l'époque de leur fondateur. C'est une fière famille, consciente de la réputation unique de son clan, et toujours prête à la préserver. En tant que famille principale du Clan du Scorpion, ils s'enorgueillissent de disposer des courtisans les plus cultivés et des bushi les plus motivés. Dans bien des cas, il est difficile de distinguer les uns des autres. Même les guerriers dévoués de la famille Bayushi mettent un point d'honneur à apprendre les subtilités de la cour, et même les mieux protégés des politiciens réalisent que c'est une bonne idée de savoir se défendre, étant donné le style agressif de leurs manipulations politiques.

Ironiquement, cette famille, que beaucoup considèrent comme la plus déshonorable de toutes, incarne directement et de bien des façons le véritable sens du mot samurai : un maître de la plume et de l'épée, prêt à affronter tous les dangers et à verser son sang pour l'Empereur, mais plus prompt encore à verser le sang de l'ennemi. Il s'agit d'un clan extrêmement riche et puissant, avec qui seuls les Doji et les Familles Impériales peuvent rivaliser en matière de pouvoir politique brut. Même ceux qui méprisent les Bayushi s'opposent rarement à eux, car on ne sait jamais qui ils peuvent avoir comme alliés. Maîtres de la politique, ils n'oublient jamais de faire payer une dette, et ne se soustraient jamais à leurs propres obligations. S'il arrive qu'ils ne paient pas toujours leurs dettes de la manière attendue, ceux qui cherchent les faveurs des Bayushi sont rarement déçus des résultats.

Les Bayushi sont renommés pour leur beauté, mais il s'agit d'une splendeur sombre et ténébreuse. Les hommes sont de séduisants coquins, et les femmes possèdent une beauté poignante à même de susciter des pensées inconvenantes chez les samurai honorables.

La famille Shosuro (Bonus : Intuition +1)

Daimyo actuel : Shosuro Yudoka

Cette famille est aussi incomprise que le Tonnerre du Clan du Scorpion qui la fonda. Aux yeux du public, les Shosuro semblent n'être guère plus que les aides de camp des Bayushi, formant une famille inférieure de courtisans et de guerriers qui exécutent les ordres de leurs suzerains. La vérité, que les Shosuro ne ménagent pas leur peine pour cacher, est bien plus sinistre. Les Shosuro forment une famille d'espions, de saboteurs et d'assassins. Cependant, ceux qui les traitent de ninja le regrettent rapidement. Pour les Shosuro, un ninja n'est loyal envers aucun seigneur, et aucun sens de l'honneur n'excuse ses terribles actes. Les Shosuro ne sont pas des ninja : ce sont des samurai. Si les ordres de leur seigneur les amènent à se vêtir de noir, à rôder dans les ombres et à tuer leurs ennemis silencieusement avec des poisons violents, ainsi soit-il. À leurs yeux, leur honneur est d'autant plus éclatant parce qu'ils ne remettent pas en question ce qui doit être fait, parce qu'ils sont prêts à faire n'importe quel sacrifice au nom de la loyauté.

Si les Bayushi sont élégants et beaux, les Shosuro sont souvent quelconques et sans prétention. Il est fréquent de converser longuement avec un membre de la famille Shosuro et d'oublier à quoi il ressemble, ce qui leur convient tout à fait.

La famille Soshi (Bonus : Perception +1)

Daimyo actuel : Soshi Uidori

Les shugenja de la famille Soshi forment le coeur religieux du Clan du Scorpion. Comme on peut l'attendre des membres de ce clan, les Soshi ont un point de vue original concernant la religion. Les membres du Clan du Scorpion voient dans le Tao et le culte des Fortunes une autre forme de manipulation. Les enseignements de Shinsei rendent le peuple calme, contemplatif et facile à contrôler. Les Fortunes gardent les samurai dans le droit chemin depuis le Royaume Céleste, tout comme les samurai gardent les paysans dans le droit chemin en les menaçant de leur sabre. Ce sont là des choses précieuses, car on peut les utiliser pour contrôler autrui. Un shugenja Soshi donne des conseils aussi volontiers que n'importe quel saint homme, tout en écoutant avec beaucoup d'attention afin de déter-



miner comment tourner la situation à l'avantage de son clan. Ressentir les éléments et l'univers de manière aussi éclairée tout en étant forcé par les circonstances à user de ce pouvoir pour manipuler autrui est un paradoxe qui rend les Soshi plus cyniques encore que les autres membres du Clan du Scorpion.

Les Soshi sont particulièrement doués pour l'utilisation de la magie de l'Air. Les illusions, la tromperie et l'observation font partie des sorts qu'ils aiment utiliser. Cependant, tandis que les shugenja Iuchi et Isawa ont la réputation de changer le cours des batailles, ce n'est pas le cas des Soshi. Cela ne veut pas dire que les Soshi n'accompagnent pas leurs bushi au combat, mais que quand ils le font, ils prennent grand soin de s'assurer que l'ennemi ne réalise pas qu'ils sont là. Les victoires de bien des brillants généraux Bayushi peuvent être portées au crédit de Soshi qui ont utilisé leur magie pour épier les préparatifs du général ennemi, ou qui ont créé des illusions cachant les renforts jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour battre en retraite.

Les Soshi ressemblent beaucoup aux Bayushi, bien qu'ils ne soient pas d'une beauté aussi éblouissante. On peut les décrire comme ayant une apparence plus ou moins « dure », qui exprime physiquement le cynisme amer qui les anime.

La famille Yogo (Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel : Yogo Koji

À l'aube de l'Empire, vivait un shugenja nommé Yogo qui descendait de la tribu d'Isawa. Quand Isawa rejoignit le Clan du Phénix, Yogo était l'un des premiers à se tenir à ses côtés, jurant fidélité à la toute nouvelle famille Asako. Dans une bataille contre Fu Leng, Yogo fut frappé par une terrible malédiction : il était condamné à trahir ceux qu'il aimerait. Isawa découvrit non seulement qu'on ne pouvait lever la malédiction, mais qu'elle se transmettrait à sa lignée pour l'éternité. Bouleversé, Yogo s'isola. Au bout d'un temps, le Kami Bayushi vint chercher Yogo dans les ténèbres. Ayant subi des pertes sévères pendant la guerre, le jeune Clan du Scorpion avait besoin de shugenja compétents. Bayushi promit à Yogo qu'il aurait sa place au sein du Clan du Scorpion sans avoir à redouter de le trahir, puisque Yogo n'aimait pas le Kami du Clan du Scorpion.

La famille Yogo supporte la malédiction de son fondateur depuis des siècles. Ses membres ont décidé de consacrer leurs études à combattre la maho et la Souillure, pour se venger de leur terrible malédiction, et ils ont fini par se voir confier les douze parchemins noirs. Chaque génération voit son comptant d'histoires tragiques liées à l'accomplissement de la malédiction. Nulle n'est sans doute aussi remarquable que celle de Yogo Junzo, le dément qui commença à ouvrir les douze Parchemins Noirs et précipita le retour de Fu Leng. Junzo fit passer la légende de la malédiction de Yogo au premier plan des préoccupations de l'Empire. Les membres de la famille devinrent des parias en dehors de leur clan. Aujourd'hui, rares sont ceux qui feraient volontairement confiance aux Yogo pour quelque raison que ce soit. Les Yogo supportent cette méfiance avec une certaine détermination, car ils soupçonnent au fond de leur cœur qu'ils ne méritent pas réellement qu'on leur fasse confiance.

Les membres de la famille Yogo sont généralement très minces, avec des traits anguleux qui rappellent ceux des membres du Clan du Phénix. Ils ont tendance à arborer un petit air d'inquiétude paranoïaque, et donnent leur confiance encore moins facilement que la plupart des membres de leur clan, car ils savent que la confiance peut mener à l'amour, et que l'amour mène toujours à la trahison…

Les Clans Mineurs

Chacun des Clans Majeurs fut fondé pour servir un Kami particulier et accomplir un devoir unique. Au cours de l'histoire, l'Empereur déclara également la formation de beaucoup d'autres clans plus modestes, les Clans Mineurs. Les Clans Mineurs disposent de samurai et de provinces, tout comme les Clans Majeurs, bien que leurs domaines soient plus modestes et moins peuplés. Même le plus grand des Clans Mineurs ne peut se comparer, en termes de richesse et de prestige, à une simple famille de samurai des Clans Majeurs. Un Clan Mineur n'existe pas officiellement tant qu'il n'a pas été reconnu et nommé par l'Empereur. Ce nom et ce statut peuvent de même être révoqués par l'Empereur à tout moment.

Sur le terrain dangereux de la politique impériale, il peut s'avérer difficile de survivre pour ces petits clans. Heureusement, l'Empereur a promulgué un certain nombre de décrets qui protègent les Clans Mineurs des Clans Majeurs agressifs. Le plus remarquable veut qu'un Clan Majeur ne puisse déclarer la guerre ou déclencher une guerre contre un Clan Mineur : le Clan Majeur ne peut combattre que pour se défendre. Le décret protège les frontières des Clans Mineurs contre des clans agressifs comme ceux du Lion et de la Licorne. On ne sait jamais ce qu'un samurai d'un Clan Majeur peut intentionnellement interpréter comme une insulte ou un acte de guerre, et par conséquent, les samurai sages des Clans Mineurs restent à l'écart et évitent les activités impliquant les samurai des Clans Majeurs.

Cela ne veut pas dire que les samurai des Clans Mineurs se comportent comme des lâches. Les plus pragmatiques d'entre eux réalisent simplement que la politique des Clans Majeurs n'est pas un domaine pour eux. Un samurai issu d'un Clan Mineur doit garantir la sécurité de son propre petit territoire et de ses sujets avant de s'inquiéter des affaires qui concernent tout l'Empire. Bien sûr, il y a toujours des exceptions, et aucun samurai de Clan Mineur ne peut oublier l'exemple du Clan de la Mante. Autrefois alliance de Clans Mineurs, le Clan de la Mante a gagné le respect de l'Empire par son courage, sa détermination et son ambition et s'est vu récompenser par l'obtention du statut de Clan Majeur. Les membres du Clan de la Mante font office d'exemple de ce que les autres Clans Mineurs peuvent espérer devenir, forts et indépendants et cessant d'être considérés comme des vermines grouillant dans l'ombre des Clans Majeurs.

Le Clan du Blaireau

Famille Ichiro (Bonus : Force +1)

Champion du Clan : Ichiro Kihongo

Hida Domogu, fondateur du Clan du Blaireau, obtint le droit de régner sur le nouveau Clan Mineur après avoir remporté une épreuve de force à l'instigation de l'Empereur. Le Clan du Blaireau se vit attribuer le nom de famille Ichiro et le devoir de surveiller les montagnes septentrionales de Rokugan, des terres en friches éloignées du reste de l'Empire. Dans l'éventualité d'une invasion gaijin par le nord, le Clan du Blaireau serait la première ligne de défense. Il n'y eut jamais d'attaque. Malheureusement, après des siècles de paix, les membres du Clan du Blaireau relâchèrent leur vigilance et se trouvèrent pris au dépourvu devant une attaque venue de l'intérieur. Le démoniaque Hideo no Oni, une créature de Jigoku portant le nom d'un samurai du Clan du Blaireau, se dressa dans les terres du clan et détruisit ses domaines.

Bien que la créature fût finalement vaincue, le Clan du Blaireau était éparpillé et brisé. Ceux qui connaissent le sort du Clan du Blaireau considèrent que le fait que l'Empereur lui ait permis ne fût-ce que de conserver son statut de Clan Mineur est déjà une preuve de clémence. Bien des bushi du Clan du Blaireau furent forcés de chercher leur destinée en dehors de leur patrie pour survivre. Ainsi, les membres du clan commencèrent des carrières de mercenaires errants. Contrairement aux autres Clans Mineurs, les membres du Clan du Blaireau ne craignent pas ce genre de travail. Se battre aux côtés de samurai de Clans Majeurs ne

présente pas de gros risques, car quel Clan Majeur entreprendrait le long voyage jusqu'aux terres du Clan du Blaireau rien que pour détruire des domaines qui ont déjà été rasés ? Les membres du clan se vendent au plus offrant et envoient leurs gages chez eux pour reconstruire leurs foyers. Les dégâts furent si terribles que même après plusieurs décennies, la reconstruction est loin d'être achevée. Le Clan du Blaireau possède un dojo dans la cité de Kaeru Toshi, et on peut trouver ses membres errant partout dans l'Empire, seuls ou en petits groupes.

Fidèles à l'héritage du Clan du Crabe, les membres du Clan du Blaireau sont obstinés, déterminés et souvent grossiers. Bien qu'ils ne soient pas aussi grands que les samurai du Clan du Crabe, ceux du Clan du Blaireau sont souvent trapus, aux muscles épais. Dans l'ensemble, ils forment un groupe assez morose et pessimiste. Ils ne donnent pas facilement leur confiance, bien qu'ils n'échouent jamais à remplir un contrat de mercenaire. Même en mission, un membre du Clan du Blaireau se contente d'écouter les ordres et de répondre quand on lui pose une question : le reste du temps, il reste seul ou en compagnie d'autres membres de son clan.

Le Clan du Boeuf

Famille Morito (Bonus : Constitution +1)

Champion du Clan : Morito

Pendant la Guerre contre l'Ombre, un samurai ambitieux du Clan de la Licorne appelé Shinjo Morito décida de se faire un nom, pour lui et son clan. Avec une petite armée de soldats loyaux, il s'empara de terres inoccupées des régions septentrionales du Clan du Phénix, et y construisit un château. Il s'autoproclama daimyo du « Clan du Bœuf », bien que ce geste n'eût bien sûr rien d'officiel. Rares furent ceux qui remarquèrent les agissements de Morito. Il reparut publiquement durant la Guerre des Esprits, et son héroïsme au nom de l'Empereur Toturi fut tel que ce dernier reconnut officiellement les prétentions de son clan.

Peu de gens réalisent les vraies motivations des actes de Morito. Lors du Jour des Tonnerres, le Clan du Phénix fut décimé. Beaucoup d'autres clans, dont celui de la Mante, se tournèrent vers les terres inoccupées du Clan du Phénix. C'était une menace indirecte contre le lointain temple caché du Kolat, qui avait jusqu'ici été dissimulé au plus profond de ces terres. Morito, membre du Kolat, pensa que nul ne pourrait découvrir et s'emparer du temple s'il le faisait le premier. Par conséquent, il fut promus au rang de Maître Acier au sein de l'organisation secrète, et chargé de la protection du temple caché.

Ainsi, le Clan du Boeuf est un véritable paradoxe. Tous ses membres ne servent pas le Kolat : seuls ceux qui ont prouvé leur loyauté personnelle envers Morito apprennent ce qui se cache véritablement derrière leurs montagnes. Malgré leur affiliation au Kolat et leurs diverses activités criminelles, Morito et ses disciples se considèrent comme des patriotes. Quand le trône fut menacé pendant la Guerre des Esprits, Morito se dressa pour défendre Toturi sans hésitation. Bien que tous les Kolat ne soient pas d'accord avec sa philosophie, Morito et sa Secte de l'Acier pensent que la Dynastie Toturi est tout à fait cet Empire de l'Homme que le Kolat cherche à bâtir depuis des siècles. Ce but étant accompli, son nouvel objectif est de s'assurer que le trône soit protégé et que le Kolat reste puissant.

En public, le Clan du Boeuf est un clan d'explorateurs et de courtisans. Leur héritage issu du Clan de la Licorne en fait des messagers extrêmement fiables et des éclaireurs remarquables. C'est un clan pacifique (ses membres ne veulent en effet pas attirer l'attention) dont les membres agissent volontiers en tant que médiateurs quand le besoin s'en fait sentir. Comme leurs ancêtres du Clan de la Licorne, ce sont d'excellents cavaliers, et ils sont passés maîtres dans l'art de voyager dans le rude terrain montagneux où ils ont établi leurs foyers.

Le Clan du Boeuf n'a reçu que récemment un nom de famille, et cela s'est fait discrètement. Quand les Toku ont été récompensés par leur nom de famille, on a réalisé que seul le Clan du Bœuf n'en avait pas. Plutôt que d'humilier Morito, fervent partisan du trône, l'Empereur Toturi III conféra au Clan du Bœuf son nom peu après.

Le samurai moyen du Clan du Boeuf est trapu et robuste, endurci par une vie passée à voyager dans les montagnes et à monter à cheval. Les membres du Clan du Bœuf ont un infatigable sens de l'humour, une voix tonitruante, et ils font souvent des blagues obscènes sans qu'on le leur demande vraiment.

Le Clan de la Chauve-souris

Famille Komori (Bonus : Intelligence +1)

Champion du Clan : Komori

Le Clan de la Chauve-souris est le plus jeune des Clans Mineurs, car il a été fondé l'année dernière seulement. Il naquit quand le vieux shugenja, Yoritomo Komori, accomplit une incroyable prouesse magique pour l'Empereur. Komori était issu d'une lignée qui s'était mêlée à de puissants esprits chauve-souris, et son héritage lui conférait un talent extraordinaire pour convoquer les esprits. Komori utilisa sa magie pour permettre à l'Empereur d'avoir une dernière chance de parler à sa sœur bien-aimée, la précédente Impératrice, et il en fut si reconnaissant qu'il conféra immédiatement au shugenja le statut de Clan Mineur.

Les terres du Clan de la Chauve-souris se trouvent sur l'île lointaine où est situé le monastère de Komori, celui où la Fille des Tempêtes fut élevée en secret. Yoritomo Kumiko a permis à Komori d'y inviter tous les membres du Clan de la Mante qui veulent se joindre à son nouveau clan, et beaucoup ont déjà répondu à l'appel. La plupart sont des shugenja, comme lui. N'ayant pas encore leur propre école de shugenja, ils s'entraînent dans les écoles des Moshi et des Yoritomo. Les shugenja du Clan de la Chauve-souris se concentrent particulièrement sur la magie destinée à invoquer directement les kami et les autres esprits bienveillants.

Comme le Clan de la Chauve-souris est encore jeune, ses responsabilités ne sont pas clairement définies. Sa première priorité pour le moment est d'établir sa propre école de shugenja. En dehors de cela, Komori perçoit un grand potentiel dans sa magie d'invocation. Peut-être que si elle était perfectionnée, il pourrait concevoir des sorts capables de transporter des samurai sur de grandes distances plus facilement qu'avec les techniques actuelles. L'étude de ce genre de magie est devenue sa préoccupation principale, et tout shugenja intéressé par le même sujet sera accueilli à bras ouverts sur l'île de Komori.

Comme le Clan de la Chauve-souris est très récent, ses samurai n'ont pas de traits distinctifs. Cependant, comme la plupart sont d'anciens shugenja du Clan de la Mante, ils ressemblent naturellement à leurs cousins Yoritomo et Moshi. Les membres du Clan de la Chauve-souris sont extrêmement curieux et inquisiteurs, car Komori cherche les individus à l'esprit le plus vif pour accroître les effectifs de son jeune clan.

Le Clan de la Libellule

Famille Tonbo (Bonus : Perception +1)

Champion du Clan : Tonbo Dayu

Le Clan de la Libellule a des origines pour le moins curieuses. Une jeune fille du Clan du Phénix fiancée à un samurai du Clan du Lion se maria à un membre du Clan du Dragon et s'enfuit dans les montagnes qui deviendraient le foyer du Clan de la Libellule. Quand le samurai du Clan du Lion chercha à se venger, les armées des Clans du Dragon et du Phénix se rassemblèrent inexplicablement pour défendre la trahison de leurs membres. Plus

curieux encore, l'Empereur ne se contenta pas de leur pardonner, mais leur conféra le statut de Clan Mineur. Si le Clan du Lion ne pouvait pas directement attaquer le Clan de la Libellule, ses membres oeuvrèrent sans relâche pour affaiblir ses alliés, ce qui mena inévitablement le jeune clan à quelques affrontements.

Les membres du Clan du Lion n'ont jamais oublié la terrible insulte qui leur a été faite par les Clans du Dragon, du Phénix et de la Libellule en rompant leur promesse et en rassemblant leurs armées pour défendre leur mauvaise foi. Les membres du Clan du Lion mettent un point d'honneur à faire couler le sang des membres Clan de la Libellule à la moindre occasion. Durant l'Ere des Quatre Vents, ils détruisirent Kyuden Tonbo et massacrèrent tous les membres du clan qui s'y trouvaient. Heureusement, bien des membres du clan étaient à l'étranger en mission diplomatique et purent revenir pour rebâtir leurs foyers. Avec l'aide d'Isawa Sezaru, Kyuden Tonbo fut reconstruit et restauré. Malgré tout, bien des membres du Clan du Lion pensent que leur honneur ne sera pas lavé tant qu'il restera des membres du Clan de la Libellule en vie, et attendent la prochaine occasion d'attaquer.

Le Clan de la Libellule a peu de bushi. La plupart de ses membres sont formés en tant que shugenja, se concentrant particulièrement sur la magie de l'Eau. Vivre au pied des montagnes des terres des Clans du Dragon et du Phénix les amène à servir de médiateurs et de représentants. Ceux qui veulent parler au Champion du Clan du Dragon mais ne désirent pas affronter les rigueurs du climat pour finalement découvrir qu'il est occupé ailleurs parlent d'abord au Clan de la Libellule. Depuis le renouveau de Kyuden Tonbo, ils servent Sezaru de la même manière. Le Loup est un homme difficile à joindre, chacun le sait, mais il revient régulièrement à sa bibliothèque de Kyuden Tonbo. Ainsi, ceux qui ont un besoin urgent de le voir ont tout intérêt à faire appel à l'hospitalité du Clan de la Libellule.

Les samurai du Clan de la Libellule ont une apparence plutôt sobre et sans prétention. Leurs traits quelque peu rudes rappellent leurs ancêtres Mirumoto, mais ils affectent les manières calmes du Clan du Phénix. Il est intéressant de remarquer que si les membres du Clan du Lion haïssent avec une incommensurable passion le Clan de la Libellule, ce dernier ne leur rend pas la pareille. Même après la quasi extermination du clan, les efforts de ses membres ont été tournés entièrement vers la reconstruction et non la vengeance. La plupart des membres du Clan de la Libellule réalisent qu'une bataille contre le Clan du Lion est une bataille qu'ils ne peuvent remporter. Comme la plupart de leurs confrontations n'ont fait qu'envenimer la situation, beaucoup réalisent qu'ils font mieux d'éviter tout simplement le Clan du Lion.

Le Clan du Lièvre

Famille Usagi (Bonus : Réflexes +1)

Daimyo actuel / Champion du Clan : Usagi Ozaki

Famille Ujina (Bonus : Agilité +1)

Daimyo actuel : Ujina Yoshimitsu

De tous les Clans Mineurs, aucun n'est aussi profondément intégré aux légendes des paysans que le Clan du Lièvre. Beaucoup d'histoires racontent comment un insidieux maho-tsukai ou un seigneur du crime manipulateur mit la main sur un village pour finir par être déjoué par un membre errant et malin du Clan du Lièvre. Bien que ces samurai ne se vantent pas de leurs exploits, nombre de ces légendes sont vraies, et brossent le tableau du devoir unique que les membres du Clan du Lièvre ont entrepris de mener à bien. Ce sont eux qui découvrent les secrets, qui traquent les conspirations. Ceux qui agissent dans l'ombre et oeuvrent contre la paix de l'Empire se sont nommés les ennemis du Lièvre… et le Lièvre les trouvera.

Cette mission a toujours été celle du Clan du Lièvre. Le ronin Reichin fut l'un des premiers témoins du retour d'Iuchiban. Il rejoignit les armées de l'Empire pour combattre l'adepte du sang. Réalisant que sa propre force était limitée et qu'il n'était qu'un homme seul, il fit ce qu'il pouvait. Il sabota les voies de ravitaillement d'Iuchiban, fit diversion pour détourner les soldats, et épia les mouvements de troupes afin que le Champion d'Émeraude sache exactement où et quand frapper. Les activités de Reichin étaient si agaçantes que l'adepte du sang Jama Suru jura de se venger personnellement de lui et de ceux qui l'accompagnaient. L'Empereur lui aussi remarqua les actes de Reichin, et lui accorda le statut de Clan Mineur.

Bien que les Adeptes du Sang aient toujours été les principaux ennemis du Clan du Lièvre, ses membres ne se sont pas limités au combat contre les maho tsukai. Quand les enquêtes bien intentionnées du Clan du Lièvre l'amenèrent à découvrir une cellule du Kolat, les membres de cette organisation répliquèrent en manipulant le Clan du Scorpion afin qu'il détruise Shiro Usagi. Pourtant, le Clan du Lièvre ne disparut pas aussi aisément des mémoires. Le Champion du Clan, Usagi Ozaki, s'échappa du siège final au cours d'une fuite spectaculaire, perdant un œil dans l'évasion qui lui permit de mettre son sabre ancestral en sécurité. Il commença à traquer sans relâche ni pitié les véritables responsables. Bien que les détails de l'affaire soient pour le moins vagues, la cellule du Kolat fut entièrement exterminée et le Clan du Lièvre restauré, avec Ozaki pour champion.

Le reste du clan suit la même philosophie qu'Ozaki : craindre l'inconnu, c'est attirer la défaite. Les secrets sont les armes des couards : retirez-leur leurs secrets, et ils n'ont plus rien. Si les Adeptes du Sang et le Kolat sont leurs principaux ennemis, toute organisation criminelle ou culte clandestin ferait mieux d'éviter d'attirer l'attention du Clan du Lièvre.

Le Clan du Lièvre est actuellement le seul Clan Mineur à disposer de deux familles indépendants. Les Usagi sont la famille régnante, plus fournie et ancienne que les Ujina. Si les deux familles se ressemblent, les Usagi se concentrent plus sur les investigations menées sur l'ennemi, tandis que les Ujina sont des guerriers compétents et discrets. Ils travaillent de concert avec une redoutable efficacité.

Les membres du Clan du Lièvre sont généralement plus petits et plus minces que les Rokugani moyens. Malgré leur taille, ils possèdent une force et une agilité remarquables. Il faut voir le style de combat du Clan du Lièvre pour le croire, car il comprend des sauts incroyables et des coups de pied retournés d'une violence sauvage.

Le Clan du Moineau

Famille Suzume (Bonus : Intuition +1)

Champion du Clan : Suzume Yugoki

Le Clan du Moineau occupe les collines Suzume, une région stérile et désolée située immédiatement à l'ouest de la Plaine du Soleil d'Or. Le devoir des membres du Clan du Moineau consiste à surveiller ces champs luxuriants, regorgeant de vie mais sacrées pour l'Empereur, tout en tirant leur maigre subsistance de ces collines impitoyables. C'est là une âpre mission, mais ils ne s'en plaignent pas. Leur clan est habitué à la pauvreté et aux privations. Ils préfèrent ce genre de vie.

Très tôt dans l'histoire de l'Empire, la première guerre de sécession des Yasuki dressa les Clans du Crabe et de la Grue l'un contre l'autre. Durant les pourparlers de paix qui s'ensuivirent, un membre du Clan de la Grue nommé Doji Suzume fit une remarque désinvolte mais fatidique : « Peut-être le monde

serait-il meilleur si les samurai donnaient leurs richesses aux paysans et leur permettaient de régner ? »

Malheureusement, Suzume ne réalisait pas toutes les implications de la situation, ni le fait que son père, Onegano, était un fervent opposant à la politique économique du Champion du Clan de la Grue. Ce dernier vit là une forme d'attaque subtile, visant à miner son autorité en présence du Clan du Crabe, et suspendit toutes les négociations.

Il s'ensuivit une série d'attaques et de contre-attaques, tandis que chaque camp tentait de jouer de la situation à son avantage, et pendant un moment la guerre semblait sur le point de reprendre. Pour finir, l'Empereur dut intervenir. Il exigea des Clans du Crabe et de la Grue qu'ils donnent une partie de leurs terres pour les punir de leur guerre, et accorda à Doji Onegano le titre de daimyo d'un Clan Mineur qui régnerait sur ces domaines. Officiellement, c'était une récompense pour la sagesse et l'honneur d'Onegano, mais en réalité, ce geste avait pour but d'écarter Onegano et son écervelé de fils de ce climat politique délicat. L'Empereur réalisait que les Clans du Crabe et de la Grue ne céderaient que leurs terres les plus pauvres et inhabitables à Onegano, et qu'il ne poserait pas longtemps problème.



Onegano se retira dans un monastère, dégoûté, laissant son idiot de fils aux commandes du nouveau clan. Heureusement, la tante de Suzume, Masako, le rejoignit. Masako pensait qu'il y avait vraiment de la sagesse dans le concept de pauvreté honorable énoncé par Suzume, et elle voyait dans le Clan du Moineau l'opportunité de le réaliser. D'autres samurai, dégoûtés par la guerre civile provoquée par l'avidité et l'ambition, se rallièrent à la bannière de Suzume. Le Clan du Moineau était né.

La vie des membres du Clan du Moineau est difficile, mais ils voient là la vraie épreuve du samurai. Ils survivent dans une lutte incessante contre les éléments, s'escrimant à tirer leur subsistance de leurs terres stériles. Durant tout ce temps, la plaine du soleil d'or est à portée de la main, comme une tentation constante, mais le clan n'a jamais bafoué son honneur ni violé ces terres sacrées. C'est une famille fière, détentrice d'une longue tradition de conteurs. Leurs légendes sont toutes transmises oralement, et les maîtres conteurs du Clan du Moineau ont d'innombrables histoires à rapporter.

Bien sûr, pour un samurai issu d'un Clan Majeur, les histoires qui racontent les aventures de fermiers ou de gardiens de cailloux sont rarement intéressantes. On plaisante beaucoup à la cour sur le fait que les conteurs du Clan du Moineau sont l'arme la plus puissante d'un courtisan. Si on peut en lâcher un sur un ennemi, ce dernier sera occupé pendant des heures, condamné à écouter les interminables contes du membre du Clan du Moineau, et incapable de trouver une manière honorable d'y échapper. Les membres du clan sont conscients de cette réputation, et en sont un peu vexés, mais ils voient là une autre mise à l'épreuve de leur honneur dans un monde hostile et difficile.

Les samurai du Clan du Moineau ressemblent à leurs ancêtres du Clan de la Grue, bien que leurs beaux traits soient souvent érodés par les éléments : on n'a jamais vu de membre du clan dont les mains soient douces. Fidèles à leur réputation, bien des membres du clan racontent souvent de longues histoires, souvent inconscients du fait que leurs auditeurs n'ont que faire de ce qu'ils ont à dire.

Le Clan du Renard

Famille Kitsune (Bonus : Volonté +1)

Champion du Clan : Kitsune Ryukan

Après la première guerre contre Fu Leng, Dame Shinjo emmena le Clan de la Ki-Rin explorer les terres qui se situaient hors de Rokugan. Cependant, tous les membres du clan ne se joignirent pas à ce périlleux voyage. Une poignée d'entre eux restèrent en arrière pour protéger les terres de Shinjo. Au bout d'un temps, beaucoup commencèrent à regarder les vastes domaines de cette petite bande de samurai avec convoitise. Quand les membres restants du Clan de la Ki-Rin se virent dans l'incapacité de payer l'impôt de l'Empereur, le Clan du Lion les envahit immédiatement et s'appropria ces terres. Le Clan de la Ki-Rin battit rapidement en retraite, afin d'éviter d'être écrasé par les armées du Clan du Lion.

Les membres du Clan de la Ki-Rin implorèrent le soutien de l'Empereur, qui leur accorda des terres inoccupées. Ces terres étaient malheureusement situées dans les profondeurs de la forêt hantée de Kitsune Mori. Ils reçurent le nom de famille Kitsune et furent le premier groupe de samurai à recevoir officiellement le statut de Clan Mineur (les membres du Clan de la Mante contestent ce point, car ils se faisaient déjà appeler le Clan de la Mante depuis un certain temps avant d'être officiellement reconnus en tant que tels). Sans peur des défis que présentait la forêt hantée, le Clan du Renard y bâtit ses foyers.

Dans les ombres profondes de Kitsune Mori, le jeune Clan du Renard découvrit des choses étranges. Leur sang finit par être

mêlé à celui des anciens esprits qui vivaient dans la forêt, les renards capables de changer de forme dont le lieu tirait son nom. Grâce à leur connexion avec ces esprits, les membres du Clan du Renard ont formé un lien avec la nature unique dans tout Rokugan. Ils comprennent les animaux et sont des chasseurs, des pisteurs et des hommes des bois hors du commun. Bien que la plupart soient shugenja, même eux subissent une formation au combat et portent un redoutable nagamaki. Les membres du Clan du Renard servent aussi de guides non officiels pour les esprits animaux : quand un esprit animal capable de changer de forme passe dans le royaume des mortels et désire l'explorer, il n'est pas rare qu'il cherche un membre de ce clan, car ceux-ci semblent plus faciles à contacter que les autres humains.

Le Clan du Renard est un clan pacifique, mais ses membres ont du mal à ne pas se mêler au monde. Associant l'esprit d'exploration de leurs cousins du Clan de la Licorne à la curiosité sans limite de leurs ancêtres les esprits, les Kitsune s'élancent parfois hors de leur forêt pour découvrir ce qui s'étend au-delà. Ils ont la réputation de se mêler aux affaires des autres, ainsi que de faire preuve d'une espièglerie sans limite. Bien que le lien qui les unit aux esprits-renards ne soit pas publiquement reconnu, la plupart soupçonnent que les membres du Clan du Renard ont changé en habitant si longtemps dans leur forêt hantée, et ne leur font pas entièrement confiance.

Les membres du Clan du Renard ont une apparence plutôt sauvage, avec une peau sombre, des cheveux longs et un regard perçant. Ils se déplacent avec une gracieuse souplesse qui leur vient d'une vie passée à courir dans les bois.

Le Clan du Singe

Famille Toku (Bonus : Volonté +1)

Champion du Clan : Toku Inao

Parmi les nombreux héros de la Guerre des Clans, peu sont aussi honorés que le simple ronin connu sous le nom de Toku. Bien qu'il ne fût ni le plus fort, ni le plus sage des serviteurs de Toturi, il était doté d'un courage et d'un esprit combatif sans bornes. Dans les moments les plus sombres pour l'armée de Toturi, l'exemple de Toku incitait les autres à continuer à se battre. Quand la victoire semblait impossible, Toku se dressait pour mener la charge. Quand la guerre fut terminée et que Toturi devint Empereur, il offrit à Toku un poste de capitaine de la Garde Impériale.

Toku refusa.

Il se confessa alors. Toku n'était pas un samurai, mais un paysan, né dans un lointain village de fermiers. Quand des bandits menacèrent d'exterminer ses amis et sa famille, une petite troupe de samurai se dressa contre eux. Ce n'étaient pas les seigneurs de ce village : celui-ci était si éloigné qu'aucun d'entre eux ne savait même qui il servait. Ce n'étaient que des hommes et des femmes qui se trouvaient au mauvais endroit au bon moment, et qui firent ce qui devait être fait. Ils se dressèrent aux côtés des fermiers, bien que les bandits fussent en surnombre, et combattirent jusqu'au dernier. L'esprit de ces samurai inspira Toku, et quand ils donnèrent leurs vies pour sauver sa famille, il promit de vivre une vie digne de leur exemple. Il prit les sabres du chef des bandits et partit à la rencontre de sa destinée.

Ce ne fut que plus tard que Toku réalisa quel crime il avait commis en prétendant être samurai. Quand la Guerre des Clans ravageait l'Empire, il ne pouvait se confesser. Il savait que l'Empire avait besoin de tous les sabres disponibles, et continua à se battre bien qu'il se soit promis de tout remettre en ordre à la fin. Ainsi, après le couronnement de Toturi, il refusa la proposition de devenir chef de la garde, rendit ses sabres, et demanda à faire seppuku, son dernier acte en tant que samurai.

Bien que Toku ne fût pas né samurai, déclara l'Empereur, il s'était montré plus digne de ce nom que n'importe quel autre prétendant légitime à ce titre. L'Empereur Toturi rendit donc le statut de samurai de Toku officiel, rétroactivement jusqu'au début de la Guerre des Clans, lavant ainsi Toku de tout crime. De plus, il ordonna à Toku de prendre ses fonctions en tant que capitaine de la garde et daimyo d'un nouveau Clan Mineur, le Clan du Singe. Toku accepta avec fierté, et guida admirablement son clan jusqu'à sa mort récente lors de la bataille contre l'Adepte du Sang Yajinden.

Quand l'Empereur Toturi fut rendu fou durant la Guerre contre l'Ombre, il accorda au Clan du Singe des terres situées dans le territoire du Clan du Scorpion, pour susciter des troubles. Quand la guerre fut terminée, Toku offrit de rendre ses terres, mais les membres du Clan du Scorpion n'étaient pas d'accord. À la place, ils ne demandèrent qu'à avoir le droit d'arranger plusieurs mariages au sein du Clan, dont un entre Toku lui-même et Shosuro Inao, la sœur de Shosuro Yudoka. Ainsi, une étrange relation s'est nouée entre le Clan des Secrets et le clan de Toku.

Les membres du Clan du Scorpion n'ont jamais cherché à manipuler ni à trahir leurs alliés du Clan du Singe, mais se sont plutôt posés en protecteurs secrets du jeune clan. Les membres du Clan du Scorpion ont souvent donné des indices subtils permettant aux magistrats du Clan du Singe de suivre la bonne piste, ou agi discrètement pour éliminer les menaces que leurs honorables petits cousins ne pouvaient pas affronter directement. Beaucoup de membres du Clan du Scorpion pensent que ceux du Clan du Singe représentent quelque chose de noble, d'honorable et de pur, aussi éloignés d'eux qu'on puisse l'être. Par conséquent, leur honneur doit être préservé à n'importe quel prix, afin qu'ils puissent continuer à servir d'exemple pour autrui.

Les membres du Clan du Singe suivent l'exemple de leur fondateur en tous points. C'est un clan de magistrats et de soldats, voués à faire respecter la justice de l'Empereur avec une ténacité que même certains bushi du Clan du Lion trouvent intimidante. Les membres du Clan du Singe s'impliquent dans toutes leurs entreprises avec une énergie sans limite, une détermination contagieuse qui sert d'inspiration à tous les autres. Même s'ils ne forment qu'un jeune Clan Mineur, ils ont gagné le profond respect des Clans Majeurs, et la plupart les considèrent juste en dessous des Familles Impériales.

Après la mort de Toku, l'Empereur Toturi III a accordé le nom de famille Toku au Clan du Singe. Inao fut la première à porter ce nom, et gère aujourd'hui le Clan du Singe en suivant l'exemple de son mari.

Les membres du Clan du Singe sont soit petits et nerveux, soit grands et gracieux, ce dernier aspect ayant beaucoup à voir avec leurs mariages au sein du Clan du Scorpion. Les samurai du Clan du Singe sont assez amicaux et volubiles. Ils se font facilement des amis, grâce à leur nature toujours accommodante.

Le Clan Défunt

Il existait un autre Clan Mineur, celui du Sanglier, qui n'est pas détaillé ici. Ce clan a été balayé par une tragédie surnaturelle, et le nom de famille Heichi est perdu à tout jamais.

Le Clan de la Tortue

Famille Kasuga (Bonus : Perception +1)

Champion du Clan : Kasuga Taigen

Le Clan de la Tortue est considéré avec beaucoup de mépris par nombre d'habitants de l'Empire. Certains les considèrent comme aussi misérables que des ronin. D'autres les voient comme pire encore, car bien des ronin ne choisissent pas leur sort. Le Clan de la Tortue est un clan de marchands et de marins. Certains parlent plutôt de pirates et de contrebandiers. Ils échangent et commercent souvent avec les gaijin, un acte qui remplit bien des samurai de dégoût. Les membres du clan n'en ont que faire, car toutes leurs activités ont le consentement de l'Empereur. Ce sont les contrebandiers personnels de l'Empereur, ses informateurs et ses espions dans les pays étrangers. Si d'autres les considèrent comme déshonorés, ainsi soit-il, car personne n'a la chance de voir le monde comme les membres du Clan de la Tortue.

Leur réputation louche les écarte rarement de leurs buts, même à la Cour Impériale. Les courtisans du Clan de la Tortue ont un style de négociation acharné et méthodique, et l'art de faire prendre conscience aux autres qu'une alliance avec eux en vaut la peine, malgré les stigmates dont ils sont affublés. Ils ont mis leurs talents à contribution pour fonder une alliance officielle entre Clans Mineurs, alliance qui a nommé les membres du Clan de la Tortue comme représentants à la Cour Impériale. Ils ne prennent pas cette responsabilité à la légère, et n'abusent pas non plus de la confiance de leurs confrères d'autres Clans Mineurs. On voit désormais régulièrement des ambassadeurs du Clan de la Tortue à Toshi Ranbo, faisant pression pour qu'on traite plus convenablement les Clans Mineurs ou cherchant des alliés contre les harcèlements des samurai des Clans Majeurs.

Le Clan de la Tortue a ses quartiers près du Cerf Blanc et des ruines de l'ancienne capitale, Otosan Uchi. Quand la cité fut corrompue et détruite, le Clan de la Tortue prit la responsabilité de maintenir l'ordre dans les ruines et d'y traquer tout signe de l'Outremonde. Leurs efforts ne restent pas méconnus, car les ronin Yotsu, la légion du Loup et certaines tribus de Nezumi les aident dans leurs patrouilles. Même avec tous ces alliés, les ruines sont un endroit terrifiant, car d'ignobles créatures de l'Outremonde jaillissent souvent des passages que Fu Leng a laissés derrière.

Les membres du Clan de la Tortue sont petits, coriaces et maigres, avec une peau de cuir asséchée par les vents marins. À l'exception des courtisans, ils méprisent les vêtements tape à l'œil, et on prend souvent leurs samurai pour des paysans quand leur daisho est posé sous le pont de leur bateau pour le protéger des embruns. Plus d'un samurai ignorant a involontairement insulté un bushi du Clan de la Tortue, le prenant pour un marin paysan, pour finir défié et pourfendu en duel. Ce genre d'histoire est à l'origine des plus populaires des histoires drôles du Clan de la Tortue.

Les Couleurs des Clans

Le général Sun Tao affirma autrefois que quand un samurai se voit entouré par les couleurs de son clan, il ne peut échouer, et quand il voit l'horizon noyé dans celles de l'ennemi, il connaît vraiment la défaite. Par conséquent, chaque clan, mineur ou majeur, a des couleurs qui représentent l'appartenance de ses membres. L'armure d'un samurai sera toujours marquée des couleurs de son clan, tout comme la plupart de ses atours de cour. S'il n'est pas expressément interdit à un samurai de porter d'autres couleurs dans des circonstances plus ordinaires, la plupart portent les couleurs de leur clan aussi souvent que possible en signe de loyauté.

CLANS MAJEURS

Clan	Couleurs
Crabe	gris métallisé, bleu, rouge brique
Dragon	vert émeraude, jaune
Grue	bleu ciel, blanc
Licorne	violet, blanc
Lion	or, tons terreux
Mante	vert océan, noir
Phénix	rouge, jaune, orange
Scorpion	rouge sang, noir
Outremonde	noir, blanc

CLANS MINEURS

Clan	Couleurs
Blaireau	marron, noir
Boeuf	bleu, noir
Chauve-souris	noir
Libellule	bleu, marron, or
Lièvre	rouge, blanc
Moineau	nuances de brun
Renard	marron, vert
Singe	orange, marron
Tortue	vert clair, blanc

Les Familles Impériales

EMPEREUR : Toturi III, le Vertueux (Toturi Naseru)

Quand les Kami tombèrent dans le monde des mortels, ils s'affrontèrent entre eux pour savoir qui était le plus apte à régner sur le pays qu'ils avaient découvert. Il était évident pour les enfants du Soleil et de la Lune que les tribus éparpillées des humains devraient être unifiées par un chef puissant et compétent. Dans ce but, les Kami combattirent les uns contre les autres jusqu'à ce que seul le plus digne d'entre eux reste debout : Hantei. Aucun de ses frères et sœurs ne pouvait contester son droit à régner. Sa puissance, son honneur, sa sagesse et sa grâce éclipsaient ceux des autres Kami. Hantei savait que bien qu'individuellement, il fût plus fort que n'importe lequel de ses frères et sœurs, tous ensemble, ils seraient bien plus puissants que s'ils agissaient chacun de leur côté. Hantei commanda à ses frères et sœurs d'organiser leurs serviteurs en clans, et ces clans le serviraient, lui et ses descendants, à tout jamais. Si Hantei ne désirait pas être servi directement par l'un des siens, il fut impressionné par deux mortels dès la fondation de l'Empire : la sage Dame Seppun et le rusé Otomo. Les deux mortels devinrent la Main Droite et la Main Gauche du premier Empereur dans les fonctions quotidiennes de sa nouvelle Cité Impériale, servant en tant que garde et conseiller particuliers. Bien que les enfants des clans aient du pouvoir et de l'autorité en tant que samurai, ils les détiennent par la volonté des Familles Impériales, la source d'où provint toute véritable autorité dans le royaume des mortels.

Il est difficile de classer toutes les Familles Impériales dans une seule catégorie. Contrairement aux clans, elle n'ont d'autre devoir que de gérer l'Empire de diverses façons. Dans cette optique, les bushi, les courtisans et les shugenja impériaux sont libres de concentrer leur attention de la façon qui sert le mieux leur Empereur. Les samurai des Familles Impériales irradient l'autorité et le pouvoir où qu'ils se rendent, non seulement parce qu'ils sont l'intermédiaire de l'autorité du Trône Impérial, mais aussi parce qu'ils descendent d'une lignée habituée à faire preuve de cette autorité depuis un millénaire. On dit que les guerriers impériaux ont les yeux des Dragons des Éléments, et les politiciens de la famille Otomo ont la réputation d'être capable de lire les pensées comme des kanji couchés sur du papier. Si les clans peuvent se vanter d'être les meilleurs dans tel ou tel domaine, les membres des Familles Impériales n'ont nul besoin de proférer de telles

affirmations. Seul un fou défie l'autorité, la puissance et le talent de ceux qui veillent personnellement sur le trône. C'est là le genre d'erreur qui risque de coûter la vie à l'offenseur, son honneur, son nom et même son existence dans l'histoire de Rokugan.

Les lignées impériales sont soigneusement préservées, se mariant pour obtenir des avantages politiques la plupart du temps. Par conséquent, l'apparence y est plus variable que dans bien des clans. En règle générale, leurs membres s'habillent de manière traditionnelle et entretiennent une apparence personnelle modeste.

La famille Miya (Bonus : Intuition +1)

Daimyo actuel : Miya Shoin

À la fin de la guerre contre Fu Leng, Hantei, mortellement blessé, reçut la nouvelle de la défaite de son frère avec des sentiments mitigés. Bien que l'Empire fût assurément débarrassé du plus puissant ennemi qui l'eût jamais menacé, la destruction provoquée par les hordes du Sombre Kami pouvait réduire à néant Rokugan avant que l'Empire n'ait vraiment émergé. Le premier Empereur se tourna vers un de ses serviteurs et lui ordonna de porter immédiatement la nouvelle de la victoire des Tonnerres contre Fu Leng dans tout l'Empire. Hantei pensait que l'espoir pourrait aider à dissiper le problème plus rapidement que toute autre chose. Le jeune courtisan, un homme du nom de Miya, se précipita hors des appartements de l'Empereur et prit immédiatement un cheval à Otosan Uchi pour accomplir la volonté de son maître. Portant le symbole de l'autorité de Hantei, Miya parcourut le pays, proclamant que la menace de l'Outremonde était bannie à jamais. Miya était un homme plein de compassion, et sa chevauchée était ralentie, car il s'arrêtait partout où il pouvait aider de ses propres mains les habitants à se rétablir. Comme Miya s'arrêtait entre les cités et les villages, il rassembla une petite troupe de samurai et de paysans qui firent serment de le suivre et de l'aider dans ses efforts. Plus d'un an plus tard, Miya revint à Otosan Uchi avec une armée de gens du peuple et de nobles, en témoignage de l'esprit indomptable du peuple de Rokugan. Bien que Hantei fût mort en l'absence de Miya, Hantei Genji fut profondément impressionné par la dévotion du serviteur envers les paroles du premier Empereur. Le Prince Étincelant, Genji, déclara Miya seigneur de sa propre famille, et ordonna à ceux qui le suivaient de prêter serment d'allégeance au nom du nouveau daimyo. Le voyage de Miya dans tout Rokugan a été consacré comme tradition sous le nom de « bénédiction de l'Empereur » : les samurai et les paysans des terres des Miya se rendent dans une région de l'Empire particulièrement ravagée par la guerre ou le climat, et dépensent une somme allouée par l'Empire dans des efforts de reconstruction.

Leur famille étant fondée sur les principes de compassion et de paix, les Miya ont endossé un rôle de modérateurs et de conciliateurs entre les clans, à chaque fois que l'attention de l'Empereur était requise par quelque conflit. Quand les Miya parlent, rares sont ceux qui désirent contredire la petite famille de quelque façon que ce soit. Les généraux Hida enragés comme les commandants Bayushi ivres de vengeance font profil bas quand un héraut de la famille Miya entreprend un effort de médiation et commence à émettre des décrets. Comparés aux autres Familles Impériales, les Miya ont peu d'influence dans l'Empire, mais ils sont plus proches du Trône que la plupart. De plus, leur dévouement sincère envers leur idéal d'harmonie et leur nature presque candide font que les Miya ont peu d'ennemis. Les autres réalisent que les Miya forment la « première ligne » de l'intervention impériale, et que les éconduire risque de leur attirer les foudres des familles Seppun et Otomo, aux tendances moins pacifiques.

Les Miya forment une famille dotée de bon sens, et préfèrent des vêtements et un style de vie simples. Ils sont petits, avec une carrure plutôt mince et un teint mat. Leur devoir implique de fréquents voyages et beaucoup de course à cheval, ce qui leur permet de rester en forme bien qu'ils ne soient pas particulièrement musclés.

La famille Otomo (Bonus : Intelligence +1)

Daimyo actuel : Otomo Hoketuhime

Bien que beaucoup affirment que Rokugan est un Empire forgé par la guerre et les guerriers, les Otomo comprennent que la réalité est bien moins glorieuse. L'un des premiers serviteurs de Hantei était le rusé Otomo, qui se fit vite une réputation de politicien et de manipulateur compétent. Ceux qui se livraient à diverses machinations dans les ombres de la cité de Hantei voyaient souvent leurs plans contrecarrés par Otomo et ses disciples. Quelle que soit l'habileté de ces aspirants marionnettistes, Otomo s'assurait qu'Otosan Uchi ne reconnaisse qu'un seul maître : l'Empereur. En tant que l'un des serviteurs personnels de Hantei, le courtisan avait à la fois une grande influence et la liberté d'en user à sa guise. Si bien des hommes moindres eussent rapidement abusé d'un tel pouvoir, Otomo réalisait la responsabilité qui allait de pair avec une telle autorité. Si c'étaient des guerriers qui décidaient de l'avenir de Rokugan hors de la Cité Impériale, rien ne se passait à l'intérieur sans qu'Otomo le sache. Otomo comprenait bien cependant qu'il était loin d'être le seul à pouvoir rassembler autant d'informations sur la ville, et il prit des mesures pour remédier à ce petit problème. Avant la mort d'Otomo, la complexité déjà considérable de la bureaucratie d'Otosan Uchi s'était accrue de manière exponentielle… du moins pour ceux en qui Otomo et sa famille n'avaient pas confiance.

La famille d'Otomo et ses descendants s'installèrent rapidement dans leur rôle d'administrateurs et de politiciens de la Dynastie Hantei, mais ce ne fut que des siècles plus tard qu'ils trouvèrent leur vrai but. Quand le Gozoku déroba les rênes de l'Empire à l'Empereur grâce aux efforts combinés de trois des Clans Majeurs, il devint évident qu'on ne devait jamais permettre à une telle menace envers l'Empire de surgir à nouveau. Depuis cette époque, les Otomo considèrent que leur devoir principal consiste à s'assurer que les clans ne soient jamais capables ni tentés de défier le pouvoir du Trône Impérial. Par des manipulations et des mensonges subtils, leurs diplomates s'assurent que l'Empereur reste assez craint pour décourager ce genre de coup d'état, et qu'il existe assez de tension entre les clans pour rendre une telle entreprise impossible. Les Otomo réalisent que leur devoir n'est pas très glorieux, mais il ne servent nul autre que le Fils des Cieux, l'Empereur. Tant que leurs services sont désintéressés et vertueux, nul autre que celui qui s'assied sur le Trône ne peut les juger.

Les Otomo forment une famille opulente, et leur apparence le montre bien. Ils ont une tendance à l'embonpoint, car aucune formation militaire ne les amène à entretenir leur physique. Ils préfèrent les vêtements élaborés et la coiffure traditionnelle des samurai, le crâne rasé avec un chignon. Ils présentent un aspect chaleureux et accueillant, aussi authentique en apparence que trompeur en réalité. Parmi les Otomo, l'arrogance et la vanité ne sont pas considérés comme des défauts : ce sont là les droits légitimes des individus qui occupent un poste aussi élevé et unique que le leur.

La famille Seppun (Bonus : Perception +1)

Daimyo actuel : Seppun Kiharu

La chute des Kami dans le monde des mortels fut un choc pour bien des tribus désorganisées des hommes, mais un de ces groupes les attendait. Seppun et sa tribu se tinrent près de l'endroit où étaient tombés les enfants du Soleil et de la Lune, s'agenouillant rapidement en geste de supplication devant les dieux qui se tenaient devant eux. Seppun était une femme sage, une augure, et ses visions l'avaient amenée près de Hantei pour servir le nouvel ordre qui allait façonner le pays. La vieille femme pouvait entendre la voix de Dame Soleil dans son cœur, et Hantei accepta que

Seppun fût sa première vassale dans l'Empire naissant. Depuis ce jour, les descendants de Seppun et de sa tribu ont protégé la vie de l'Empereur et des siens au péril de la leur. Comme Seppun, ils l'ont fait avec une sagesse, une sagacité et une vigilance bien supérieures à celles du commun des mortels. Ils sont entièrement dévoués à la protection de l'Empereur, et chaque acte entrepris par un Seppun, qu'il s'agisse d'apprendre l'art, l'histoire ou l'art de la guerre, n'est motivé que par cet objectif. Le daimyo des Seppun sert généralement en tant que capitaine de la Garde Impériale, ou en tant que yojimbo personnel de l'Empereur, voire les deux. Un ordre secret de la famille Seppun, appelé la Garde Secrète de l'Empereur, entraîne les shugenja de la famille à protéger la personne de l'Empereur des menaces surnaturelles que leurs frères bushi ne peuvent affronter. Dans tous les cas, les Seppun sont connus pour leurs pouvoirs de perception surnaturels, qui les rendent presque impossible à surprendre ou à prendre au dépourvu.

Les Seppun s'aventurent rarement hors de Toshi Ranbo pour des affaires impériales, et laissent ce genre de chose aux Miya et aux Otomo. Cependant, quand on les rencontre, les Seppun suscitent plus de respect et d'admiration que leurs cousins impériaux pour diverses raisons, dont la moindre n'est pas le sang impérial qui coule dans leurs veines. Parmi les familles plus portées sur les arts martiaux, le talent et le dévouement des bushi Seppun sont légendaires. Pour les familles qui attachent de l'importance à la sagesse et aux études, les Seppun sont connus pour leur dévotion envers le Tao, Shinsei et les Fortunes. Comme les samurai des familles Mirumoto et Shiba, les Seppun sont très proches de la Confrérie de Shinsei, et plus d'un temple du Petit Maître est doté de gardes d'élite appartenant aux miharu des Seppun.

L'apparence des Seppun est sans doute la plus proche de celle des membres du Clan du Lion, mais ils affirmeraient sans doute que ce sont ces derniers qui les imitent. L'apparence d'un Seppun est parfaite en tout point, depuis sa carrure musclée à ses cheveux coupés court, jusqu'à son armure immaculée et en parfait état. Le moindre défaut serait une disgrâce envers l'Empereur qu'ils défendent.

La famille Toturi (Bonus : Perception +1)

Daimyo actuel : Toturi III

Lors du second jour des Tonnerres, le dernier Empereur Hantei fut détruit par les actes combinés des Sept Tonnerres. Corrompu par Jigoku pour servir d'enveloppe mortelle à Fu Leng en Ningen-do, Hantei XXXIX périt sous les lames d'Akodo Toturi et Doji Hoturi, ce qui mit fin à la lignée des Empereurs Hantei. Les proches parents de la Lignée Impériale avaient été tués ou corrompus durant l'occupation d'Otosan Uchi par Fu Leng, et les Otomo, les Seppun et les Miya étaient incapables de trouver un successeur incontestable au Trône des Hantei. Dans un geste audacieux, les Familles Impériales se mirent d'accord sur le fait qu'un seul homme était assez expérimenté et sage pour guider l'Empire presque anéanti au lendemain de la Guerre des Clans : Toturi. À la requête des Familles Impériales, Toturi Ier fut couronné et Dame Soleil resta au dessus d'Otosan Uchi pendant un jour entier, répandant sa bénédiction sur la nouvelle Dynastie Toturi. Ainsi installé en tant que nouveau Fils des Cieux, Toturi Ier, l'Empereur Splendide, ne ménagea pas sa peine pour guérir les blessures physiques, émotionnelles et spirituelles que le second assaut de Fu Leng avait infligées à Rokugan. Bien que certains protestassent en raison de la fin de la Dynastie Hantei, au bout de quelques années passées sous le regard bienveillant de Toturi, il devint évident qu'on avait fait le bon choix.

La famille Toturi est exceptionnellement réduite, composée uniquement du fils cadet de Toturi, Naseru, et des quelques rares individus qui ont prêté serment aux Quatre Vents avant que le successeur de Toturi Ier ne soit choisi. Bien qu'aucun trait particulier ne lie ces individus, chacun porte ce nom avec l'honneur dû à une Dynastie Impériale. Il reste à voir si les enfants de Toturi III choisiront d'abandonner leur nom de Toturi pour rejoindre les autres Familles Impériales pour déterminer une ligne de successeurs claire. Toturi Naseru est à la fois un homme traditionnel et au sens pratique, et il est peu probable qu'il ne tire par la leçon des erreurs qui ont mené à la disparition du nom des Hantei.

Comme il n'y a aucun lien de famille entre ceux qui portent le nom de Toturi et que la dynastie est trop jeune pour s'enorgueillir de beaucoup de membres, aucun trait physique n'est commun aux Toturi, en dehors de leur regard, aussi intense que leurs actes.

La Confrérie de Shinsei

Chef actuel : Shoan

Pour beaucoup, le petit homme connu sous le nom de Shinsei est plus mystérieux encore que les Kami, le Royaume Céleste, et les grandes énigmes de l'univers. C'était un vieil homme errant qui se lia d'amitié avec le premier Empereur, enseigna à Hantei comment sauver son Empire, et mena sept mortels à la victoire contre le plus puissant des Kami. Quand Shosuro revint avec les Parchemins Noirs qui contenaient la clef de l'emprisonnement de Fu Leng, Shinsei disparut dans la confusion, ce qui ne fit qu'ajouter au mystère qui l'entourait. Entre son arrivée dans l'Empire et sa disparition, beaucoup d'autres suivirent le Petit Maître pour grappiller les miettes de sagesse qui semblaient déferler de sa bouche comme l'eau d'une cascade. Ces hommes et ces femmes se rasaient la tête et abandonnaient leurs possessions matérielles en signe d'adhésion à la voie de Shinsei, et ils étudièrent le Tao après son départ. Hantei Genji, le deuxième Empereur, encouragea grandement l'incorporation des enseignements du Petit Maître au culte des Fortunes qui existait auparavant, et dans ce but, il s'attaqua à la tâche qui consistait à organiser les disciples de Shinsei en un groupe reconnu. Ces disciples étaient appelés moines, et Genji leur donna le nom collectif de Confrérie de Shinsei. Ni leur statut, ni leur mode d'organisation n'égalait ceux des Clans Majeurs, mais cela n'avait guère d'importance pour les moines pieux et désintéressés. En hommage à Shinsei, ils se vouèrent à l'étude de ses enseignements, à la purification de soi, et oeuvrèrent à l'harmonie et la paix dans le monde.

Il est par conséquent quelque peu ironique qu'un tel groupe ait fini par être divisé. Des mortels d'origines aussi diverses n'étaient pas toujours d'accord concernant l'interprétation des paroles de Shinsei, et beaucoup affirmaient disposer de discours secrets du Petit Maître qui n'avaient pas été rapportés auparavant. De plus, il y avait des désaccords concernant la manière dont la compassion et l'altruisme de la Confrérie devaient s'appliquer au monde qui l'entourait. Certains supposaient que la réponse consistait à s'isoler du monde et à attendre patiemment que la main du destin guide le monde des mortels, tandis que d'autres affirmaient que le but de la Confrérie était de devenir la force qui guiderait l'Empire. Bien que les querelles philosophiques croissent en nombre et en force, les moines ne succombèrent jamais à la violence les uns contre les autres. Ces sages érudits étaient entièrement d'accord sur une chose : tuer ne résolvait rien, et la seule solution était donc de créer plusieurs sectes au sein de la confrérie pour abriter ses différentes philosophies, pratiques et études. Tout comme les samurai de l'Empire avaient leurs clans, la Confrérie devint bientôt une coalition de sectes qui étaient alliées dans un but commun mais qui empruntaient des voies bien différentes pour le réaliser. Jusqu'à ce jour, la confrérie a gardé l'habitude de ne jamais permettre aux conflits mesquins de se terminer en bain de sang, et le dévouement de ses membres envers les voies de la paix et de l'illumination est devenu un flambeau à la lumière toujours vivace même durant périodes les plus sombres de l'histoire.

Les moines proviennent de tous les milieux, et n'ont donc pas d'apparence typique. La plupart se rasent le crâne, ce qui fait partie de leurs vœux, mais même cette pratique n'est pas universelle. Les moines qui entreprennent une vie d'aventuriers

ont tendance à vivre en nomades, et sont donc minces et musclés par des années de voyage à la dure.

L'Ordre d'Osano-Wo (Bonus : Force +1)

CHEF ACTUEL : Ageku

Dédié à la Fortune du feu et du tonnerre, patron des bushi et détenteur d'innombrables titres aussi violents, l'ordre d'Osano-Wo est une sorte de contradiction par rapport au stéréotype de l'ordre monastique. Les moines d'Osano-Wo sont souvent des *sohei*, des moines essentiellement formés aux arts martiaux, et faciles à distinguer en raison de leurs scarifications rituelles qui s'ajoutent à bien des blessures permanentes reçues au cours d'entraînements et de combats fréquents. Les moines se considèrent comme l'expression physique ultime des épreuves que subit l'âme dans le monde mortel, endurcissant leur chair tout comme ils endurcissent leur esprit contre la tentation et la corruption qui sévissent partout. Beaucoup font vœu de silence, de sobriété, de célibat, et bien d'autres encore qui se focalisent sur le refus des expériences ou des satisfactions physiques et tangibles. Ils étudient le Tao et la voie des Fortunes comme n'importe quel autre ordre monastique, mais pensent qu'ignorer son corps équivaut à faire preuve d'une ignorance crasse envers le monde réel. Se focaliser sur les Royaumes des Esprits et communiquer avec les kami est admirable, mais l'esprit des mortels est ancré dans leur corps, et chaque mortel aura tout le temps d'errer parmi les esprits à sa mort, quand il sera devenu lui-même un esprit.

L'Ordre d'Osano-Wo est essentiellement basé sur des terres qui se situent entre celles des Clans du Scorpion et du Crabe. En raison de leur nature, les membres du Clan du Crabe les traitent avec respect, et ceux du Clan du Scorpion, avec prudence. Partout ailleurs, l'ordre a une grande influence auprès des familles les plus orientées vers les arts martiaux : il n'est pas rare pour un commandant Moto ou même Matsu d'avoir un conseiller issu de l'ordre. Aux rares occasions où les membres de la Confrérie pensent qu'ils doivent s'impliquer dans un conflit pour une raison ou une autre, ce sont presque toujours les sohei d'Osano-Wo qui mènent les opérations, ou qui interviennent directement, seuls. Durant la Guerre des Clans, quand les armées de Yogo Junzo, le shugenja corrompu, commencèrent à incendier les temples de la Confrérie dans l'espoir de débusquer le descendant de Shinsei, la Horde ne réussit à mener que quelques raids sans opposition avant que l'Ordre d'Osano-Wo ne se mette en branle. Si les Clans du Dragon et du Phénix se précipitèrent au secours de la Confrérie, leur apport fut minime comparé aux résultats terrifiants obtenus par l'Ordre d'Osano-Wo, qui était finalement capable de libérer toute sa fureur sur un ennemi pour lequel aucun espoir de pitié ou de rédemption n'était possible.

L'Ordre des Sept Fortunes (Bonus : Intelligence +1)

CHEF ACTUEL :Iko

Avant l'époque de Shinsei et des Sept Tonnerres, les tribus humains dispersées n'avaient qu'une seule chose en commun : leur crainte et leur respect pour les puissantes Fortunes. Bien que ces Fortunes eussent d'innombrables noms et formes, sept d'entre elles étaient les plus puissantes et les plus déterminantes, méritant par conséquent le plus de peur et de respect. Après l'émergence de Shinsei et de son Tao, beaucoup commencèrent à percevoir les discours du Petit Maître comme une menace envers leur religion sacrée à cause des effectifs croissants de ses disciples. Ceux qui s'étaient tournés vers les Fortunes pour chercher conseil étudiaient maintenant les enseignements de Shinsei pour leur sagesse. Aucun compromis ne semblait possible entre shinséistes et adorateurs des Fortunes jusqu'à ce que le Prince Étincelant fasse le premier pas pour organiser officiellement la Confrérie de Shinsei. Les enseignements de Shinsei, affirma Hantei Genji, n'excluaient pas la sagesse du culte des Fortunes, tout comme les Fortunes ne semblaient pas désapprouver les mortels qui étudiaient les discours de leurs semblables. La véritable division n'était pas une question de philosophie : elle venait de la ségrégation que s'imposaient les moines. Genji déclara que le Tao et les Fortunes seraient respectés de la même façon, et la religion de l'Empire fut ainsi définie.

Les moines de l'Ordre des Sept Fortunes n'excluent pas les paroles de Shinsei et de son Tao de leurs études, mais la communion avec les Fortunes est leur but principal. Ils sont bien plus structurés et traditionnels que les autres ordres monastiques, et sont divisés en plusieurs sous-groupes, un pour chacune des Sept Fortunes. Les initiés de l'ordre se dévouent généralement à une Fortune ou une autre, ce qui définit ensuite leur rôle parmi les moines. Par exemple, les moines de Daikoku, Fortune de la Richesse, gèrent généralement les finances et le commerce quand le besoin s'en fait sentir. L'ordre est répandu dans tout Rokugan, ce qui force chaque groupe à agir assez indépendamment pour être considéré comme un ordre à part entière au sein de la Confrérie.

L'Ordre des Sept Tonnerres (Bonus : Perception +1)

CHEF ACTUEL : Fumiaki

Si les moines des Sept Fortunes respectent plus la sagesse des Fortunes que le Tao de Shinsei, l'ordre des Sept Tonnerres a fait des enseignements du Petit Maître son principal sujet d'étude. L'ordre était le premier groupe important au sein de la Confrérie de Shinsei, et ses moines sont les plus susceptibles de parcourir l'Empire, voyageant d'un sanctuaire ou d'un temple à l'autre. Les moines de l'ordre tiennent par-dessus tout aux enseignements de Shinsei, qui ont trouvé leur incarnation ultime dans les Sept Tonnerres : l'âme des mortels est une force qui peut altérer le cours de l'univers. Ces moines se penchent sur chaque parole attribuée à Shinsei et tentent de découvrir des interprétations inédites et pénétrantes des leçons du petit maître tout en cherchant à découvrir leur propre voie dans la vie. C'est là une dichotomie que bien des moines trouvent décourageante, voire impossible à gérer, et qui en amène certains à se retourner vers d'autres ordres. Les réactions des samurai à la retraite qui entrent dans l'ordre sont diverses, mais toujours remarquables. Pour certains, la vie d'un inkyo errant et en perpétuel questionnement n'est aucunement acceptable après une vie de violence et de guerre, et ils préfèrent passer leurs dernières années dans le silence et la réflexion. D'autres voient exactement dans cette attitude ouverte et curieuse la « nouvelle vie » qu'un samurai retiré devrait chercher après une vie d'études liées à la cour ou d'autres activités pacifiques de ce genre.

Les moines des Sept Tonnerres forment l'essentiel de la population errante de la Confrérie de Shinsei. Les histoires qui parlent de moines arrivant dans un village juste à temps pour repousser un seigneur brigand sont essentiellement centrées sur ce genre d'hommes et de femmes, bien qu'ils prennent généralement grand soin d'éviter d'attirer l'attention dans ce genre d'affaire. Ils ont aussi tendance à être les plus facilement volontaires pour assister les samurai et les paysans dans les affaires « temporelles » que les autres moines préfèrent éviter. Les moines des Sept Tonnerres n'ont aucun scrupule à marcher au cœur du péché et de la corruption s'il s'agit d'aider l'âme d'un autre mortel. C'est cette volonté de faire face aux réalités du monde ordinaire qui rend les moines de l'ordre résistants à ses tentations… et capables d'élever les autres au-dessus de ces désirs impurs.

L'Ordre des Dix Mille Temples (Bonus : Intuition +1)

CHEF ACTUEL : Seppun Kiharu

Quand Hantei Genji fonda la Confrérie de Shinsei, il devint évident que l'Empereur revêtait une signification religieuse fondamentale. En tant que descendant direct du Soleil et de la

Lune, souverain du monde des mortels, et lien divin entre le Royaume des Mortels et le Royaume Céleste, l'Empereur était clairement le personnage vivant le plus sacré au monde. Le Prince Étincelant joua correctement ce rôle, laissant toute liberté à la Confrérie pour se gérer, et n'intervenant qu'en tant que son chef reconnu quand des affaires requéraient sa divine sagesse. En raison de l'importance de l'Empereur, un ordre fut créé pour l'entourer, accéder à ses désirs, et servir le Fils des Cieux comme sa position l'exigeait. À l'origine, cet ordre était appelé l'Ordre des Quatre Temples, tirant son nom des sanctuaires sacrés de la Cité Impériale d'Otosan Uchi. Les quatre temples étaient considérés comme les lieux les plus sacrés de Rokugan et si l'Empereur avait le droit de réclamer n'importe quelle propriété pour son usage, les temples étaient aussi considérés comme les sanctuaires religieux personnels du Fils des Cieux. Si obtenir une place au sein de l'ordre permettait d'obtenir l'honneur unique de servir le Fils des Cieux (ou ses serviteurs directs), cela consistait aussi à porter le fardeau de la gestion des intrigues politiques qui entouraient constamment l'Empereur. Seuls les moines que l'on pensait capables de maintenir l'équilibre entre leurs vœux et la nécessité d'affronter la dure réalité de la Cour Impériale avaient le droit d'intégrer les rangs de cet ordre.

Quand Otosan Uchi fut détruite, les quatre temples demeurèrent, mais leur importance symbolique déclina. Une fois que Toshi Ranbo fut déclarée nouvelle Cité Impériale, il fallut construire un nouveau centre de culte à Rokugan pour servir de temple personnel à l'Empereur, qui restait la figure religieuse centrale bien qu'il ne fût plus un Hantei. Dans ce but, un moine d'âge mûr nommé Seppun Kiharu ordonna la construction d'un modeste temple entouré de plus de dix mille sanctuaires, un pour chaque Fortune connue, qu'elle soit modeste ou importante. Les membres de l'Ordre des Sept Fortunes, ainsi qu'on l'appela bientôt, construisirent à l'origine les Dix Mille Temples, qui devaient rapidement devenir les foyers de bien des membres de l'ancien ordre des quatre temples. L'ordre a changé de nom en fonction de ses nouveaux foyers, et ses membres ont repris leur poste de conseillers et de serviteurs du Fils du Cieux. Kiharu et ses moines restent une ancre de sérénité et de paix dans la Cité Impériale bourdonnante d'activité, et Toturi III s'en est remis à eux à plusieurs reprises. Malgré la récente nomination de Kiharu à la tête de la famille Seppun, la gestion et la maintenance de ces temples qui comptent parmi les plus sacrés restent sa priorité.

Les Ronin

Le terme de ronin est en soi une contradiction. Un ronin est un samurai qui ne sert aucun seigneur, et pourtant le mot samurai signifie : « serviteur ». Dans ce cas, qu'est-ce qu'un samurai qui ne sert personne ? Dans l'esprit des Clans Majeurs, un ronin est un chien sans honneur, auquel on ne peut pas faire confiance, et qui doit craindre l'homme d'honneur comme un serpent craint les flammes. Il est facile de persécuter les ronin, aussi injuste soit le traitement qu'on leur inflige. Après tout, ils n'ont pas de seigneur qui se verrait insulté par leur mort, ni de frères d'armes qui les vengeraient. En raison de la menace constante qui pèse sur leur bien-être, les ronin ont tendance à être très mobiles. Cette mobilité leur permet d'éviter de se faire des ennemis sur le long terme et de chercher un emploi, car ils n'ont pas de source de revenus réguliers ni de seigneur pour les nourrir, les abriter et les équiper. Le terme de ronin signifie « homme de la vague », et provient de la tendance qu'ont ces individus à aller et venir, aussi rapidement que les vagues de la marée.

On peut naître ou devenir ronin. Dans certaines circonstances, certains choisissent même de mener la vie d'un ronin plutôt qu'une existence bien plus plaisante au service d'un daimyo. Toutefois, la plupart du temps, les samurai deviennent ronin en étant bannis de leur famille et de leur clan à la suite de leur incapacité à accomplir leur devoir. On peut aussi naître ronin. Quand un samurai a des enfants avec un membre d'une autre caste que la sienne, ses enfants sont toujours considérés comme samurai. Mais très souvent, ces fruits d'un moment de passion ne sont pas reconnus par leurs parents, qui peuvent être embarrassés par une telle preuve de leur indiscrétion. Dans ce cas, l'enfant est condamné à mener une vie de paria. Ces deux voies qui mènent à une vie de ronin ne sont pas les seules, car il semble qu'il en existe une infinie variété, presque autant que de ronin existant à un moment donné.

Ronin de Sang

Les enfants nés de parents samurai mais non reconnus pour une raison ou une autre ont un destin tragique. Bien qu'ils soient de la caste des samurai, beaucoup choisissent de l'ignorer et de vivre en tant que paysan plutôt que de subir les terribles épreuves que doit endurer un ronin. En tant que paysan, au moins, leur subsistance est assurée par le maître qu'ils servent.

Le véritable fossé qui sépare ces ronin et la vie qu'ils aimeraient mener réside dans la pauvreté. La plupart sont forcés de s'accommoder d'un katana mis au rebut par un forgeron à cause de sa médiocrité. Les samurai nés ronin n'ont aucun seigneur pour subvenir à leurs besoins, et aucune source de revenus excepté ce qu'ils peuvent gagner en vendant leurs bras à qui veut les payer. Comme ces individus n'ont pas de formation officielle, leur salaire est bien maigre, au mieux.

Riche Serviteur

Les marchands de Rokugan ont aujourd'hui plus de pouvoir que jamais. La richesse est devenue une réalité pour beaucoup d'individus qui ont choisi de se livrer aux activités dégradantes du commerce au nom de leur famille ou de leur clan. Il est rare qu'un véritable samurai soit responsable de telles choses, mais pas impossible. Dans certains cas, ces individus peuvent gagner des sommes et une influence importantes grâce à leurs succès dans le domaine choisi. Les individus honorables sont supposés remettre les profits excédentaires à leur seigneur, mais tous les hommes n'adhèrent pas à ce code d'honneur. Parfois, ceux qui ont accumulé une fortune personnelle se retirent tant qu'ils sont encore jeunes, et au lieu de rejoindre un monastère, se contentent de déménager. Comme ils ont oublié leur famille et leur clan, ces individus sont considérés comme des ronin.

Ce genre de ronin se voit interdire de révéler sa précédente affiliation, mais la plupart le font naturellement, de peur que leur clan ne s'offense des richesses qu'ils ont accumulées. Au mieux, la richesse et l'influence dont ils disposent suscitent bien des jalousies. Au pire, leur ancien clan les considère comme des traîtres et des voleurs. Par conséquent, bien des serviteurs riches dissimulent leur ancienne affiliation et leur richesse.

Samurai Indésirables

Les samurai coupables d'infractions mineures, qui vont de l'étalage d'émotions inconvenantes aux démonstrations de colère qui causent des querelles excessives entre les autres serviteurs de leur seigneur, peuvent se retrouver temporairement privés du soutien de leur seigneur et de leur famille.

Les samurai indésirables ne sont pas vraiment des ronin, mais sont contraints de vivre comme tels pendant une courte période de temps qui dépend de la gravité de leur crime. Ce type de punition est généralement imposé à de jeunes et impétueux samurai qui ont le potentiel pour devenir de formidables atouts pour leur seigneur s'ils peuvent surmonter leurs défauts. Les samurai bannis de la sorte portent normalement leurs couleurs et leur mon, mais doivent faire part à quiconque le leur demande de leur statut et de la nature de leur expulsion. Ne pas le faire équivaut à nier les allégations du seigneur concernant



le comportement fautif, et peut amener le statut temporaire de ronin à devenir permanent.

Samurai Déshonoré

Certains membres de la classe paysanne peuvent considérer qu'un samurai qui a manqué à son devoir et a été exclu de sa famille et de son clan a subi une sentence plutôt clémente, en particulier si l'on pense que l'autre option est l'exécution, ou au mieux le seppuku. Malheureusement, c'est loin d'être le cas. C'est là la plus sévère des punitions, et on ne l'impose pas à la légère. Elle est généralement réservée aux manquements les plus abominables, car elle condamne le samurai à une existence pathétique, conscient qu'il est de n'avoir pas seulement jeté la honte sur lui-même, mais aussi sur sa famille et ses ancêtres. Pour un samurai, il n'existe rien de pire.

Les ronin qui ont été rejetés de leur clan ou de leur famille ont l'interdiction de révéler leur ancienne affiliation, sous peine de mort. Beaucoup préfèrent changer complètement de nom dans l'espoir qu'ils éviteront ainsi de révéler à autrui leur insupportable honte. À tous égards, ils sont morts. Quand un samurai demande à un ronin qui il a servi dernièrement, et que le ronin ne répond pas, le samurai sait immédiatement la vérité concernant ce ronin. Ces ronin se tournent la plupart du temps vers une existence de crime pour subsister, déchaînant leur rage contre le monde qui leur a tourné le dos.

Maître Défunt

Selon l'interprétation la plus stricte de la loi, les serviteurs d'un samurai qui meurt sans héritier n'ont plus de maître et sont par conséquent considérés comme ronin. En réalité, cela se produit rarement, car tout samurai appartenant à un clan est non seulement fidèle à son seigneur, mais aussi à sa famille, et il recevra de nouvelles affectations à la mort de son maître. Certains samurai, cependant, prennent les voeux qu'ils ont fait envers leur seigneur si sérieusement qu'ils se considèrent comme ronin à sa mort. Cette situation est rare, mais a été très idéalisée dans la littérature, et est devenue le sujet de nombreuses pièces célèbres au cours de l'histoire.

Quand se produit ce genre de tragédie, tout dépend de la mort en question. Un seigneur qui meurt à cause d'un déshonneur peut involontairement transmettre ce déshonneur à ses serviteurs, ce qui les souille aux yeux de quiconque pourrait normalement les prendre à son service. Un assassinat ruine presque totalement la réputation du yojimbo de la victime. Il arrive que les parents du défunt soient trop pauvres pour se permettre d'avoir d'autres serviteurs, mais une fois encore, c'est une situation presque entièrement inédite au sein des Clans Majeurs.

Les serviteurs ronin d'un maître mort ont souvent l'autorisation de porter les couleurs et les mons de leur ancienne famille et de leur ancien clan, bien que la plupart ne le fassent pas, par respect. Certains sont parfois employés par d'autres clans, mais beaucoup voient ce genre de ronin comme des individus porteurs d'un mauvais karma, et les abandonnent à leur triste sort.

Musha Shugyo

Le musha shugyo, ou «pèlerinage du guerrier», est plus répandu durant les longues périodes de paix, quand les samurai peuvent se concentrer sur la pureté de leur art plutôt que d'être préoccupés par l'obtention de la victoire pour leur seigneur. Évidemment, les dernières années ont connu bien moins de périodes de ce genre qu'avant la Guerre des Clans.

Les pèlerins en musha shugyo ne sont pas vraiment des ronin, bien qu'ils se présentent et soient souvent traités comme tels par autrui. Le but de ce pèlerinage est d'affiner ses talents par l'exemple, en ne se servant que d'eux pour subsister après avoir laissé de côté toute considération matérielle. Il faut tout d'abord demander la permission à son seigneur, ce qui explique que de tels événements se produisent rarement lors des périodes de conflit. Après tout, peu de daimyo laisseraient leurs soldats se livrer à des quêtes personnelles quand ils peuvent aller tuer des ennemis.

Si le pèlerin reçoit la permission de son seigneur, il abandonne tout d'abord tout ce qui peut l'identifier comme faisant partie de sa famille ou de son clan. Dépendre de sa réputation ou de la crainte qu'on inspire va à l'encontre du but de la quête. S'il n'est pas interdit de divulguer ces informations, la révélation qu'un samurai fait un musha shugyo doit suffire à dissiper la curiosité de la plupart des gens.

Agent Ronin

En théorie, un ronin n'a ni seigneur, ni protection, ni affiliation de quelque sorte que ce soit. Ce n'est pourtant pas toujours

vraiment le cas. Il peut arriver que de puissants dirigeants aient besoin d'agents qui n'entretiennent pas de lien formel avec eux, et qui ne permettent pas de remonter jusqu'à eux s'ils sont capturés ou tués. Ce genre de situation peut résulter ou non du choix des seigneurs, car la politique peut souvent les amener à des situations où ils pourraient subir de terribles insultes et être forcés de les laisser impunies. Presque chaque daimyo a des serviteurs si loyaux et si dévoués qu'ils sacrifieraient n'importe quoi pour gérer la situation par tous les moyens nécessaires.

On peut faire appel à ce genre de serviteurs, à moins qu'ils n'endossent le rôle de ronin pour chercher vengeance. En dehors de leur talent, peu de choses protègent ces individus, et ils sont par conséquent plutôt bons dans leur domaine de prédilection. Ceux qui sont compromis durant une mission combattent jusqu'à la mort ou assument la responsabilité totale de tous leurs actes. Comme on pourrait s'y attendre, les ronin de ce type ont une espérance de vie plutôt courte, et sont généralement considérés comme des individus qu'on peut sacrifier. C'est au sein du Clan du Scorpion que cette pratique est la plus répandue.

Familles de Ronin Importantes

Si le terme même de ronin semble déjà paradoxal, l'idée d'une famille de ronin semble carrément absurde. Les vrais samurai trouvent l'idée ridicule au mieux, et offensante au pire. Quoi qu'il en soit, une poignée de groupes de ce type a existé au cours de l'histoire de Rokugan. Les circonstances qui entourent ce genre de cas sont rares, et la reconnaissance d'un tel groupe est bien plus rare encore que la création d'un Clan Mineur par l'Empereur. Tous les ronin honorables rêvent de laisser ce genre d'héritage à leurs descendants, mais en réalité, ils n'ont aucun espoir d'atteindre cette félicité.

Les ronin qui font partie de familles établies sont généralement considérés comme légèrement plus acceptables que les ronin solitaires, car la plupart des samurai acceptent le fait qu'ils ont été reconnus en tant qu'éléments fonctionnels et convenables de la société. Ces samurai ne sont pourtant pas considérés comme des égaux, naturellement, mais beaucoup mieux que l'errant moyen.

Les Kaeru, Seigneurs de la Grenouille Riche (Bonus : Intuition +1)

Daimyo actuel : Kaeru Shioko

On ignore exactement quand les ronin qui gouvernaient Kaeru Toshi, la Cité de la Grenouille Riche, ont commencé à se désigner sous le nom de Kaeru, simplement parce que le fait de s'être attribué un nom de famille aurait été perçu comme un acte criminel par les partisans les plus vigoureux du Bushido. Quoi qu'il en soit, les ronin de la ville sont connus sous le nom de Kaeru parmi les autres ronin depuis des siècles. En tant que ronin, les Kaeru avaient un bien meilleur sens des affaires que la plupart des samurai, ce qui leur permit de faire de la cité une plate-forme commerciale entre les Clans du Lion et de la Licorne, et d'utiliser le très sous-estimé Col de Iuchi pour faire passer les marchandises dans le sud de l'Empire sans payer le péage exorbitant du Col de Beiden.

Durant l'ère des Quatre Vents, l'avenir incertain d'un Empire sans Empereur préoccupa gravement les Kaeru, en particulier en ce qui concerne les activités des bandits et les raids de l'Outremonde qui allaient croissant. Les Kaeru demandèrent protection à Toturi Naseru, alors connu sous le nom de Hantei Naseru. En retour, Naseru déclara que la cité appartiendrait à quiconque pourrait défendre correctement ses habitants. Le rusé daimyo Ikoma Sume tira rapidement parti de ce décret et adopta les Kaeru en tant que famille vassale au service des Ikoma et du Clan du Lion.

Les Kaeru perdirent presque leur statut de famille vassale durant la Guerre de la Grenouille Riche, quand les Clans du Lion et de la Licorne s'affrontèrent pour la possession de la cité. Le daimyo des Kaeru, Kaeru Tomaru, était un farouche partisan du Clan du Lion, ce qui mena à son assassinat par son fils Meiji, lequel désirait que les Kaeru retrouvent un statut indépendant ou servent le Clan de la Licorne. À la fin, le Clan du Lion l'emporta et les Kaeru restèrent ses vassaux. Meiji fut tué par un duelliste du Clan du Scorpion et remplacé par sa cousine Shioko, qui jura d'honorer le patronage du Clan du Lion.

Les Tsi, Forgerons du Destin (Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel : Tsi Zutaka

Les Tsi forment une petite famille de ronin qui aurait très bien pu ne jamais être connue dans l'Empire sans les accomplissements de leur fondateur, un simple ronin doué pour les arts de la forge. Grâce à une suite d'événements heureux, le ronin attira l'attention d'un artisan du Clan de la Grue, qui fit du jeune homme son apprenti. Le destin voulut que le forgeron du Clan de la Grue fût mandaté par l'Empereur, Hantei XXX, pour forger une lame pour son fils. C'est ce qu'il fit, permettant à son apprenti Tsi de créer le saya. L'Empereur, saisi par la beauté de leur création, fit du membre du Clan de la Grue son forgeron attitré et accorda au ronin le droit de porter un nom de famille, afin que ses sabres ne soient jamais oubliés.

Ironiquement, les Tsi ne sont pas tous forgerons. Le daimyo de la famille est toujours un maître forgeron qui prend plusieurs apprentis, dont chacun reçoit le nom de la famille. Les autres ronin ont le droit de le porter s'il prêtent serment d'allégeance, et font office de serviteurs, de yojimbo ou accomplissent d'autres tâches de ce genre. Quand le daimyo est sur le point de se retirer, il choisit son successeur parmi ses disciples, et le cycle recommence. Récemment, un des élèves du daimyo des Tsi, Tsi Xing Guo, fut choisi par le Royaume Céleste pour monter aux Cieux et devenir la Fortune de l'acier. Depuis ce temps, la fortune des Tsi s'est considérablement accrue, et leurs œuvres sont perpétuellement demandées dans tout l'Empire.

Les Yotsu, Gardiens des Faibles (Bonus : Intelligence +1)

Daimyo actuel : Yotsu Seou

Les Yotsu ont connu une ascension plus importante dans la société rokugani que n'importe quel ronin dans l'histoire, et il semble improbable que qui que ce soit puisse surpasser un jour leur statut. Le fondateur de la famille, Yotsu, était un homme

Bonus des Familles de Ronin

Il existe deux types de personnages ronin : les ronin de clan, et les vrais ronin. Les ronin des clans étaient autrefois membres d'un Clan Majeur ou Mineur, mais l'ont quitté ou en ont été bannis. Ils sont créés comme des personnages issus de ce clan, avec l'avantage lié à la famille adéquate. Les vrais ronin, comme les ronin nés décrit plus haut, sont nés d'un ou deux parents samurai, mais n'ont jamais été reconnus par aucun clan. Les vrais ronin n'ont généralement pas de famille. Un personnage peut cependant être créé en tant que membre des familles Kaeru, Tsi ou Yotsu, et gagner l'avantage correspondant. Quand vous sélectionnez l'école d'un tel personnage, un vrai ronin doté d'une famille ne gagne que 10 Points de Personnage supplémentaires au lieu de 15 s'il choisit de ne pas prendre le premier rang d'une école de ronin (voir le Livre de l'Eau, page 151 pour plus de détails concernant les écoles de ronin).

simple qui vivait pauvrement avec sa femme et de nombreux enfants dans les montagnes situées au nord d'Otosan Uchi. Yotsu et sa famille ne connurent jamais la faim, car c'était un chasseur et un pisteur sans égal. C'est lors d'une de ses expéditions de chasse que le ronin fit une stupéfiante découverte : un grand nombre d'Adeptes du Sang avait apparemment tendu une embuscade à une caravane qui traversait les montagnes. Quand il vit les corps, Yotsu réalisa qu'il s'agissait d'une caravane impériale. Comme il vivait seul avec sa famille, il ne sut que l'Impératrice revenait des terres du Clan du Phénix que lorsqu'il vit les cadavres des gardes du corps Seppun.

Yotsu tenta de sauver l'Impératrice, mais elle ne voulait pas partir. Elle savait que les Adeptes se contenteraient des les suivre pour les reprendre, avant de tuer le ronin et sa famille. Elle ne voulait pas avoir le sang d'innocents sur les mains. Désespéré devant son impuissance, Yotsu fit la seule chose qui était en son pouvoir : il échangea son fils cadet avec le fils de l'Impératrice, l'abandonnant là pour tromper les Adeptes du Sang. Accompagné de l'héritier impérial, lui et ses autres enfants partirent vers le sud pour Otosan Uchi avec toute la diligence nécessaire.

La joie de l'Empereur devant son fils en vie fut telle qu'il renomma l'homme Yotsu Yatoshin, accordant au ronin un nom de famille et le prénom qu'avait porté son père étant enfant. Ainsi naquirent les Yotsu, et leur mission avec eux : protéger les innocents, les faibles et les opprimés.

La famille Yotsu gérait autrefois une province à Otosan Uchi, où les deux filles jumelles du daimyo faisaient office de gouverneurs. Cependant, depuis la destruction de la cité, les Yotsu ont refusé d'en abandonner les ruines. Au contraire, ils restent sur place, veillant sur ceux qui sont placés sous leur protection et sur les quelques habitants des ruines. Leur statut particulier auprès de l'Empereur n'a cependant pas changé, car l'un d'entre eux, Yotsu Irie, sert de yojimbo personnel à l'Empereur.

L'Outremonde

SOMBRE SEIGNEUR : Daigotsu

Au-delà de l'Empire, au sud-est, s'étend la vaste région inconnue de l'Outremonde. Au cœur de ce pays se trouve le Puits Suppurant de Fu Leng, une blessure béante qui mène au cœur de Jigoku, le Royaume du Mal. Le pouvoir corrupteur de ce lieu se déverse du puits et infecte tout ce qu'il touche. Tout ce qui demeure près du Puits pendant trop longtemps est inévitablement imprégné de la Souillure. Les mortels qui sont corrompus par son pouvoir deviennent les serviteurs volontaires de Fu Leng, connus sous le nom de Damnés. La Souillure pervertit tous les êtres vivants, corps et âme, les transformant en monstrueuses créatures selon sa propre volonté infernale. Le pays possède une volonté propre, poussé par le sinistre désir d'humilier, de terrifier et finalement de dévorer quiconque traverse ses frontières.

D'innombrables sortes d'étranges créatures rôdent dans l'Outremonde. Beaucoup sont des prédateurs dénués d'intelligence ou poursuivent seuls leurs mystérieux objectifs. Depuis toujours, le seul élément qui ait garanti une certaine sécurité au peuple de Rokugan est la division et la traîtrise naturelle des diverses forces de l'Outremonde Ces créatures n'ont aucune autre loyauté les unes envers les autres que celles qu'ils gagnent par la force brute et l'intimidation, et toutes les troupes organisées de quelque importance qui se sont formées derrière la Grande Muraille ont fini par se dissoudre à cause de querelles intestines. Au cours des dernières années, depuis l'arrivée du seigneur noir Daigotsu, le peuple de Rokugan a été forcé de remettre ce postulat en question.

Fils cadet d'un Empereur Hantei enlevé par les Adeptes du Sang et projeté dans Jigoku, Daigotsu est un serviteur volontaire de Fu Leng qui possède une incroyable maîtrise de la magie noire. Il possède aussi un extraordinaire charisme et un sens de l'honneur corrompu qui séduit bien

des samurai Damnés. Après la Bataille de la Porte de l'Oubli, la Souillure corrompit bien des samurai et les laissa égarés, et sans but : Daigotsu leur offrit l'avenir qu'ils cherchaient. Dans les profondeurs de l'Outremonde, il a bâti la Cité des Damnés, et d'innombrables hommes et femmes corrompus se sont ralliés à sa cause. Même les Oni démoniaques et les bakemono stupides s'inclinent devant lui, et pour une fois, l'Outremonde est puissant et uni. Ironiquement, bien que Daigotsu méprise Rokugan, il n'a que faire de l'assujettissement de l'Empire. Cela ne veut pas dire qu'il n'est pas extrêmement dangereux, mais il pressent que pour que l'Outremonde prospère, Rokugan doit survivre, tout comme un prédateur ne peut subsister si ses proies disparaissent.

Depuis l'ascension du Sombre Seigneur , la Cité des Damnés est devenue le reflet cauchemardesque de l'Empire rokugani. Les Damnés considèrent Daigotsu comme leur Empereur, et adorent Fu Leng avec toute la dévotion que les autres samurai témoignent à leurs Kami fondateurs. Daigotsu a même accordé quelques noms de famille à ceux qui le servent.

Si créer un personnage joueur issu de ces familles n'est pas très approprié pour la plupart des campagnes, elles sont présentées ici par souci d'exhaustivité et afin que le MJ puisse s'en servir pour créer des personnages non joueurs (PNJ) en tant qu'adversaires. Comme les membres de ces familles peuvent être issus de n'importe quelle famille rokugani avant leur corruption, ils peuvent étudier les techniques de n'importe quelle école unique sans avoir besoin de l'avantage École Différente. Il est recommandé aux membres de l'Ordre de Kokujin de choisir l'école des hommes tatoués des Trois Ordres. Tous les membres de ces familles ont un certain degré de Souillure de l'Outremonde.

Famille Daigotsu (Bonus : Force +1)

Daimyo actuel : Daigotsu

Bien que Daigotsu lui-même soit un puissant shugenja, les samurai qui ont prêté serment à son nom sont presque invariablement des bushi. Ces âmes en perdition ont complètement adhéré à la version pervertie du Bushido de Daigotsu. Les samurai de Rokugan les emplissent de dégoût, car ils voient en eux la même ignorance, la même confusion et la même compassion absurde qui les animaient avant que le pouvoir de Fu Leng ne leur ouvre les yeux. Les samurai du Clan du Crabe sont particulièrement haïs, car ils ont voué leur existence à combattre le même pouvoir que Daigotsu a embrassé.

Les Daigotsu forment la plus grande famille de l'Outremonde. Le Sombre Seigneur invite tout individu qui entre dans la Cité des Damnés et qui est désireux de faire ses preuves à gagner le droit de porter son nom, et beaucoup ont accepté ce défi. On ignore quelles épreuves attendent ceux qui jurent fidélité au seigneur noir, et ceux qui passent le test n'en parlent jamais. On sait que le rituel rompt leurs anciens liens avec leurs ancêtres et leur famille, et les imprègne d'une force impie conférée par le Dieu Sombre en personne.

Comme la famille est actuellement trop jeune pour partager la même lignée et attire des partisans issus de tous les clans rokugani, il n'y a pas d'apparence « typique » pour les samurai Daigotsu. Cependant, en règle générale, ceux qui rejoignent la famille Daigotsu ont tendance à être marqués par la Souillure de manière moins évidente que les autres. Ils sont plus humains que les Damnés, et certains peuvent même passer pour des samurai normaux.

Famille Chuda (Bonus : Volonté +1)

Daimyo actuel : Chuda Mishime

Les dirigeants de la famille Chuda descendent du Clan déchu du Serpent. Autrefois fier Clan Mineur habitant dans le nord de Rokugan, ce clan fut condamné par son daimyo quand celui-ci se plongea trop profondément dans l'art de la maho. Un esprit démoniaque connu sous le nom de Shuten Doji posséda les membres du Clan du Serpent. Il s'ensuivit une tragédie que les membres du Clan du Phénix ont appelé les Cinq Nuits de la Honte. Incapables de bannir l'esprit et sans autre solution, les armées de la famille Shiba furent forcées d'exterminer chaque homme, femme et enfant du Clan du Serpent... du moins c'est ce qu'on croyait.

Une poignée de membres de la famille Chuda survécurent. Leur maîtrise de la maho était telle qu'ils furent capables de résister au contrôle du Shuten Doji pendant un moment. Les Chuda pensent qu'ils auraient pu délivrer leur famille de l'influence de l'esprit sans l'intervention meurtrière du Clan du Phénix. Les Chuda jurèrent de se venger, mais réalisèrent qu'à ce moment, ils ne pouvaient pas faire grand-chose. Les quelques Chuda survivants se fondirent dans les ombres, se mariant par la suite dans la famille Asako ou le Clan du Phénix et transmettant leurs enseignements en secret.

Un de ces descendants, un Inquisiteur du nom d'Asako Mishime, fut intrigué par les rumeurs qui parlaient d'un nouveau Sombre Seigneur. Grâce à son talent et à son audace, il pénétra dans l'Outremonde et s'infiltra dans la cité des Damnés, mais Daigotsu le démasqua immédiatement. Mishime implora Daigotsu de l'épargner en échange de son allégeance. Intrigué par la compétence de Mishime et éprouvant un étrange sentiment de pitié pour le Clan déchu du Serpent, le Sombre Seigneur accepta.

Mishime se révéla un serviteur extrêmement loyal et véritablement inestimable. Daigotsu donna l'autorisation au tsukai de recréer la famille déchue des Chuda dans les rangs des Damnés. Le Serpent allait renaître, mais pas pour servir l'Empire décadent. Désormais et à jamais, ses membres serviraient la sinistre majesté de Fu Leng.

Suivant l'exemple de Mishime, les Chuda sont maintenant une famille de maho tsukai (des sorciers du sang). Même Daigotsu reconnaît qu'il ne connaît pas tous les mystères de l'Outremonde, et il est maintenant du devoir de la famille Chuda de rassembler et d'archiver ce savoir. Les Chuda ont une curiosité vorace et un appétit pour l'inconnu. Leur motivation pour étudier l'Outremonde les rapprocherait de l'esprit de la famille Kuni, si les deux familles n'étaient pas si complètement vouées à leur destruction réciproque.

Famille Goju (Bonus : Agilité +1)

Maître actuel : le Dragon de l'Ombre

À une époque, la famille Goju servait l'Ombre Rampante, une force énigmatique engendrée directement par le pouvoir du néant. L'Ombre pouvait saper l'âme et l'identité des mortels, les forçant à se transformer en choses sans forme ni nom, comme elle. Une poignée de ces serviteurs furent autorisés à prendre le nom de Goju, qui appartenait à un ninja du Clan du Scorpion qui s'était voué à l'ombre. De ce nom, ils tiraient une certaine indépendance vis-à-vis de l'Ombre, ainsi que la capacité de se mouvoir plus facilement qu'elle dans le royaume des mortels.

Lors de la Bataille de la Porte de l'Oubli, Dame Lune donna un nom à l'Ombre et la priva de son lien avec le Néant. Ses nombreux serviteurs sans forme devinrent à nouveau mortels, des âmes perdues sans aucun souvenir de ce qu'ils avaient étés. Ironiquement, les Goju ne connurent aucun changement. Les mêmes noms qui leur avaient permis d'agir indépendamment les protégeaient également du nom donné par la Lune. Ils conservèrent leur capacité de puiser dans le néant pour se mouvoir dans les ombres et changer d'apparence. Cependant, une fois la bataille terminée, les Goju se retrouvèrent prisonniers

au cœur de l'Outremonde, sans la protection de l'Ombre. Ils furent bientôt corrompus.

Durant la Bataille de la Porte de l'Oubli, l'immortel Dragon de l'Air fut également corrompu. Privé de son lien avec le Royaume Céleste, le dragon devint lui aussi prisonnier de l'Outremonde. Le dragon remplit le vide laissé par l'Ombre, devenant le nouveau maître du Néant. Il renaquit en tant que Dragon de l'Ombre, et vint aux Goju pour leur offrir la chance de le servir, afin de se venger un jour de Rokugan. Sans autre choix possible, les Goju acceptèrent.

Quand le Dragon de l'Ombre choisit de s'allier avec Daigotsu, les Goju entrèrent aussi à son service. Capables de changer de forme à volonté, ce sont des espions et des assassins parfaits pour des missions dans l'Empire. Bien que leurs services soient inestimables, Daigotsu prend soin de ne pas leur faire trop confiance, car il s'agit d'une alliance de commodité, et leur fidélité n'appartient qu'au Dragon de l'Ombre.

Le Clan du Scorpion entretient une haine spéciale et ardente pour les Goju. Ces âmes perdues représentent tout ce que méprisent les membres du Clan du Scorpion : des créatures pitoyables sans une ombre de loyauté ni de moralité. L'Ombre Rampante a presque provoqué la destruction de la maison Shosuro autrefois, quand ses membres avaient presque été séduits par son pouvoir, et c'est une leçon que les membres du Clan du Scorpion ne sont pas près d'oublier. La famille Shosuro est très douée pour détecter et détruire les Goju, et ces derniers évitent donc le Clan du Scorpion autant que possible.

L'ORDRE DE KOKUJIN (BONUS : +1 À UN TRAIT AU CHOIX)

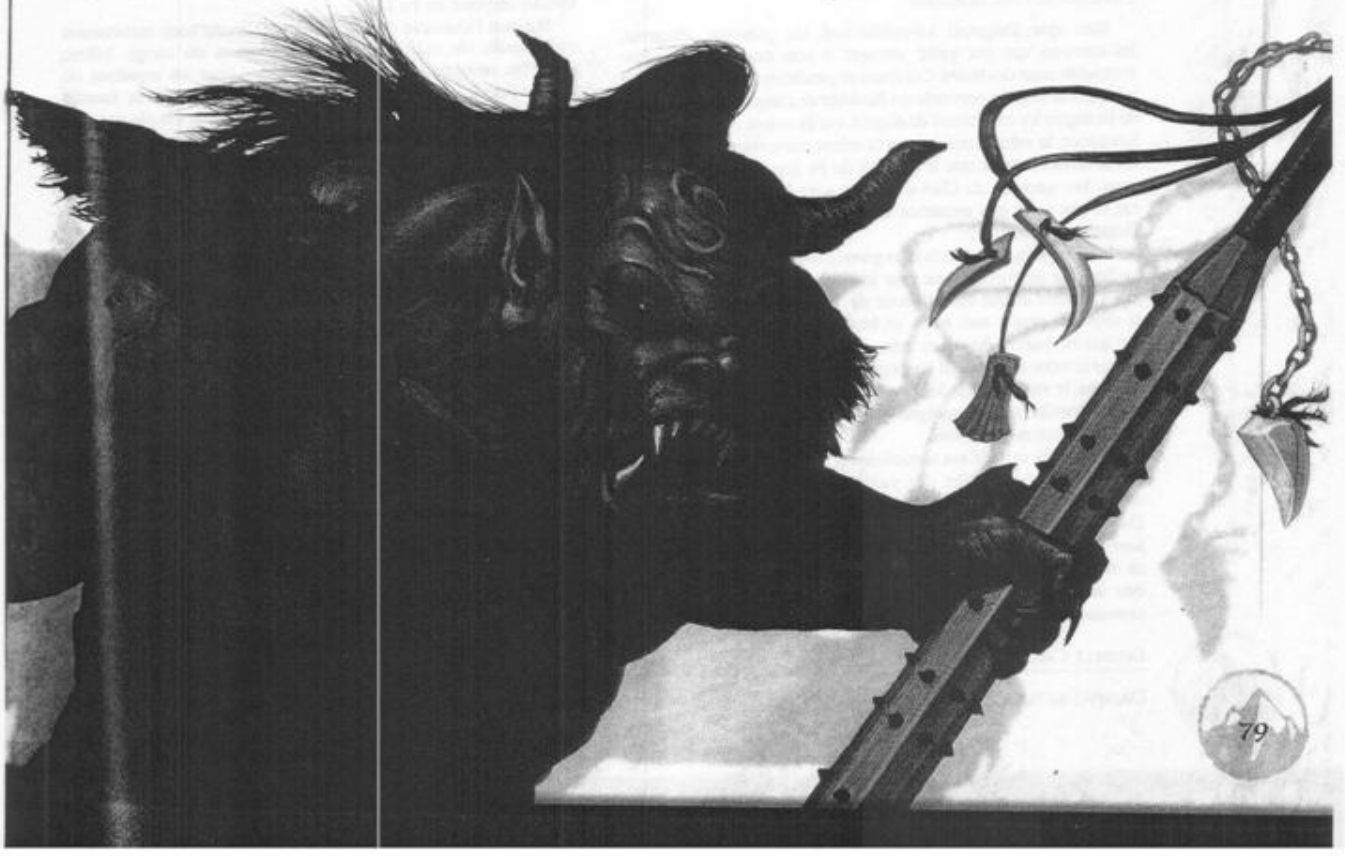
CHEF ACTUEL : Kokujin

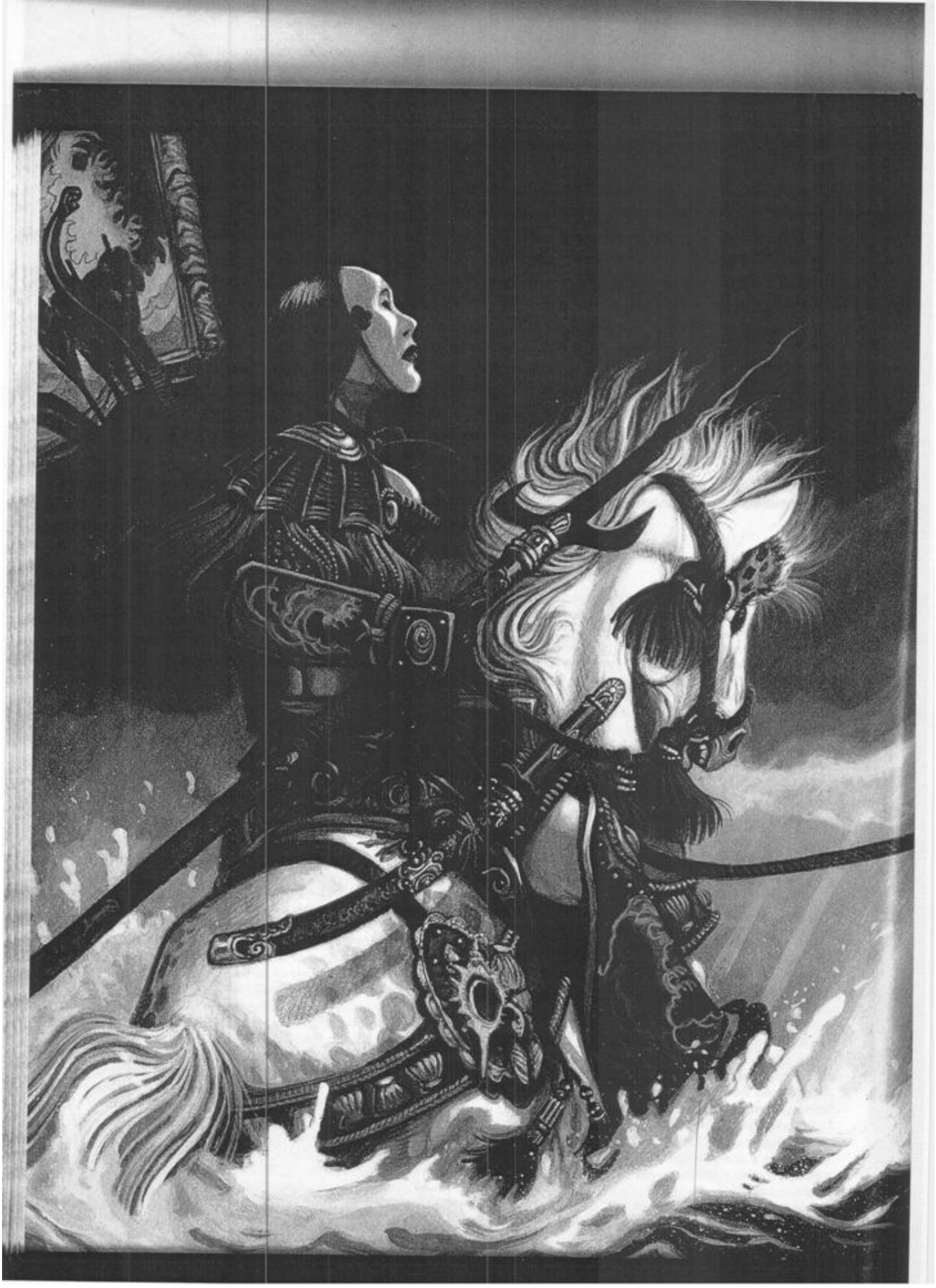
Du coeur de la démence, émergea Kokujin.

Le Clan du Dragon est basé sur la sérénité et l'illumination, mais il a un aspect plus sombre. Sur le chemin de l'illumination existent bien des voies trompeuses, et quand les érudits du Clan du Dragon parlent du danger qui menace ceux qui cherchent à en savoir trop, un nom revient souvent : Kokujin.

Né en tant que tamashii, l'un des rares Togashi capables d'abriter l'âme immortelle du Kami fondateur du Clan du Dragon, Daigotsu avait à la fois une grande force et une intelligence stupéfiante. Cependant, quand Togashi lui révéla son destin, Kokujin le refusa. L'idée qu'un dieu doive compter sur sa charité pour survivre prouvait, dans l'esprit de Kokujin, que ce genre de dieu était inférieur et indigne de survivre. Il s'enfuit des montagnes du Clan du Dragon. Réalisant que la magie de ses tatouages issus du clan lui permettrait de résister à l'influence de la Souillure, Kokujin entra dans l'Outremonde de son plein gré, entamant sa quête pour maîtriser le pouvoir de Fu Leng lui-même. Son expérience fut un succès. Kokujin apprit à puiser dans le pouvoir impie de la Souillure, mais sa volonté resta imperméable au contrôle de Fu Leng. Au bout d'un temps, Kokujin maîtrisa l'art de créer des tatouages mystiques à partir de son sang. Ces tatouages lui permirent d'asservir ceux qui en étaient marqués. Il aime particulièrement les appliquer aux membres du Clan du Dragon, qui le traquent toujours sans relâche. Ces pathétiques esclaves tatoués prennent le nom de Kokujin.

À la suite d'une série d'étranges circonstances, Kokujin a fini par considérer le Sombre Seigneur Daigotsu comme un ami. Étrangement, Daigotsu ne s'offense pas du refus de Kokujin d'adorer le Dieu Sombre. Il voit la présence de Kokujin et de ses disciples comme un attribut nécessaire de la Cité des Damnés. Leur illumination bien particulière sert un dessein nécessaire, tout comme l'énigmatique Clan du Dragon sert l'Empire.





著書

Livre De L'Eau

Yasuki Sadao soupira d'un air découragé. Comment s'était-elle mise dans cette situation ? Il n'était pas rare pour un membre du Clan du Crabe aux aspirations tournées vers la politique de chercher la fortune hors de sa province d'origine. C'était même une nécessité. Un courtisan n'avait guère de chance d'obtenir de promotion sur la Grande Muraille Kaiu, à moins de considérer le fait de devenir le plat de résistance d'un Oni comme un honneur. Quand elle avait été invitée à entrer au service du célèbre magistrat Bayushi Norachai, elle avait espéré que ses efforts pour trouver de nouvelles relations et des alliances politiques pour son clan pourraient bien porter leurs fruits. Au lieu de cela, elle se retrouvait à attendre, entourée par le plus étrange groupe d'individus qu'elle eût jamais vu.

D'abord, il y avait le membre du Clan du Dragon, Hitomi Ryo. Vêtu seulement d'un grossier hakama et de scandaleux entrelacs de tatouages, ce lunatique à demi nu ne s'exprimait que par énigmes agaçantes. Ensuite, il y avait le membre du Clan de la Licorne, un gros animal du nom de Moto Shun, drapé dans les fourrures et le cuir répugnants qu'affectionnait son clan. Elle n'avait même pas pris la peine de parler avec lui, et il semblait ravi de lui retourner cette politesse. Après lui, venait le samurai du Clan du Lion, Matsu Setho. Il semblait être un samurai ordinaire, mais toute tentative de conversation de Sadao était froidement découragée par la simple affirmation qu'il n'était pas intéressé par ce qu'elle espérait lui vendre. Elle en avait naturellement conclu avec une certaine irritation que la réputation de sa famille l'avait précédée. Le dernier membre du groupe était une petite jeune fille du Clan du Renard, Kitsune Asami. Elle était tranquillement assise dans l'ombre, son nagamaki sur les genoux, les yeux fermés, et en communion avec les esprits. Elle avait répondu aux questions de Sadao avec courtoisie, pour ensuite retourner immédiatement à sa méditation. Celle-ci était sans doute aux yeux de Sadao la plus étrange du lot, ne fût-ce que parce qu'elle semblait tellement incongrue au milieu de tous ces guerriers.

La porte de la chambre coulissa. Un séduisant samurai habillé de soie rouge sang entra. Contrairement à bien des membres du Clan du Scorpion, il ne semblait pas porter de masque. Sadao se leva et s'inclina en même temps que les autres. Il fit de même et s'assit au bout de la table basse.

« Konnichiwa, mes amis, » dit l'homme. « Je suis Bayushi Norachai, serviteur du Champion d'Émeraude. Je suis heureux que vous ayez tous répondu à mon invitation. »

« Comment refuser ? » répondit Sadao d'un ton plaisant. « Servir le Champion d'Émeraude est le plus grand honneur que l'on puisse briguer. »

« Non, » répondit Ryo d'un air absent. « Le plus grand honneur est de servir la Dame. J'accomplis la volonté de la Dame. »

« Dans ce cas, estimons-nous heureux que la volonté de votre Dame et celle de mon maître concordent en la matière, » répondit Bayushi Norachai. « Laissez-moi en venir au fait. Comme vous le savez sans doute, Ryoko Owari Toshi est la plus grande et plus glorieuse cité de l'Empire. »

« Vous voulez dire la Cité des Mensonges, » répondit Matsu Setho.

« Ah, dit Norachai. Je vois que vous connaissez aussi sa réputation. Cela me permettra de gagner beaucoup de temps. Cette cité a toujours été occupée par les Clans de la Licorne et du Scorpion. Sa gestion est passée d'une faction à l'autre à bien des reprises par le passé, mais cela faisait bien des années que le Clan de la Licorne la dirigeait. Selon le traité qui mit fin à la guerre à Kaeru Toshi, la cité est retournée dans le giron du Clan du Scorpion. Savez-vous ce que cela signifie ? »

« Cela signifie que votre clan peut retourner se livrer à la contrebande et au chantage sans craindre les magistrats du Clan de la Licorne, » dit Moto Shun avec un rire bas.

« Prenez garde, » Shun, répondit Norachai en souriant. « Vous avez été invité ici parce que je suis impressionné par votre réputation, mais vous connaissez sûrement la mienne. Je sers peut-être le Champion d'Émeraude, mais je défendrai l'honneur de mon clan. »

Shun eut un sourire en coin, qui s'évanouit quand il perçut la sincérité lugubre du regard de Norachai. « Je… toutes mes excuses, sama, » dit-il en s'inclinant. Sadao en fut intérieurement impressionnée. Peut-être que ce Moto n'était pas aussi stupide qu'elle l'avait pensé.

« Excuses acceptées, Shun-san, » dit vivement Norachai. « Mais vos soupçons nous prouvent un point important. Le peuple de Ryoko Owari est induit en erreur, et pense que le Clan du Scorpion n'est épris ni d'ordre ni de justice. Bien des factions de la cité supposent que le changement d'administration signifie qu'elles auront toute liberté

pour se livrer à toutes sortes de crimes, de perversion et de corruption à Ryoko Owari. La Cité des Mensonges a grand besoin de magistrats, mes amis, et c'est ici que vous intervenez. »

« Des magistrats ? » demanda Sadao, choquée. « Pourquoi moi ? Je n'ai aucune expérience en la matière. »

« Peut-être, » répondit Norachai. « Mais je me suis renseigné sur chacun d'entre vous, et vous avez tous beaucoup à donner. Sadao, vous êtes érudite en matière de commerce et de négociations. Votre expertise serait des plus utiles pour combattre le commerce illicite qui pourrit la cité, et pourrait permettre de rétablir peu à peu la paix entre les nombreuses bandes rivales de la cité. Shun et Setho sont des guerriers renommés. Leurs prouesses martiales feront naître la peur dans le cœur des bandits et des voyous qui infestent les rues. Quant à Ryo et Asami… Eh bien, je pense que vous découvrirez que certaines forces sont à l'œuvre dans la Cité des Mensonges, que l'on ne peut affronter ni avec des paroles ni avec l'acier. »

« Je ne connais aucun de ces individus, » dit Setho, irrité. « Je n'ai aucune confiance en eux. Avec tout le respect dû à votre clan, la Cité des Mensonges est un lieu dangereux. Un guerrier ne part pas au combat avec des armes qui n'ont pas été mises à l'épreuve. Il en va de même pour ses alliés. Je n'aime pas cela. »

« Nul ne vous demande d'apprécier la situation, » Matsu, répondit Norachai. « Souvenez-vous que je suis membre du Clan du Scorpion. Si je devais choisir des magistrats qui sont habitués les uns aux autres, on pourrait percevoir cela comme une tentative de ma part pour placer mes propres alliés à des postes avantageux. En choisissant ceux qui n'ont aucun lien avec moi, ou même entre eux, nous avons une chance de faire le bien, de restaurer l'ordre. Si vous ne pouvez apprendre à vous faire confiance, ou à travailler ensemble, alors vous mourrez. J'espère que cela ne se produira pas : il me faudrait encore des jours pour trouver des magistrats aussi compétents, et cela me causerait beaucoup de désagréments. »

Norachai souriait froidement.

«Dans ce cas, » dit Kitsune Asami d'une voix douce, « je recommande que nous ne mourrions pas. »

- « Bien parlé, » dit Sadao avec un rire léger.

Malgré son irritation initiale, Sadao se sentait très excitée à l'idée de ramener l'ordre dans la Cité des Mensonges. Elle analysait déjà mentalement les possibilités, pesant les forces et les faiblesses de ceux qui se trouvaient à côté d'elle et estimant comment les équilibrer. Elle se tourna vers Norachai avec une expression impatiente : « Quand commençons-nous ? »



Le Jeu des Vingt Questions

Tous les voyages commencent par un simple pas.

– Le Tao de Shinsei

Vous accomplirez des exploits au nom de vos ancêtres. Vous tirerez le sabre pour apporter gloire et honneur à votre clan. Vous communierez avec les esprits de la création pour obtenir la sagesse et l'illumination. Vous répandrez le sang de vos ennemis irréfléchis et détruirez quiconque tente de vous empêcher de faire votre devoir.

Mais d'abord, il vous faut remplir votre feuille de personnage.

La création de personnage est composée de plusieurs étapes qui vous permettent d'amener un personnage à la vie à la fois dans votre esprit (et dans ceux des autres membres de votre groupe) et sur la feuille de personnage. Quand vous en aurez fini, cette feuille sera remplie de chiffres et de mots qui mesurent les capacités de votre personnage dans le système de jeu. Ce sont des éléments importants de votre personnage, mais le plus important, ce sont les forces intangibles qui le guident. Pour quelle raison a-t-il une Intuition élevée mais une faible Intelligence ? Pourquoi votre bushi a-t-il tant de Compétences Sociales et si peu de Compétences de Bugei ?

Vous avez peut-être une petite idée de votre personnage : vous pouvez le connaître sur le bout des doigts, ou plus probablement, vous êtes un peu entre ces deux extrêmes. Dans tous les cas, la création de personnages est un moment important pour puiser dans ces idées et les développer, ou les affiner encore en se concentrant sur les aspects mécaniques et émotionnels de votre personnage au fur et à mesure.

Avant de vous asseoir pour définir les Compétences, les Traits, les Avantages et autres capacités de votre personnage, réfléchissez à votre concept. Nombre de motivations peuvent le pousser à disposer de certaines compétences précises, et vice versa. Peut-être que vous n'aviez pas prévu d'avoir certaines compétences conférées par votre École de départ, et cela peut vous inspirer pour ajouter quelques détails supplémentaires à son histoire.

Le Jeu des 20 Questions

Pour mieux développer votre personnage, prenez le temps de parcourir les questions présentées ci-dessous. Répondre aux dix premières devrait vous permettre de décider des détails concernant votre personnage. La seconde série de dix questions est conçue pour déterminer sa façon de penser. Ces questions sont entièrement optionnelles et ne sont qu'un guide pour vous aider lors de la création de personnage : en aucun cas elles ne sont obligatoires.

À QUEL CLAN APPARTIENT VOTRE PERSONNAGE ?

C'est l'une des plus importantes questions relatives au développement de votre personnage. Chacun des différents clans a une philosophie, un idéal et une histoire bien spécifiques qui influencera l'éducation de votre personnage et la façon dont les autres le traitent. À l'inverse, ce choix peut définir la façon dont votre personnage voit les autres. Pour avoir une idée du clan auquel votre personnage se joindra, jetez un coup d'œil aux descriptions des clans pages 45 à 70.

COMMENT QUELQU'UN D'AUTRE DÉCRIRAIT-IL L'APPARENCE DE VOTRE PERSONNAGE ?

Commencez par le plus évident et finissez par les détails. Définissez le sexe de votre personnage et les cicatrices ou les tics fa-

claux qu'il peut avoir. L'apparence joue un rôle important dans les interactions sociales à Rokugan, et la plupart des gens basent essentiellement leur première impression sur l'apparence extérieure de leur interlocuteur. Votre personnage est-il doté d'un sourire engageant et chaleureux, ou ses yeux sont-ils perpétuellement en mouvement, à l'affût de toute menace potentielle ? Peut-être qu'il s'habille de la façon la plus simple permise par l'étiquette et qu'il affecte une attitude quelconque afin de ne pas attirer l'attention.

Votre personnage est-il un bushi, un shugenja, un moine ou un courtisan ?

C'est une distinction importante, car la hiérarchie sociale immuable de l'Empire recommande que chacun connaisse son rôle et agisse en conséquence. Ne voyez pas là un carcan ni une limite absolue : beaucoup de bushi sont connus pour leur érudition, et nombre d'histoires parlent de courtisans qui font preuve d'un grand courage sous la pression durant les combats.

À quelle famille appartient votre personnage ?

Tout comme le choix du clan, celui de la famille aura un impact important sur l'histoire du personnage et ses rapports avec autrui. Si les traditions et les philosophies des clans sont assez générales, celles des familles sont uniques. Par exemple, les membres du Clan du Lion sont renommés pour leurs prouesses martiales et leur mépris général pour les Clans de la Grue et du Scorpion. Cependant, la famille Ikoma est une famille d'historiens et de diplomates au sein d'un clan de guerriers, et ses membres travaillent souvent de concert avec la famille Shosuro du Clan du Scorpion. De plus, certaines familles ont un statut bien plus important au sein du clan que d'autres. Les membres de la famille Moto du Clan de la Licorne sont les chefs incontestés du clan, et les guerriers de la famille assument des postes glorieux et pleins de responsabilités, tandis que les Horiuchi travaillent dans l'obscurité de leurs modestes temples. Certains personnages sont plus intéressants quand ils sont issus de familles aussi humbles que les Horiuchi, tandis que d'autres semblent destinées à la grandeur dès leur naissance.

Quelle est la motivation principale de votre personnage ?

Bien que tous les samurai soient dans l'idéal tout dévoués à leur seigneur et à leur devoir, chaque personnage individuel peut avoir des raisons différentes pour ce dévouement… ou des buts totalement différents. Pour certains personnages, cette motivation peut être aussi simple que d'entretenir l'honneur de leurs ancêtres en n'échouant jamais à accomplir leur devoir envers le clan, comme ils le font depuis des générations. D'autres peuvent être plus spécifiques, animés d'une rancœur à l'encontre d'un samurai d'un autre clan (ou même du leur). Les motivations les plus exacerbées tournent autour de la vengeance, de l'amour, de l'honneur, de la fierté et de toutes sortes d'idéaux qui maintiennent votre personnage en vie quand tout semble perdu.

En qui votre personnage a-t-il le plus confiance ?

Un samurai doit pouvoir faire confiance à un autre honorable samurai sans hésitation, mais il existe généralement un ou plusieurs individus sur lesquels un personnage sait qu'il peut compter. Cela peut être un père bienveillant, un sensei dévoué, un frère, ou une personne qui n'a aucun lien avec le personnage. Déterminer à qui le personnage fait le plus confiance n'est pas aussi important que de savoir pourquoi. Que sait exactement le personnage au sujet de cette personne qui la rend tellement digne de confiance ? Ce qui impressionne votre personnage à ce point peut beaucoup vous aider à définir sa psyché.

Quelle est la plus grande force de votre personnage ? Sa plus grande faiblesse ?

Les autres peuvent avoir leur idée quant aux atouts et aux défauts de votre personnage, mais quels sont-ils vraiment ? Il est important de se souvenir que les forces d'un personnage sont les choses pour lesquelles on l'admire, tandis que ses faiblesses sont là pour lui rappeler, à lui ou aux autres, qu'il n'est qu'un mortel. Ces traits n'ont pas besoin d'être herculéens pour définir votre personnage, mais devraient constituer des aspects qui vous permettent de comprendre ses limites et ses buts.

Que pense votre personnage du bushido ?

Théoriquement, la philosophie du bushido est pratiquée et observée par tous les guerriers, et même ceux qui ne sont pas bushi se fient aux conseils de ce code. Comme pour tous les codes de conduite, il y a ceux qui y adhèrent comme si leur vie en dépendait, ceux qui trouvent seulement certains préceptes à leur goût, ceux qui n'y voient qu'un ensemble de vagues conseils, et ceux qui pensent qu'il ne s'agit là que d'un rêve irréaliste. Les personnages dotés d'un Rang d'Honneur élevé prendront probablement le bushido au sérieux, mais cela ne signifie pas forcément qu'ils pensent que tous ses préceptes sont aussi importants les uns que les autres.

Quelle est l'opinion de votre personnage concernant son propre Clan ?

Voilà une question difficile. Tout comme pour le bushido, les samurai sont censés se dévouer à leur devoir envers leur clan sans question ni hésitation, mais ce n'est pas toujours le cas. Votre personnage adhère-t-il entièrement aux idéaux et aux buts de ceux de son clan, ou pense-t-il parfois que certains de leurs actes sont discutables ? Comme exemple, on peut prendre un bushi Daidoji : un guerrier franc et pratique dans un clan de pacifistes et d'artisans. Ce Daidoji voit-il ses cousins comme des idéalistes aveugles qui ont besoin de sa protection ? Peut-être comprend-il que sa place est ici, à protéger le Clan de la Grue afin que d'autres familles puissent mener une vie plus pacifique.

Votre personnage est-il marié ?

C'est une importante question, et à plus d'un titre. Existe-t-il des individus qui dépendent entièrement de votre personnage ? Il est aussi important de se souvenir que les mariages sont arrangés à Rokugan, et que beaucoup sont conclus afin de sceller des alliances politiques ou des traités, et rien d'autre. Peut-être que le conjoint de votre personnage est un véritable casse-pieds sans valeur, avec qui il doit vivre pour entretenir l'alliance de son clan avec un autre ? Bien que les mariages arrangés débouchent rarement sur le grand amour, il est cependant fort probable que le personnage et son conjoint aient fini par se respecter et se comprendre, pour former une famille harmonieuse. Quoi qu'il en soit, un mariage peut conférer au personnage des relations politiques avec des samurai plus puissants de sa famille, d'autres familles de son clan, ou même d'autres clans. Naturellement, ce genre de relations peut être une bénédiction et une malédiction à la fois.

Votre personnage a-t-il des préjugés ?

Comme mentionné auparavant, le point de vue de votre personnage est probablement influencé par son clan et sa famille. Mais en dehors de cela, a-t-il développé sa propre opinion ? Est-il seulement d'accord avec les idées qui sont largement acceptées par ses frères ?

ENVERS QUI VOTRE PERSONNAGE EST-IL LE PLUS LOYAL?

La réponse facile est "l'Empereur", mais peu de samurai ont l'honneur de servir directement le Fils des Cieux en accomplissant leur devoir quotidien. Réfléchissez à qui votre personnage témoigne le plus de loyauté lors de ses activités quotidiennes. Est-il uniquement forcé d'obéir à son seigneur, sans aucune autre influence ? Peut-être a-t-il un sensei très sage qu'il s'efforce de consulter et qu'il sert même si celui-ci n'a pas d'autorité directe sur lui. Situation encore plus complexe : un samurai qui place son amour secret par-dessus tout. Tout samurai doit être prêt à donner sa vie sans hésitation sur ordre de ses maîtres, mais tout samurai serait capable de faire de même pour quelqu'un qu'il aurait choisi. Quand le temps sera venu, qui sera cette personne ?

QUE PRÉFÈRE VOTRE PERSONNAGE ? QUE DÉTESTE-T-IL?

C'est une vaste question destinée à vous permettre de déterminer le comportement du personnage. En y répondant, allez du rationnel à l'irrationnel. Une aversion rationnelle peut être expliquée par des raisons purement logiques : un samurai épris de poésie peut être issue d'une famille de célèbres écrivains, et un autre qui déteste l'arrangement floral a peut-être été un très mauvais élève en ikebana, au grand désappointement de son père. Les aversions irrationnelles peuvent être bien plus amusantes et moins susceptibles de changer : un mépris des acteurs de No parce que le père du personnage avait une relation avec l'un d'entre eux, ou un attrait pour le rouge parce que le personnage a remporté son premier duel en portant un kimono rouge.

VOTRE PERSONNAGE A-T-IL DES MANIES ?

Comme chacun tend à agir en accord avec le même protocole et la même étiquette, les détails les plus insignifiants et les plus inoffensifs tendent à être plus remarqués encore. Votre personnage se mord-il la lèvre quand il est plongé dans ses pensées ? Peut-être salue-t-il tout le monde avec une phrase particulière ? Quand il n'a rien à faire de ses mains… que fait-il de ses mains ?

QU'EN EST-IL DES ÉMOTIONS DE VOTRE PERSONNAGE ?

Même les esprits les plus disciplinés ont leurs faiblesses, et votre personnage n'a pas forcément une maîtrise absolue de ses émotions. A-t-il du mal à contrôler son mépris pour les autres quand il les voit agir de manière malséante ? Existe-t-il une situation particulière, un « bouton » qui suscite automatiquement sa sympathie ? Peut-être est-il presque impossible de rendre votre personnage vraiment en colère… ou triste… ou réjoui.

COMMENT VOTRE PERSONNAGE RÉAGIT-IL QUAND UN SUBALTERNE SE COMPORTE DE MANIÈRE INAPPROPRIÉE?

Cela s'applique à la fois aux subalternes du samurai et aux classes inférieures, bien que la réponse puisse être différente pour chacun. Certains personnages peuvent s'attendre aux erreurs des paysans en raison de leur statut inférieur, tout en considérant celles d'un samurai comme inacceptables parce que ceux-ci doivent savoir se tenir. À l'inverse, le personnage peut penser qu'il faut agir sévèrement pour que les paysans restent dans le rang, tandis que les samurai peuvent être réprimandés efficacement avec moins de sévérité.

COMME LES PARENTS DE VOTRE PERSONNAGE LE DÉCRIRAIENT-ILS ?

La relation qu'entretient un samurai avec sa famille est importante, et celle qu'il entretient avec ses parents plus encore. On attend d'un vrai samurai qu'il fasse preuve de dévotion filiale, mais cela ne signifie pas forcément qu'il existe un réel respect entre un parent et son enfant. Il est tout à fait possible qu'un des parents idolâtre son enfant tandis que l'autre le voit comme un véritable raté. La relation qui existe entre un samurai et ses parents n'est pas simplement révélatrice de sa nature : les autres la considèrent souvent comme la mesure de sa valeur.

QUELLE EST LA PLUS HAUTE AMBITION DU PERSONNAGE ?

Il est important de remarquer que si le désir est un péché, l'ambition tempérée par le devoir est tout à fait acceptable. Bien des bushi aspirent à devenir de grands chefs ou des enseignants vénérés, tandis que les shugenja aspirent à une vie d'érudit respecté ou de conseiller. Peut-être que votre personnage n'a pas de but particulier, et se satisfait entièrement de servir son seigneur au mieux. Une fois que vous avez découvert les objectifs de votre personnage, prenez le temps de décider jusqu'où il pourrait aller pour les atteindre.

QUEL EST LE DEGRÉ DE PIÉTÉ DE VOTRE PERSONNAGE ?

La plupart des samurai croient naturellement au surnaturel, mais ceux qui ne s'adonnent pas directement aux arts mystiques ne se sentent pas forcément très concerné par ces choses. Certains pensent que si les Fortunes et les kami existent bel et bien, en fin de compte, on ne peut compter que sur soi-même. D'autres passent plusieurs heures par jour à prier, tentant en permanence d'entrer en harmonie avec le rythme de l'univers en quête de la véritable illumination.

SI VOUS LE POUVIEZ, QUEL CONSEIL DONNERIEZ-VOUS À VOTRE PERSONNAGE ?

L'un des éléments pour apprécier le rôle que vous avez choisi pour votre personnage, c'est de savoir à quel point il est différent de vous. L'attitude et les manies de votre personnage sont-elles proches des vôtres, au point qu'il n'y a pas grand-chose à ajouter ? À mieux y regarder, peut-être pensez-vous que votre personnage pourrait changer une ou deux choses ? Cette question n'est pas destinée à trouver les failles de votre personnage pour les corriger. Au contraire, apprenez à reconnaître les différences qui existent entre lui et vous (s'il y en a) afin de bien tenir ce rôle une fois la partie commencée.

Règles de Base

Jets de Dés

Dans le jeu de rôle du Livre des Cinq Anneaux, les joueurs lancent des dés à 10 faces pour déterminer si leurs personnages réussissent une tâche donnée. On lance un nombre de dés généralement déterminé à l'aide des Traits et des Compétences du personnage, en choisissant quels dés le joueur va garder. Une fois que les dés à garder ont été choisis, on additionne leurs résultats et on le compare à un Niveau de Difficulté que le Maître de Jeu a donné pour la tâche en question. Si ce total est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté, le personnage a réussi son action. Si ce total est inférieur au Niveau de Difficulté, sa tentative s'est soldée par un échec. Quand le nombre de dés à lancer et à garder est indiqué, c'est toujours de la façon suivante : le nombre de dés à lancer est indiqué en premier, suivi d'un « g » minuscule (pour « garder »), et ensuite d'un second nombre indiquant combien de dés sont gardés.

Ainsi, 4g2 signifie qu'un joueur doit lancer un total de quatre dés et ne conserver que les deux qui ont obtenu les meilleurs résultats.

Pour toute tâche que le joueur veut que son personnage accomplisse, le Maître de Jeu décide quel Trait et quelle Compétence seront utilisés. Le joueur prend un nombre de dés égal au total des Rangs qu'il possède dans la Compétence et le Trait choisis. Il jette ces dés (« dés jetés »). Après avoir regardé les résultats des dés, le joueur choisit un nombre de dés lancés égal à son Rang dans le Trait choisi (« dés gardés »). En général, les joueurs choisissent les dés qui obtiennent les résultats les plus élevés, mais pas toujours. On fait le total des résultats des dés gardés, et on le compare au Niveau de Difficulté comme indiqué ci-dessus.

Exemple : Le personnage de Matthieu, Mirumoto Kyuzo, tente de toucher une cible à l'aide de son arc. La cible n'est pas très éloignée, et il n'y a pas de vent : Sandy, le Maître du Jeu, décide que le Niveau de Difficulté pour toucher la cible n'est que de 15. Tirer à l'arc nécessite l'utilisation du Trait Réflexes et de la Compétence Kyujutsu. Matthieu a un Rang 3 en Kyujutsu, et son Trait de Réflexes est aussi de Rang 3. Matthieu prend six dés à 10 faces (trois pour la Compétence, et trois pour le Trait), et les lance. Il obtient 3, 4, 4, 6, 7 et 8. Matthieu choisit les trois dés qui ont obtenu les meilleurs résultats : le 6, le 7 et le 8. Il fait le total, soit 21. Il compare ce total au Niveau de Difficulté de 15, qu'il a donc dépassé. Kyuzo a réussi à toucher la cible.

Niveaux de Difficulté

Le Niveau de Difficulté, ou ND, est la difficulté assignée par le Maître du Jeu à une tâche que le personnage veut accomplir. Si la tâche est facile, le Maître de Jeu lui donne un Niveau de Difficulté bas. Quand les tâches sont plus complexes et plus difficiles, le Maître de Jeu augmente le ND pour les rendre plus difficiles à accomplir pour les personnages.

Mieux vaut que le Maître de Jeu utilise une échelle de ND qui soit appropriée à sa campagne : les tâches doivent représenter un défi, mais il ne faut pas qu'elles soient impossibles, sinon les joueurs seront frustrés. À titre d'information, voici une table de difficulté assez standard :

Augmentations

Parfois, les joueurs veulent accomplir des prouesses extraordinaires. Ils ne veulent pas simplement toucher une cible avec leur flèche, mais plutôt transpercer une autre flèche qui y est déjà plantée. Un joueur peut y arriver en augmentant volontairement le ND de la tâche voulue par tranches de 5, qui sont appelées des Augmentations.

Les joueurs utilisent généralement une Augmentation quand ils sont certains que leur personnage peut facilement dépasser le ND déclaré par le Maître de Jeu. Chaque Augmentation ajoute 5 au ND d'une tâche. Lorsqu'il effectue un jet de Compétence, un personnage peut déclarer au maximum un nombre d'Augmentations égal à son Rang de Vide ou à son Rang de Compétence (le plus grand des deux). Dans les autres cas, un personnage ne peut déclarer qu'un nombre maximum d'Augmentations égal à son Rang de Vide. Un bushi doté de 2 Rangs de Vide, par exemple, peut effectuer une ou deux Augmentations, mais pas trois. Les Augmentations doivent être déclarées avant que le jet de dé ne soit fait. Si le résultat du jet de dé n'est pas supérieur ou égal au nouveau ND, l'action est un échec, même si ce résultat est supérieur au ND d'origine.

On peut effectuer des Augmentations sur pratiquement n'importe quel jet de dé, ce qui comprend les actions de combat, les sorts et l'interaction sociale. Les résultats d'une Augmentation dépendent du Maître du Jeu et du joueur, mais en règle générale, un jet de dé affecté d'Augmentations permet d'obtenir un succès plus marqué.

Exemple de combat : Kakita Sutebu veut couper la moustache de son ennemi sans le toucher. Le ND normal pour toucher son ennemi est de 20. Le MJ déclare qu'il faut quatre Augmentations pour effectuer un mouvement aussi précis. Sutebu a 4 Rangs en

Vide, et déclare dont 4 Augmentations, ce qui fait passer le ND à 40 (pour plus d'informations, voir le Livre du Feu, page 159).

Exemple de lancement de sort : Tamori Motoshi lance un sort doté d'un ND de 15 qui provoque une secousse dans un rayon de 3 m autour de sa cible. La description de ce sort indique que le lanceur peut en accroître le rayon de 1,50 m par Augmentation. Motoshi déclare deux Augmentations pour faire passer le rayon à 6 m, et le ND du sort passe à 25 (pour plus d'informations concernant les sorts, voir le Livre de l'Air page 224).

Exemple d'interaction sociale : Doki Tsimiko pense que quelqu'un lui ment. Elle se prépare à faire un jet d'Intuition/Courtisan pour savoir si elle sait démêler le vrai du faux, et le Maître de Jeu évalue le ND à 10. Tsimiko peut facilement y arriver, mais déclare deux Augmentations pour obtenir plus d'informations, ce qui fait passer le ND à 20. Si elle réussit, elle saura si la personne lui ment, et obtiendra d'autres informations à la discrétion du MJ (pour plus d'informations, voir les descriptions des compétences, plus loin dans ce chapitre).

Augmentations Gratuites

Certains Avantages, Techniques, sorts et autres effets confèrent des Augmentations Gratuites aux personnages. Les effet des Augmentations Gratuites sont les mêmes que ceux des Augmentations standard, mais ne font pas augmenter le ND de la tâche entreprise. Les Augmentations Gratuites ne sont pas limitées par le Rang de Vide d'un personnage, et peuvent être ajoutées à des Augmentations ordinaires pour obtenir des résultats spectaculaires.

Anneaux et Traits

Les capacités les plus élémentaire d'un personnage sont représentées par ses cinq Anneaux, qui forment la base de l'univers rokugani, et dont le jeu tire son nom. Chaque Anneau est composé de deux Traits, l'un mental et l'autre physique, qui représentent les capacités physiques et mentales innées du personnage. Pratiquement chaque jet de dé effectué durant le jeu implique un Anneau ou un Trait.

Les personnages débutants commencent avec un Rang de deux dans chaque Anneau, et donc dans chaque Trait. Ceux-ci peuvent augmenter grâce aux bonus de famille ou d'École (voir ci-dessous), ou en dépensant des Points de Personnage (voir page 88). Les valeurs des Anneaux vont de 1 à 10, 1 étant en dessous de la moyenne et 10 représentant une capacité surhumaine. La plupart des samurai ont des Rangs d'Anneaux qui varient entre 2 et 5. Les individus exceptionnels peuvent posséder des Anneaux égaux à 6 ou 7, et les héros vraiment légendaires peuvent avoir un ou plusieurs Anneaux de Rang 8 ou même 9. Aucune créature mortelle n'a jamais eu de Rang 10 dans un Anneau, bien que des créatures divines comme les Fortunes ou les ignobles démons comme les Oni puissent prétendre à une telle puissance.

Bien que les Anneaux puissent augmenter au fil du temps et grâce à l'expérience du personnage, un Anneau n'augmente jamais directement. En réalité, le Rang d'un Anneau est égal au plus bas des Rangs des Traits qui le composent. Par exemple, si le personnage de Marc, Tsuruchi Jurichi, a 4 en Réflexes et 2 en Intuition, son Anneau d'Air (l'élément composé des Traits Réflexes et Intuition) est de 2. Si l'Intuition de Jurichi passe à 3, ce sera aussi le cas pour son Anneau d'Air.

Air

L'Air est l'élément changeant et énigmatique lié à l'intuition et à la compréhension. L'Air existe partout, excepté dans le domaine exclusif des autres éléments, et il est témoin de toutes choses. L'Air est l'essence de la subtilité et des insinuations, mais aussi la source de la vitesse et des tempêtes. Sous son aspect courroucé, l'air peut mettre en pièce des bâtiments, faire sombrer des navires et prendre de vitesse le plus vif des guerriers. Ceux dont le Rang en Air est élevé ressentent des choses qu'ils ne peuvent pas savoir, et suivent leurs instincts aussi souvent qu'ils s'en remettent à la raison. Ceux qui sont faibles dans cet élément sont lents et apathiques, et même les événements les plus évidents leur passent au-dessus de la tête. L'Air est représenté par les Traits Réflexes et Intuition.

L'**Intuition** représente le flair et l'empathie d'un personnage. Elle permet à un personnage de percevoir les sentiments et les motivations d'autrui à travers les indices les plus infimes. Elle permet aussi aux personnages d'altérer leur comportement afin de mieux refléter l'humeur des autres, leur permettant d'influencer autrui par le charisme, la persuasion, ou la manipulation directe. L'Intuition est le Trait prédominant dans tout type d'interaction sociale, et beaucoup de Compétences importantes y ont recours.

Les **Réflexes** sont la mesure de la rapidité à laquelle les personnages peuvent réagir aux événements qui ont lieu autour d'eux. Les personnages dotés d'un haut Rang en Réflexes réagissent sans y penser, se fiant à leurs instincts supérieurs pour les guider. Les Réflexes déterminent l'Initiative au cours des combats et le Niveau de Difficulté pour être touché d'un personnage, et affectent les jets de tir à l'arc.

Terre

La Terre est éternelle et constante. Si l'Eau représente la force active, la Terre est la résistance tranquille qui supporte les siècles. La Terre est la montagne, réserve de puissance et d'endurance dans laquelle tous puisent à l'heure du péril. Le pouvoir de la Terre n'est pas que physique, mais représente aussi la force de la volonté. La montagne est immuable, et elle est aussi patiente. Ceux qui possèdent la force de la Terre ont un esprit et un corps infatigables, toujours prêts à toutes les épreuves qui les attendent. Ceux qui sont faibles en Terre s'épuisent rapidement et ne peuvent pas se concentrer sur les tâches qu'ils doivent entreprendre. La Tterre est représentée par les Traits Constitution et Volonté.

La **Constitution** représente la réserve intérieure d'énergie physique dont dispose un personnage. Une Constitution élevée permet à un personnage de courir à pleine vitesse pendant une longue période, ou de porter une lourde charge pendant plus longtemps que d'autres. La Constitution affecte aussi la vitesse de guérison du personnage concernant les blessures, le poison ou la maladie.

La **Volonté** mesure la capacité d'un personnage à concentrer son énergie mentale. Un Rang de Volonté élevé permet à un personnage de rester attentif à quelque chose pendant une longue période, qu'il s'agisse d'écouter les instructions d'un sensei ou la liste des ancêtres d'un individu. La Volonté est aussi utilisée pour résister à certains effets mentaux dus aux sorts ou aux pouvoirs naturels.

Feu

Le Feu est l'élément dynamique et énergétique du potentiel et des changements. La force et le mouvement sont le domaine du Feu, tout comme l'inspiration et l'illumination. Le Feu mène le guerrier à la véritable grandeur, guidant sa main et sa lame vers le coup parfait. Il brûle dans l'esprit de l'érudit, l'inspirant afin qu'il dévore les informations à sa disposition et en cherche de nouvelles. Ceux qui ont un Rang de Feu élevé sont des combattants compétents à l'agilité extraordinaire, ou de brillants érudits qui stupéfient l'Empire grâce à leur vaste savoir. Ceux qui ont un faible Rang de Feu sont maladroits et gauches, et ont des difficultés à appréhender même les concepts les plus simples. Les deux Traits du Feu sont l'Agilité et l'Intelligence.

L'**Agilité** mesure la coordination entre l'oeil et la main d'un personnage. Pratiquement toutes les prouesses physiques qui ne dépendent pas directement de la vitesse ou de la force sont basées sur l'Agilité. La grande majorité des Compétences d'Armes sont basées sur l'Agilité, ce qui en fait l'un des Traits les plus importants au combat.

L'**Intelligence** mesure la capacité qu'a un personnage d'acquérir et d'utiliser le savoir. Un personnage doté d'un haut Rang d'Intelligence rassemble et utilise rapidement les informations, et s'en souvient clairement. Les personnages dont l'Intelligence est faible ont des difficultés même pour se souvenir des détails les plus élémentaires. Comme l'Intuition, l'Intelligence est la base de nombre de Compétences importantes liées à toutes sortes d'activités qui ne sont pas physiques. Les shugenja, les moines et presque tous les personnages qui désirent se livrer à des activités non martiales devront faire régulièrement des jets de dés impliquant l'Intelligence.

Eau

L'Eau est l'élément le moins statique, toujours changeant. C'est l'élément de la force. Contrairement à la montagne, dont la force reste endormie, celle de l'Eau n'est jamais passive, repoussant les obstacles avec une inépuisable intensité. L'Eau représente aussi la clarté, une vision du monde plus précise. Ceux qui ont un Rang d'Eau élevé sont puissants physiquement et possèdent des sens aiguisés. Ceux qui ont un Rang d'Eau peu élevé sont faibles et fermés, ne remarquant que très peu de ce qui les entoure. Les deux Traits de l'Eau sont la Perception et la Force.

La **Perception** mesure l'attention du personnage vis à vis des événements qui l'entourent. Un personnage doté d'une Perception élevée remarquera même les plus petits détails, comme les accrocs dans les vêtements ou de petites nuances apportées à un insigne répandu. Les personnages dont la Perception est basse sont généralement inconscients de ce qui les entoure.

La **Force** est la mesure de la puissance physique d'un personnage. Elle mesure la force brute, sans prendre en compte la finesse. La Force détermine les dommages qu'inflige un personnage avec les armes de mêlée ou les techniques de combat à mains nues. Elle détermine aussi ce qu'il peut soulever et porter. Un personnage doté d'un Rang de Force élevé sera un guerrier dévastateur, tandis que si son Rang de Force est bas, il sera inefficace sur le champ de bataille.

Vide

Le cinquième et dernier élément est le Vide. Le Vide est mal compris par les mortels, qui cherchent à mesurer et évaluer toute chose. Le Vide est tout, et le Vide n'est rien : il relie les quatre autres éléments, et représente en même temps le néant qui existe entre eux. C'est l'étincelle divine que possèdent tous les humains nés des larmes d'Amaterasu et du sang d'Onnotangu, et qui représente leur union avec l'univers.

Contrairement aux autres Anneaux, aucun Trait n'est associé au Vide. Au lieu de cela, un personnage gagne un nombre de Points de Vide par jour égal à son Rang de Vide. Les Points de Vide peuvent être utilisés de bien des façons (voir le Livre du Feu pour plus d'informations) mais leur utilisation la plus élémentaire consiste à augmenter le nombre de dés qu'un personnage lance et garde pour une tâche donnée. Au début d'un tour, avant que les dés ne soient lancés, un personnage peut déclarer qu'il dépense un Point de Vide. Cela lui permet de lancer et de garder un dé supplémentaire pour le jet de dés qu'il fait alors. Le personnage ressent ce phénomène comme un moment de clarté incroyable, de communion avec l'univers, un éclair de compréhension, ou un autre effet de ce genre.

Exemple : Le personnage de Thomas, Bayushi Shina, tente d'utiliser sa Discrétion pour se faufiler devant une sentinelle. Avec un Rang d'Agilité de 3 et un Rang de Discrétion de 2, il lancera 5g3. Inquiet à l'idée d'échouer, Thomas déclare qu'il dépense un Point de Vide, ce qui fait passer les dés de Shinai de 5g3 à 6g4.

Un haut niveau de Vide indique qu'un personnage entretient un lien spirituel profond avec le monde qui l'entoure. Bien que certains individus puissent éprouver cette sensation tout en ignorant de manière insouciante leur nature unique, la plupart du temps, ceux qui ont un Rang de Vide élevé sont des shugenja, des moines ou des bushi particulièrement dévots comme les Shiba. Inversement, un Rang de Vide faible est le signe d'un individu égocentrique qui ne s'est pas ouvert à ce qui l'entoure. Son manque de Points de Vide restreindra ses chances de prétendre à de tels moments d'apothéose.

Compétences

Si les Anneaux et les Traits mesurent les capacités physiques et mentales innées d'un personnage, ses Compétences représentent les talents qu'il a acquis grâce à l'entraînement et à l'expérience. D'une manière très concrète, les Traits définissent ce qu'est le personnage, et ses Compétences ce qu'il sait. Les bases des Compétences connues sont enseignées dès le début de la formation d'un samurai, quand il entre dans un dojo de l'école où étudiera toute sa vie. Un certain nombre de Compétences sont enseignées d'office dans chaque école particulière : la plupart offrent des curriculums qui permettent aux élèves de se choisir des études distinctes durant leur formation. Ainsi, deux samurai qui étudient à la même école auront certaines Compétences en commun, mais leurs autres Compétences peuvent être complètement différentes.

Comme pour les Anneaux et les Traits, les Rangs des Compétences s'échelonnent entre 1 et 10. Un Rang de 1 dans une Compétence particulière indique que le personnage s'est vu présenter les bases de cette activité particulière. Un Rang de 10 dans une Compétence est exceptionnellement rare, apanage d'une poignée d'individus dans tout l'Empire. Un élève de l'École d'émissaires Ide, par exemple, peut avoir une Compétence de Courtisan de 1 ou 2, tandis que le terrifiant Bayushi Kaukatsu, Chancelier Impérial et l'un des hommes les plus puissants de l'Empire, peut avoir un Rang de 9 ou 10 dans la même Compétence.

La plupart des jets de dés associent une Compétence à un Trait. Dans cette combinaison, les Compétences ajoutent des dés supplémentaires à lancer pour cette tentative, ce qui accroît considérablement les chances de succès. En plus de cela, bien des Compétences offrent des avantages supplémentaires quand on les possède à des Rangs élevés. Pour la liste complète des Compétences et des avantages qu'elles confèrent, référez-vous à la section des Compétences, plus loin dans ce chapitre.

Clan, Famille et École

Une fois que les joueurs comprennent comment fonctionnent les Traits et les Compétences, le procédé de création de personnage peut vraiment commencer. Au début du Livre de l'Eau, on trouve des informations concernant les huit Clans Majeurs, ainsi que certains des plus importants Clans Mineurs. Ces informations comprennent des détails sur les familles qui composent chaque clan, une description des clans eux-mêmes, des descriptions détaillées des écoles de samurai développées par chaque clan, et l'attitude générale de chaque groupe vis-à-vis des autres. Les trois premières étapes permettant de créer un personnage consistent à choisir son clan, sa famille et son école.

Étape un : Choisir un Clan

L'élément qui définit le mieux un personnage est le clan auquel il appartient. Les Clans Majeurs sont dotés d'un stéréotype général qui décrit leur membre standard. Naturellement, il existe une grande variété au sein de chaque clan, mais pour les nouveaux joueurs, ces stéréotypes peuvent être utiles. Un joueur qui aimerait jouer un soldat honorable pourra être intéressé par les Clans du Lion ou du Phénix, tandis qu'un autre qui désire interpréter un archer insouciant se tournera plutôt vers les Clans de la Mante et de la Licorne.

ÉTAPE DEUX : CHOISIR UNE FAMILLE

Chaque famille a ses propres formations et ses tendances uniques, ce qui lui permet de conférer un bonus de +1 à un Trait unique. Par exemple, les personnages du Clan du Crabe qui sont membres de la famille Hida gagnent un bonus de +1 en Force, ce qui signifie que la Force, au moment de la création de personnage, sera de 3 au lieu de 2 (voire plus encore si le personnage bénéficie d'autres bonus).

Les personnages ronin ne reçoivent normalement pas de bonus familial, car les familles de ronin sont extrêmement rares.

ÉTAPE TROIS : CHOISIR UNE ÉCOLE

Chaque clan entretient des écoles différentes qui forment ses samurai à servir leur famille et leur clan. Ce chapitre détaille quatre écoles pour chaque clan, et comprend les archétypes suivants : bushi ou guerrier ; shugenja ou prêtre ; courtisan ou représentant à la cour ; et une autre école qui démontre une facette cruciale liée au thème majeur du clan.

Chaque école confère un second bonus de +1 à un Trait particulier, semblable à celui obtenu en choisissant une famille. L'école d'un personnage détermine aussi son Rang d'Honneur et son équipement de départ, ainsi que ses Rangs de Compétences initiaux. Bien des écoles n'enseignent que cinq ou six Compétences spécifiques, et permettent au joueur de choisir la dernière. Le type de celle-ci est cependant généralement restreint : ce peut être « une Compétence Noble au choix », ou « deux Compétences de Bugei ». Les personnages peuvent choisir d'utiliser ce bonus pour ajouter un Rang à l'une des Compétences spécifiques de leur école à la place. Par exemple, un personnage qui intègre une école qui enseigne Courtisan, Défense, Étiquette, Kenjutsu, Kyujutsu et 2 Compétences de Bugei au choix peut choisir d'utiliser l'un des Rangs de ces 2 Compétences de Bugei pour ajouter un Rang en Défense, Kenjutsu, ou Kyujutsu, qui sont des Compétences de Bugei. Ces Rangs ne peuvent cependant pas s'ajouter à Courtisan ou Étiquette, qui sont des Compétences Nobles.

Les personnages ronin ont un statut unique en ce qui concerne le choix des écoles. Un ronin peut choisir parmi six écoles : trois écoles de bushi, et trois écoles de shugenja. Les personnages ronin peuvent décider de ne choisir aucune de ces écoles, et de recevoir à la place 15 Points de Personnage supplémentaires. Les ronin qui font ce choix ne gagnent aucune Technique jusqu'à ce qu'il passent au Rang de Réputation 2 (voir ci-dessous pour plus d'informations concernant le Rang de Réputation) et doivent trouver un sensei qui ne refuse pas de former un disciple aussi sauvage.

Points de Personnage

Une fois que le bonus familial et les informations de bases relatives à l'école ont été notés, y compris les bonus accordés aux Traits et les Compétences et l'Honneur de départ, la partie prédéterminée des capacités du personnage est achevée. Pour développer les capacités et l'histoire de leurs samurai, les joueurs reçoivent des Points de Personnage qui leur permettent d'acheter des Avantages en plus de ceux issus de leur famille, de leur clan et de leur école.

Les Points de Personnage sont dépensés à la création du personnage pour affiner son concept, et le développer dans la direction voulue par le joueur. Ces points représentent les années de formation individualisée que tout samurai reçoit, ainsi que les résultats d'un conditionnement physique et mental, d'un statut social et financier, et d'autres éléments qui différencient les personnages les uns des autres.

Les personnages commencent avec 45 Points de Personnage, qui peuvent être dépensés de différentes façons :

- **Traits** – Les personnages peuvent augmenter leurs Traits au-delà des bonus issus de leur famille et de leur école. On augmente toujours les Traits d'un point à la fois. Pour augmenter un Trait d'un point, on dépense un nombre de Points de Personnage égal au prochain Rang du Trait multiplié par quatre. Par exemple, pour faire passer un Trait de 2 à 3, il faut 12 Points de Personnage, et pour faire passer un Trait de 3 à 4, 16 points. Un personnage ne peut augmenter un Trait que de deux Rangs au dessus de son Rang de départ à la création de personnage. Cependant, les bonus issus des écoles et des familles peuvent permettre de dépasser ce Rang maximum.
- **Anneau du Vide** – Comme un Trait, l'Anneau du Vide peut être augmenté en dépensant un nombre de Points de Personnage égal au prochain Rang multiplié par quatre.
- **Compétences** – Les Points de Personnage permettent d'augmenter les Compétences déjà possédées ou d'en acheter de nouvelles. Cela coûte un nombre de points égal au nouveau Rang désiré. Par exemple, faire passer une Compétence du Rang 2 au Rang 3 coûte 3 Points de Personnage, et acheter une nouvelle Compétence au Rang 1 coûte 1 point. Un personnage ne peut augmenter une Compétence que de deux Rangs au dessus de son Rang de départ à la création de personnage. Cependant, les bonus issus des écoles et des familles peuvent permettre de dépasser ce Rang maximum.
- **Avantages & Désavantages** – Les Avantages, décrits plus loin dans ce chapitre, ont un coût indiqué dans leur description. Les Désavantages peuvent être pris pour gagner des Points de Personnage supplémentaires, pour un maximum de 10 points (ce qui fait un total de 55 Points de Personnage, ou 70 pour un ronin sans école).
- **Gloire, Honneur et Statut** - Ces trois qualités, décrites plus loin dans ce chapitre, ont un niveau de départ fixe. Tous les personnages samurai commencent avec une Gloire de 1, un Statut de 1 et un Honneur déterminé par leur école. Les personnages peuvent augmenter leur Honneur de 1 en dépensant 3 Points de Personnage. Les personnages peuvent aussi choisir de réduire leur Honneur de départ de 1 Rang, pour gagner 3 Points de Personnage supplémentaires. Ceci est considéré comme un Désavantage. La Gloire et le Statut peuvent augmenter ou décroître par l'intermédiaire d'Avantages, de Désavantages ou des résultats d'une Table d'Héritage.

Avantages et Désavantages

Les Traits et les Compétences représentent les capacités physiques et mentales, innées ou acquises, que possède un personnage. Cependant, certaines qualités ne peuvent être représentées par des Traits ou des Compétences. Les Avantages et les Désavantages représentent ces qualités physiques, mentales, sociales et matérielles. Les Avantages sont des atouts pour les personnages, et ils coûtent donc des Points de Personnage. Inversement, les Désavantages handicapent les personnages. Choisir un Désavantage pour votre personnage lui confère un certain nombre de Points de Personnage supplémentaires. Un personnage ne peut pas gagner plus de 10 Points de Personnage supplémentaires de cette manière. On peut prendre des Désavantages pour plus de 10 points, mais les points excédentaires sont perdus. Par exemple, si un personnage prend un Désavantage à 3 points et un autre à 5 points, il reçoit 8 Points de Personnage supplémentaires (pour un total de 53). Si le même personnage prenait un troisième Désavantage valant 5 points, il ne recevrait que 10 points au total pour ses Désavantages, au lieu de 13. Les pénalités associées à ces Désavantages s'appliquent toujours, même si le personnage n'a pas reçu la totalité des Points de Personnage correspondants. Tous les effets qui se basent sur le nombre de points de Désavantages qu'un personnage a reçu s'appliquent comme si les Désavantages valaient leur coût normal (ici, 13 points).

Les Avantages sont achetés durant la création de personnage, mais les personnages peuvent en acquérir grâce à l'expérience durant une campagne. C'est pourquoi les personnages peuvent

acheter des Avantages durant le jeu – si le MJ est d'accord – en dépensant un nombre de Points de Personnage égal à deux fois le coût indiqué pour l'Avantage en question. Les Avantages indiqués comme étant Innés ou Accordés ne peuvent pas être achetés après la création de personnage.

Un Avantage Inné est une qualité physique ou mentale qui ne peut pas être apprise, mais qui constitue une capacité innée. Grand, par exemple, est un Avantage Inné, car personne ne peut s'entraîner pour devenir grand, et parce que les samurai adultes ne grandissent pas de vingt centimètres du jour au lendemain. Les Avantages Accordés représentent une qualité ou une possession qui ne peut pas être acquise juste parce que le personnage le désire. Ces Avantages ne peuvent pas être achetés à moins que leur acquisition ne se produise suite à des circonstances particulières durant le jeu. L'Avantage Statut Social (Gouverneur), par exemple, ne peut pas être acheté à moins que le personnage ne soit nommé gouverneur d'un village, d'une cité ou d'une province.

Les Désavantages peuvent être choisis quand le jeu a commencé. À moins que le MJ ne le désire, cependant, les Désavantages gagnés pendant le jeu ne procurent aucun Points de Personnage ou d'Expérience supplémentaires.

Honneur

Tous les personnages possèdent une qualité appelée l'Honneur. C'est la mesure intrinsèque de la fibre morale d'un personnage et de sa fidélité aux préceptes du bushido, ces principes qui définissent le devoir d'un samurai. C'est la mesure de la noblesse et de la pureté d'un homme, qui au contraire de la Gloire et du Statut, n'est pas soumise à la perception d'autrui. Quand on détermine si un acte est honorable ou déshonorant, le seul point de vue qui compte est celui du samurai. Un samurai doté d'un Rang d'Honneur élevé est loyal à l'excès : sa vie et sa mort dépendent de la valeur de sa parole. Il ne souille jamais son nom par des actes déshonorants, comme la consommation de saké, le jeu ou la fréquentation d'individus peu recommandables. Un samurai honorable vénère ses ancêtres et prie chaque jour. Au contraire, un samurai au Rang d'Honneur bas est indigne de confiance et se soucie excessivement des affaires matérielles. Ses ancêtres lui tournent le dos, à cause de la honte qu'il fait rejaillir sur leur nom. Un homme déshonoré donne facilement sa parole sans avoir l'intention de la tenir, ne montre aucune compassion envers les individus de statut inférieur, et ne sert son seigneur que quand il en tire profit. Si les restrictions que s'impose un samurai au Rang d'Honneur élevé peuvent sembler contraignantes, ceux qui ont un Honneur bas sont affligés de considérables désavantages. Les personnages qui ont peu d'Honneur sont moins résistants à la tentation et peuvent être manipulés par l'intermédiaire de leurs vices. Quand les personnages doivent faire un test d'Honneur (voir le Livre du Feu pour plus d'informations), le désastre attend ceux qui échouent.

Il est possible pour un personnage d'avoir une idée de l'Honneur d'autrui. Les personnages dotés d'une Intuition élevée ont un avantage quand ils tentent de discerner l'Honneur d'autrui. Un individu doté d'un Rang d'Honneur faible est ressenti comme une fripouille, un scélérat, une canaille, tandis qu'un personnage à l'Honneur élevé irradie la noblesse, la fiabilité et la force de caractère. Comme on peut l'imaginer, le second a moins de mal à trouver des alliés à la cour, à obtenir des accords commerciaux avantageux, et à être promu à des postes importants.

Rangs et Points

L'Honneur de départ d'un personnage est déterminé par son école. L'Honneur est divisé en Rangs et en points, dix points équivalant à un Rang. La plupart des écoles permettent à un personnage de commencer avec un certain Rang d'Honneur, plus 5 points supplémentaires pour atteindre le prochain. La plupart des actions qu'entreprend un personnage seront appropriées à son Rang d'Honneur (voir la description des Rangs, ci-dessous) et ne causeront aucune modification. Cependant, il arrive parfois qu'un personnage accomplisse un acte qui correspond à un Rang d'Honneur supérieur. Quand cela se produit, le personnage reçoit généralement un certain nombre de points d'Honneur en récompense pour cet acte. Quand un personnage atteint 10 points d'Honneur, il passe au Rang suivant.

Exemple : Le samurai du Clan du Phénix de Jean a un Honneur de 1.8 (il n'a pas été particulièrement vertueux ces derniers mois). Tandis qu'il traverse le Village des Simples Fortunes, il voit un bâtiment en feu et entend appeler au secours de l'intérieur. Le samurai se précipite pour sauver la victime, faisant preuve de la vertu du compassion prônée par le bushido. Le MJ lui accorde 4 points d'Honneur, ce qui amène le samurai du Clan du Phénix au Rang 2.2.

Si on peut recevoir de l'Honneur suite à des actes vertueux, on peut aussi en perdre à cause d'actions déshonorantes. Les personnages qui commettent des actes indignes de leur Rang actuel peuvent se voir retirer des points d'Honneur. Si cela réduit le nombre de points dont ils disposent en dessous de zéro pour leur Rang actuel, ce Rang est abaissé, et les points retirés de manière adéquate. Par exemple, un personnage qui a 3.2 en Honneur perd 3 points d'Honneur pour ses actes déshonorants : il se retrouve avec un Honneur de 2.9.

Vous trouverez plus d'informations concernant les récompenses et les pertes d'Honneur, ainsi que sur la façon d'utiliser les tests d'Honneur dans une campagne, dans le Livre du Feu.

Jouer Autre Chose qu'un Samurai

Bien que la grande majorité des personnages du Livre des cinq Anneaux soient des samurai, certains joueurs peuvent vouloir expérimenter l'autre face de la vie à Rokugan en jouant des personnages qui ne soient pas de cette caste. Le type le plus répandu est le moine. Les moines, s'ils ne font pas partie de la caste des samurai, sont cependant respectés par les paysans comme par les samurai, et sont bien mieux acceptés en société que les autres non-samurai. Vous trouverez les règles permettant d'interpréter des moines dans le Livre de l'Air, page 251.

Jouer des paysans ou d'autres non-samurai est une toute autre affaire. Ce genre d'individus, généralement issus des classes des heimin, des hinin ou des eta, n'est pas acceptés dans la société des samurai, et est généralement considéré comme un être inférieur. Les non-samurai n'ont pas le droit de porter d'armes traditionnelles (sauf pour certains groupes particuliers, comme les ashigaru ou les budoka), et n'ont pas accès aux écoles comme les samurai.

Les ashigaru sont des paysans formés aux bases du combat. Leur arme traditionnelle est la lance, mais ils utilisent également d'autres armes d'hast. Les légions d'ashigaru sont entretenues même en temps de paix, et complètent souvent les gardes ou les sentinelles de la classe des samurai dans les grandes cités ou les villes.

Les budoka sont des ashigaru au talent extraordinaire qui ont attiré l'attention d'un samurai. Un samurai peut choisir de former un budoka, en tant que service rendu à son seigneur, s'assurant ainsi qu'un autre guerrier bien formé se dresse entre son daimyo et toute menace potentielle. Les budoka se voient autorisés à utiliser diverses armes, mais le daisho est strictement interdit. Toute dérogation entraîne l'exécution du budoka, mais aussi de son sensei.

Ni les ashigaru, ni les budoka n'appartiennent à une famille ou à une école. Ils peuvent dépenser des points de personnage normalement pour acheter des Rangs supplémentaires dans les Traits, les Compétences ou les Avantages.

Gloire et Statut

Si l'Honneur détermine la façon dont un personnage se voit, la manière dont il est perçu par autrui est tout aussi importante. Deux Traits appelés la Gloire et le Statut représentent différents aspects de la réputation et de la notoriété d'un samurai dans l'Empire.

La Gloire détermine à quel point les actes de bravoure d'un personnage sont connus. La Gloire s'obtient en accomplissant des actes héroïques en public, en recevant des honneurs de la part d'un supérieur, ou en combattant valeureusement. Un samurai doté d'un haut Rang de Gloire peut devenir le sujet de pièces de théâtre ou de poèmes, et on parlera sans doute de lui à la cour. Une personne dont le Rang de Gloire est bas n'est pas très connue en dehors de sa famille et de ses amis proches.

D'un autre côté, le Statut n'est plus affaire de célébrité, mais de pouvoir. C'est la mesure de l'influence politique et sociale d'un individu. L'Empereur a un Statut de 10, le plus haut Rang possible, tandis qu'un samurai débutant n'a généralement qu'un seul Rang. On gagne en Statut par l'intermédiaire de promotions à des postes de responsabilité. Les gouverneurs, ambassadeurs, daimyo et officiers ont tendance à accumuler le Statut plus rapidement que ceux qui n'ont aucune responsabilité.

La Gloire et le Statut agissent l'un sur l'autre de différentes manières. Un individu dont le Rang est élevé dans les deux est à la fois célèbre et important, comme un général victorieux qui est devenu le chef d'une légion impériale. Inversement, quiconque a un Rang faible dans les deux est à la fois inconnu et négligeable, comme le personnage débutant moyen. Un personnage doté d'un haut Rang de Gloire et d'un Statut faible est renommé pour une tâche relativement sans importance : ce peut être le yojimbo d'un personnage important. Un personnage au Statut élevé et au Rang de Gloire bas est important mais obscur, occupant par exemple un poste de bureaucrate indispensable dans une branche mineure des familles Otomo ou Miya, à moins qu'il ne s'agisse d'un ambassadeur discret et sans prétention entre deux clans hostiles.

Vous trouverez plus d'informations sur la Gloire, le Statut et les règles liées à ces Traits dans le Livre du Feu.

Héritage

L'héritage, l'histoire et la lignée sont extrêmement importants pour un samurai. Chaque samurai vit sous le regard de ses ancêtres, et n'aspire qu'à se montrer digne de leur héritage. L'héritage d'un samurai est représenté par la Table d'Héritage, que l'on trouve page 153 dans ce chapitre. Lancer les dés sur la Table d'Héritage aide les joueurs qui ne savent pas exactement comment développer leurs personnages à établir des informations sur le passé de ceux-ci, et s'avère utile pour les joueurs qui préfèrent introduire un facteur aléatoire dans la création de personnages. De nombreux bonus peuvent être obtenus quand on lance les dés sur la Table d'Héritage.

Rang de Réputation et Rang de Maîtrise

Le Rang de Réputation et le Rang de Maîtrise sont deux valeurs importantes qui mesurent le degré de Compétence général d'un personnage. En règle générale, le Rang de Réputation peut être considéré comme une mesure des progrès physiques et mentaux accomplis par le personnage en augmentant ses Traits et ses Compétences, tandis que le Rang de Maîtrise indique combien le personnage pu mettre à profit ces capacités accrues pour se former aux Techniques privées de son clan.

Réputation

Pour calculer le Rang de Réputation d'un personnage, faites la somme de ses cinq Anneaux (Air, Eau, Feu, Terre et Vide) et multipliez-la par 10. Ajoutez à ce total la somme de tous ses Rangs de Compétence. Finalement, ajoutez tous les bonus de Réputation conférés par des capacités spéciales, qu'il s'agisse d'Avantages, de Rangs de Compétence, ou d'une autre source. Ce total est la Réputation du personnage.

zExemple : André calcule la Réputation de son personnage. Voici les valeurs des Anneaux de son samurai du Clan de la Licorne : Air 2, Eau 3, Feu 3, Terre 2 et Vide 2. Rien que pour les Anneaux, son total de Réputation est de 120. Le personnage d'Andy a également 11 Rangs dans différentes Compétences, ce qui amène son total à 131. Comme il s'agit d'un personnage débutant, le samurai d'Andy n'a pas de Compétence à un Rang assez élevé pour en tirer un bonus, et il n'a pas non plus d'Avantage ou d'autres capacités qui accordent de tels bonus. Sur sa feuille de personnage, Andy note que la Réputation de son personnage est de 131, et que son Rang de Réputation est de 1. Quand la Réputation du personnage atteindra 150, il passera au Rang de Réputation 2.

En plus de définir le Rang d'un personnage, la Réputation détermine la puissance de bien des capacités, y compris les Techniques et les avantages. Nombre de ces effets se réfèrent directement au Rang de Réputation pour déterminer les bonus qu'ils confèrent, y compris des dés supplémentaires, des Augmentations Gratuites, le nombre d'utilisations, ou autres. Ces bonus peuvent être relativement bas à la création de personnage, mais deviennent de plus en plus puissants tandis que le personnage gagne en Rang de Réputation, reflétant l'amélioration constante du personnage pendant qu'il accumule de l'expérience.

RANG DE RÉPUTATION

Réputation	Rang
0 — 149 points	1
150 — 174 points	2
175 — 199 points	3
200 — 224 points	4
225 — 249 points	5
250 — 274 points	6
275 — 299 points	7
300+	8

Rang de Maîtrise

Bien qu'il soit fondamentalement lié au Rang de Réputation, le Rang de Maîtrise en est tout à fait distinct. Le Rang de Maîtrise se réfère spécifiquement au Rang d'un personnage au sein d'une école donnée, quel que soit son Rang de Réputation total. Un personnage de Rang de Réputation 6 qui a terminé ses études dans son école d'origine et est passé à une deuxième école, par exemple, sera considéré comme de Rang de Maîtrise 1 dans cette dernière. Quand le personnage sera prêt à passer au Rang de Réputation 7, il pourra apprendre une Technique supplémentaire et simultanément passer au Rang de Maîtrise 2 de la nouvelle école.

Les Rangs de Maîtrise des écoles qui enseignent des Techniques sont limités à 5. Les bushi, les courtisans et les autres professions qui disposent de telles écoles arrivent au maximum de Compétence dans ces écoles au Rang 5, et doivent poursuivre leur formation ailleurs pour progresser. Les écoles de shugenja sont différentes, et permettent à un shugenja de progresser jusqu'à un Rang maximum de 8 dans l'école.

Gagner des Rangs de Maîtrise n'est pas automatique. Un personnage dont la Réputation lui permet de gagner un Rang de Maîtrise doit d'abord retourner à son dojo d'origine et se présenter devant son sensei, qui doit à son tour accepter d'enseigner au personnage la prochaine Technique de cette école. Si on veut jouer de manière réaliste, ce procédé est long et fastidieux, et peut prendre des semaines, voire des mois. Cependant, à moins que cette progression n'ait lieu entre deux aventures, elle risque d'être prohibitive en terme de gestion du temps. C'est pour cette raison qu'on peut considérer qu'une telle formation prend un nombre de

jours d'entraînement intensif égal au Rang de la nouvelle Technique apprise. Un samurai qui revient apprendre sa Technique de Rang 3, par exemple, n'aura donc pas besoin de plus de trois jours d'entraînement intensif auprès de son sensei. Dans de telles circonstances, les sensei soumettent souvent leurs disciples à des épreuves difficiles afin qu'ils prouvent leur talent, ce qui peut mener à de nombreuses aventures.

Personnages Avancés

La plupart des campagnes commencent avec des personnages inexpérimentés, qui viennent de passer leur gempukku. Cependant, il peut arriver qu'un MJ prévoie une campagne plus ambitieuse, qui nécessite des personnages plus expérimentés. Utilisez les conseils suivants pour créer des personnages ayant un Rang de Réputation avancé.

1) Créez les personnages normalement en utilisant l'allocation normale de 45 Points de Personnage. Assurez-vous d'accomplir cette phase en premier et séparément, car certains Avantages ne peuvent être obtenus qu'à la création de personnage. Le MJ doit passer en revue tous les personnages afin de pouvoir empêcher toute tentative évidente d'exploiter ce procédé (comme dépenser la totalité des 45 points pour des Avantages Innés).

2) Chaque personnage gagne un certain nombre de Points d'Expérience à dépenser normalement, selon le Rang de Réputation que devrait avoir le groupe.

Rang 2 : 40 Points d'Expérience.
Rang 3 : 95 Points d'Expérience.
Rang 4 : 160 Points d'Expérience.
Rang 5 : 230 Points d'Expérience.

3) Faites le tour du groupe. Gardez en tête que la deuxième étape n'est qu'une règle approximative. Les personnages qui dépensent plus de points dans un seul Trait ou achètent beaucoup d'Avantages finiront avec une Réputation moindre que ceux qui auront dépensé leurs points de manière plus équilibrée. Si les personnages se retrouvent avec un Rang de Réputation bien supérieur – ou bien inférieur – à celui prévu par le MJ, celui-ci peut décider de redistribuer des points en conséquence.

Utilisations des Compétences

Les Compétences sont l'aspect qui définit le mieux votre personnage. La liste de ses Compétences délimite ses talents et son savoir. Deux personnages de la même école, de la même famille, du même clan et de la même profession peuvent disposer de Compétences radicalement différentes, et ainsi remplir deux rôles fort différents au sein d'un groupe. Grâce à ses Compétences, un bushi peut être aussi à l'aise en société qu'un courtisan, et un courtisan peut tirer son épingle du jeu sur le champ de bataille.

Quand un jet de Compétence est requis dans le jeu, il est décrit sous la forme « Trait/Compétence », avec éventuellement une Spécialisation entre parenthèses. Par exemple, si vous devez faire un jet de dé utilisant le Trait Intuition et la Compétence Courtisan, avec la Spécialisation Manipulation, vous lirez le texte suivant : « faites un jet d'Intuition/Courtisan (Manipulation) ».

Les Compétences sont divisées en plusieurs catégories. Toutes les écoles enseignent un certain nombre de Compétences (en plus de celles qu'un personnage débutant peut acheter) et certaines sont assez souples concernant le choix de celles-ci. Généralement, ces Compétences doivent être choisies dans une ou deux catégories. À Rokugan, certaines Compétences ne sont pratiquées que par les membres de certaines classes sociales. Si les membres des autres classes peuvent les apprendre et les pratiquer, on risque de les considérer comme bizarres, voire déshonorés.

Compétences de Bugei : Ces Compétences sont le domaine de prédilection du guerrier. Bien qu'une poignée de techniques de combat et d'armes (comme le Kenjutsu) soient exclusivement réservées aux samurai, les Compétences martiales sont également fort répandues parmi les ashigaru, les budoka, et d'autres guerriers de Rokugan. Un garde du corps, un magistrat ou un officier militaire préférera ce genre de Compétences.

Compétences Nobles : Rokugan est un pays fier de ses traditions. Apprendre les subtilités de la culture de l'Empire n'est pas une tâche facile, et c'est un rôle généralement réservé au courtisan. C'est le domaine des Compétences Nobles, qui impliquent l'art, la politique et les connaissances. Même le plus féroce guerrier samurai est censé être un peu versé dans les arts, et s'avérer assez compétent en matière d'étiquette pour éviter de se mettre dans l'embarras. Un sage, un érudit ou un intellectuel possédera de nombreuses Compétences de ce genre.

Compétences Dégradantes : Il existe certaines Compétences qui, si elles sont sans doute nécessaires, sont considérées comme impures et déshonorantes. Ce sont les Compétences Dégradantes. Pour un samurai, utiliser une Compétence Dégradante ou montrer qu'il la connaît est généralement un acte honteux. Bien que nombre de Compétences Dégradantes fassent exception à cette règle, chaque utilisation d'une Compétence Dégradante cause à un personnage samurai une perte de points d'Honneur égal à son Rang d'Honneur actuel. De plus, à chaque fois qu'un personnage samurai apprend ou améliore une Compétence Dégradante, il perd un nombre de points d'Honneur égal au nouveau Rang. Même s'ils sont techniquement des samurai, les ronin peuvent apprendre et utiliser des Compétences Dégradantes sans perdre d'Honneur (même si beaucoup de ronin refusent de le faire).

Compétences de Marchand

Situées quelque part entre les Compétences Dégradantes et les Compétences Nobles, les Compétences de Marchand décrivent des pratiques qui, si elles ne sont pas vraiment du domaine du samurai, ne sont pas honteuse par nature. Un samurai qui utilise une Compétence de Marchand sera considéré avec un vague dédain, car il se livre à une activité généralement réservée aux paysans, mais il ne se déshonorera pas nécessairement. Les Compétences de Marchand impliquent généralement l'artisanat, l'économie, ou toute autre tâche plus adaptée à un paysan qu'à un samurai.

Jets de Compétence

Comme décrit page 158, les jets de Compétence associent une Compétence et un Trait. Pour effectuer un jet de Compétence, lancez un nombre de dés égal à la somme de votre Trait + votre Compétence, et gardez un nombre de dés égal à votre Trait. Ce jet de Compétence se fait contre un ND déterminé par le MJ.

Jet sans-compétence

Un personnage peut tenter de faire un jet de Compétence sans disposer de la Compétence appropriée (appelé jet non-compétent), mais il subit alors plusieurs malus.

1) Ce jet n'est pas ouverts (on ne relance pas les 10).

2) On ne peut déclarer aucune Augmentation sur un tel jet de dés, et les Augmentations Gratuites ne peuvent pas être utilisées.

3) Ces jets de dés ne peuvent pas être utilisés en conjonction avec des Techniques ou des Kata. Par exemple, un Kata qui peut être utilisé avec n'importe quelle Compétence d'Arme ne peut pas être utilisé si vous n'avez pas de Rang dans la Compétence liée à l'arme que

vous portez. Bien qu'on puisse dépenser du Vide sur un jet sans compétence, les Techniques qui vous permettent de dépenser plusieurs Points de Vide sur un seul jet de dé ne peuvent pas être utilisées.

Jets de Compétence manqués

Si vous ratez un jet de Compétence, vous pouvez généralement faire une autre tentative. Cependant, il vous faut tout de même payer le prix de votre échec. Si par exemple, vous étiez en train de réaliser un objet artisanal, les matériaux sont gâchés. Si vous essayiez de manipuler quelqu'un, ce dernier réalise votre intention et résistera mieux à vos prochaines tentatives. Si vous essayiez de vous faufiler devant quelqu'un, il réalise maintenant que vous êtes là, et vous ne pourrez pas passer en douce tant que vous n'aurez pas échappé à son attention. Naturellement, si votre personnage ne réalise pas que vous avez raté un jet de Compétence, vous ne pouvez pas le refaire.

En général, les jets de Compétences basés sur l'Intelligence et la Perception ne peuvent pas être retentés à moins que de nouvelles informations se présentent (comme une nouvelle preuve qui apparaît soudain, ou une Augmentation de votre Rang dans la Compétence). Si vous ne possédez pas les connaissances ou la sagesse requises pour résoudre un problème la première fois, vos tentatives ultérieures resteront vaines.

Jets de Compétence collectifs

Dans la plupart des cas, un jet de Compétence ne concerne qu'un joueur. Il arrive cependant qu'un seul jet de dés représente l'effort d'un groupe tout entier. Bien des Compétences indiquent quelle sorte de jet de Compétence collectif est généralement utilisé et comment elle se pratique. Cependant, selon le bon vouloir du MJ, presque n'importe quelle Compétence peut être résolue en tant que jet de Compétence collectif s'il paraît logique que les efforts de multiples personnages soient représentés de cette façon.

Il existe deux types de jets de Compétence collectifs, et chacun est résolu d'une manière différente.

Jets de Compétence coopératifs

On utilise un jet de Compétence coopératif quand les efforts de membres du groupe supplémentaires ne rendent pas nécessairement la tâche plus facile, et quand en réalité un individu moins bien formé peut entraver les efforts de membres plus compétents. Le meilleur exemple est la Compétence Discrétion. On peut aussi prendre comme exemple un groupe qui utilise la Compétence Escalade pour gravir une montagne, et dont les membres s'encordent les uns aux autres. Si un membre du groupe plus doué peut couvrir les erreurs de ses camarades jusqu'à un certain point, un individu maladroit entravera les efforts de tout le groupe.

Quand vous effectuez un jet de Compétence coopératif, utilisez la moyenne des Rangs de Compétence et des Rangs de Trait de tout le groupe (en arrondissant à l'inférieur) pour effectuer le jet de dés. Si la moitié ou plus des personnages impliqués dans le jet de Compétence ne disposent pas de la Compétence adéquate, le jet de dé se fait comme un jet sans compétence.

Exemple : Hiruma Tanako, Kaiu Kenji et Hida Hideyoshi tentent de se faufiler devant un poste de garde des Damnés. Tanako a une Discrétion de 5 et une Agilité de 4. Kenji a 2 en Discrétion et 3 en Agilité. Hideyoshi n'a pas la Compétence Discrétion, et son Agilité est de 2. La moyenne des Rangs de Discrétion (en comptant celle de Hideyoshi comme un zéro) est de 2 (5+2+0, divisé par 3 = 2). La moyenne d'Agilité est de 3 (4+3+2, divisé par 3 = 3). Par conséquent, le groupe lance 5g3 pour ce jet de Compétence. Le groupe se déplace



un peu moins discrètement que Tanako seul, mais sans l'aide de ses amis, Hideyoshi serait incapable de faire la moindre tentative.

Remarquez que si Kenji ne possédait pas non plus la Compétence Discrétion, le groupe serait incapable de faire une tentative de jet de Compétence coopératif. Tanaka pourrait passer seul, naturellement, mais il serait incapable de compenser la maladresse de ses deux amis. Bien sûr, Kenji pourrait toujours dépenser un Point de Vide pour être considéré comme possédant la Compétence pour un seul jet de Compétence, mais ce serait risqué si un second jet de Compétence était soudain requis et si Kenji était à court de Vide.

Jets de Compétence cumulatifs

On utilise un jet de Compétence cumulatif quand les efforts de membres du groupe supplémentaires sont bénéfiques, même si l'un d'entre eux est bien moins compétent. On peut citer comme exemple la Compétence Enquête, quand de multiples investigateurs cherchent des indices dans le même endroit. Si l'enquêteur le plus talentueux a plus de chances de trouver les informations les plus utiles, il peut aussi aider ses camarades moins doués à découvrir des indices qu'ils auraient négligé sinon. Autre exemple : de multiples artisans travaillant sur le même projet de grande envergure.

Quand on effectue un jet de Compétence cumulatif, un seul membre du groupe est désigné comme chef. Le chef déclare combien d'Augmentations il effectue, et le ND est fixé. Chaque autre membre du groupe lance les dés contre ce même ND moins 5 (la tâche n'est pas aussi difficile pour eux puisqu'ils ne font que l'assister). Toute Augmentation Gratuite dont bénéficie le chef pour ce jet de dé n'affecte pas le ND pour les autres membres du groupe, bien qu'ils puissent appliquer toutes les Augmentations Gratuites auxquelles ils ont droit individuellement. Chaque participant qui dépasse le ND confère au chef une Augmentation Gratuite pour son jet de dés. Chaque participant qui rate son jet de Compétence n'apporte rien du tout. Si le chef du groupe échoue au jet de Compétence final, alors la tentative a échoué, quels que soient les résultats du reste du groupe.

Exemple : Doji Tansho, Kakita Aihime, Daidoji Miroku et Asahina Kotaru questionnent un groupe de serviteurs pour déterminer si l'un d'entre eux a vu quoi que ce soit de suspect la nuit dernière. Tansho a une Intuition de 5 et 4 en Enquête, Aihime une Intuition de 4 et 3 en Enquête, Miroku une Intuition de 4 et 2 en Enquête, et Kotaru une Intuition de 5 et aucun Rang en Enquête. Tansho est choisi en tant que chef du groupe. Le MJ décide que le ND requis pour obtenir une information utile est de 15, mais Tansho pense que cette enquête requiert plus de minutie, et elle déclare trois Augmentations, ce qui fait passer le ND à 30. Chaque autre membre du groupe qui aide Tansho doit maintenant lancer les dés contre un ND de 25 (30-5) pour interroger les serviteurs. Aihime, Miroku et Kotaru font respectivement 29, 18 et 32. Quand Tansho effectuera son propre jet de Compétence contre un ND de 30, elle gagnera deux Augmentations Gratuites, car deux de ses compagnons l'ont aidée avec succès.

Sous-catégories de Compétences

En parallèle aux types de Compétences majeurs (Bugei, Nobles, Dégradantes et de Marchand), il existe un certain nombre de sous-catégories importantes. Bien des Avantages et des Techniques emploient des Compétences qui appartiennent à l'une d'entre elles.

Compétences Artistiques

Les Compétences Artistiques impliquent la création d'objets d'art permanents. Ces Compétences sont souvent importantes pour les courtisans et certains shugenja. Elles diffèrent des Compétences d'Artisanat dans la mesure où les objets qu'elles permettent de créer n'ont souvent aucune utilité pratique en dehors de leur pure beauté. Les Compétences Artistiques sont généralement des Compétences Nobles.

Compétences d'Artisanat

Les Compétences d'Artisanat concernent la création d'objets utiles et permanents. Elles diffèrent des Compétences Artistiques dans la mesure où les objets qu'elles permettent de créer sont conçus dans un but pratique. Bien que ces objets soient souvent fort beaux, c'est leur utilité qui importe réellement. Tout Avantage ou Technique qui s'applique à une Compétence Artistique peut aussi s'appliquer à une Compétence d'Artisanat tant qu'il n'est utilisé que pour rendre l'objet fabriqué plus beau. Les Compétences d'Artisanat sont généralement des Compétences de Marchand.

Compétences d'Érudit

Les Compétences d'Érudit impliquent un savoir enseigné, résultant généralement de l'étude de siècles de recherches. Ces Compétences sont primordiales pour les shugenja et les courtisans, bien que les bushi en aient parfois l'usage.

Compétences de Spectacle

Semblables aux Compétences Artistiques, le but des Compétences de Spectacle est d'apporter de la beauté au monde. L'utilisation d'une Compétence de Spectacle ne permet généralement pas de produire un objet permanent. Pour bénéficier pleinement de l'utilisation d'une Compétence de Spectacle, le public doit être présent lors de son utilisation. Les courtisans trouvent souvent ces Compétences utiles pour impressionner des alliés potentiels.

Compétences d'École

Aucune Compétence n'est désignée spécifiquement en tant que Compétence d'École, mais certaines Techniques donnent des bonus aux « Compétences d'École ». Ce terme se réfère aux Compétences de base enseignées par l'école en question. Si l'école offre un choix de Compétences (par exemple « une Compétence Noble au choix »), le joueur doit noter quelle Compétence est sa Compétence d'École, au cas où elle serait affectée par des Techniques.

Compétences Sociales

Les Compétences Sociales sont importantes pour un certain nombre de Techniques de courtisans et les avantages qui y sont liés. Toute Compétence qui implique une interaction non physique avec une autre personne est une Compétence Sociale, et son utilisation est considérée comme un jet de Compétence Sociale. Tout jet d'opposition qui n'implique que l'Intuition, la Volonté, l'Intelligence ou la Perception et est de nature non-violente est également un jet de Compétence Sociale, même si les Compétences impliquées ne sont pas normalement des Compétences Sociales. Par exemple, deux samurai qui effectuent un jet d'opposition d'Intelligence/Kenjutsu pour discuter des mérites de leurs styles de combat respectifs font en réalité des jets de Compétence Sociale.

Compétences d'Arme

De manière évidente, toute Compétence qui implique directement l'utilisation d'une ou plusieurs armes au combat est une Compétence d'Arme. Ces Compétences sont importantes pour l'utilisation de nombreux Avantages et Techniques de bushi.

Règle optionnelle : la Réputation et les Compétences

Il peut s'avérer extraordinairement aisé pour les personnages de gagner rapidement en Rangs de Réputation en prenant de multiples Compétences au Rang 1. Si le MJ pense que les joueurs abusent de cette possibilité, il peut instituer les règles suivantes.

1) Les personnages ne gagnent de Réputation que pour un nombre de Compétences égal au total de leurs Rangs d'Anneaux, bien qu'ils puissent choisir quelles Compétences leur confèrent de la Réputation.

2) Un personnage peut améliorer toutes les anciennes Compétences qu'il possède normalement, mais ne peut pas apprendre plus d'une nouvelle Compétence par mois.

Dans des circonstances normales, ces règles n'ont pas lieu d'être, mais elles peuvent s'avérer utiles si un personnage prend une douzaine de Compétences au Rang 1 simplement pour gonfler sa Réputation, ou remplit les derniers points de Réputation de chaque Rang à l'aide de Compétences dont son personnage n'a pas vraiment besoin.

Apprendre de Nouvelles Compétences

Comme pour l'apprentissage de nouvelles Techniques, le temps requis pour apprendre de nouvelles Compétences dépend entièrement du MJ. Certaines campagnes se déroulent très rapidement et n'offrent aucun répit pour se former à de nouvelles Compétences, ce qui donne un certain désavantage à des personnages en plein développement. Par conséquent, les règles permettant d'apprendre de nouvelles Compétences sont laissées volontairement floues. Cependant, quelques conseils peuvent s'avérer utiles.

Apprendre ou améliorer une Compétence nécessite un nombre de jours proportionnel au nouveau Rang. Par exemple, apprendre une nouvelle Compétence au Rang 1 peut ne prendre qu'un jour, mais faire passer une Compétence du Rang 4 au Rang 5 prend cinq jours.

Pour apprendre une nouvelle Compétence, le personnage doit disposer d'un instructeur ou être raisonnablement capable de progresser par soi-même. Par exemple, vous pouvez améliorer votre Compétence de Kenjutsu en combattant à l'aide de votre katana et en vous entraînant énormément, mais il vous serait difficile d'apprendre de vous-même une Compétence de Connaissance sans avoir accès à une bibliothèque ou à une autre source de savoir. Bien sûr, il faut également dépenser un certain nombre de Points d'Expérience pour améliorer la Compétence en question.

Pour recevoir l'enseignement d'un autre personnage (ou d'un PNJ), votre instructeur doit avoir au moins 3 Rangs dans la Compétence en question, et son Rang doit être supérieur au vôtre. Si vous voulez apprendre une Spécialisation d'un instructeur, ce dernier doit disposer de cette Spécialisation (bien que son Rang de Compétence n'ait pas besoin d'être supérieur au vôtre).

Spécialisation

La description de certaines Compétences recense un certain nombre de Spécialisations. Chaque Spécialisation représente une application très spécifique de la Compétence. Par exemple, si la Compétence Kenjutsu confère au personnage la maîtrise de plusieurs types de sabres, la Spécialisation Katana lui donne une meilleure connaissance de cette arme particulière. De même, si la Compétence Courtisan donne une connaissance générale des intrigues de la cour et des manœuvres politiques, la Spécialisation Sincérité confère une capacité accrue à convaincre autrui que le personnage pense ce qu'il dit. Une Spécialisation coûte un nombre de points égal à deux fois le nombre de Spécialisations dont disposera votre personnage dans cette Compétence après l'avoir apprise. Par conséquent, la première Spécialisation coûte 2 points, la deuxième 4, etc. Vous ne pouvez avoir qu'une Spécialisation dans une Compétence que vous possédez au Rang 1.

Quand vous utilisez une Compétence dans le domaine où s'applique sa Spécialisation, vous pouvez ajouter votre Rang de Compétence au résultat de votre jet de dé. Si plus d'une Spécialisation s'applique à un jet de dé, le bonus obtenu est le même que s'il n'y en avait qu'une. Certaines Spécialisations confèrent des Capacités de Spécialisation qui permettent au personnage d'utiliser sa Compétence de manière inhabituelle. Toute application d'une Compétence liée à une Capacité de Spécialisation ne peut pas être utilisée à moins de posséder cette Spécialisation.

Capacités de Maîtrise

Bien des Compétences confèrent des Capacités de Maîtrise. Il s'agit de bonus que vous pouvez utiliser quand vous atteignez un certain Rang dans la Compétence. Toutes les Capacités de Maîtrise sont cumulatives à moins que le contraire ne soit spécifié. En plus des Capacités de Maîtrise indiquées dans la description des Compétences, toutes les Compétences confèrent les Capacités de Maîtrise suivantes.

Rang 1 : Apprenti

À partir de ce Rang, le personnage peut commencer à apprendre des Spécialisations pour sa Compétence.

Rang 3 : Novice

À partir de ce Rang, le personnage peut commencer à enseigner sa Compétence à autrui. Il peut maintenant disposer de trois Spécialisations dans sa Compétence.

Rang 5 : Compagnon

À partir de ce Rang, le personnage bénéficie d'un bonus de +5 en Réputation grâce à sa maîtrise de la Compétence. Il gagne une Augmentation Gratuite quand il l'utilise. Il peut désormais avoir cinq Spécialisations dans cette Compétence.

Rang 7 : Maître

À partir de ce Rang, le personnage bénéficie d'un nouveau bonus de +5 en Réputation grâce à sa maîtrise de la Compétence. Il peut désormais avoir six Spécialisations dans cette Compétence.

Rang 10 : Grand Maître

À partir de ce Rang, le personnage bénéficie d'un nouveau bonus de Réputation de +20 grâce à sa maîtrise de la Compétence. Le nombre d'Augmentations qu'il peut effectuer en utilisant cette Compétence n'est plus limité par son Rang de Vide. Il n'y a plus de limite au nombre de Spécialisations dont il peut disposer pour cette Compétence.

Liste des Compétences

Toutes les Compétences sont décrites comme suit.

Nom de la Compétence (Trait) — Le nom de la Compétence et le Trait le plus communément associé. Le nom indique également si la Compétence est en réalité une vaste catégorie compre-

nant de multiples Compétences (qui doivent être apprises et achetées en tant que Compétences séparées).

Sous-catégorie — Les sous-catégories qui s'appliquent à cette Compétence sont indiquées ici en italiques. S'il n'y a pas de sous-catégorie, cette entrée sera absente.

Spécialisations — Les Spécialisations disponibles.

Description —Description de ce que font la Compétence et ses Spécialisations.

Capacités de Maîtrise — Les capacités obtenues grâce à un Rang élevé dans cette Compétence. S'il n'existe aucune Capacité de Maîtrise en dehors de celles qui sont associées à toutes les Compétences, cette entrée sera absente.

Jet de Compétence collectif — Le genre de jet de Compétence collectif qui s'applique normalement à cette Compétence. S'il n'y a pas de jet de Compétence collectif particulier, cette entrée sera absente.

Perte d'Honneur — Toutes les utilisations de la Compétence qui causent une perte d'Honneur. Dans le cas des Compétences Dégradantes, ce sont les utilisations qui ne causent pas de perte d'Honneur qui sont décrites ici à la place. S'il n'y a pas de règles particulières concernant l'Honneur, cette entrée sera absente.

Compétences Nobles

Art de la Magie (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Connaissance des Eléments, Connaissance d'une École, Maho, Recherche de Sorts

Cette Compétence confère une connaissance générale de la magie et des rituels qui s'y rapportent. Même si le personnage ne peut pas pratiquer la magie, il connaît les noms et les effets de nombreux sorts différents. Son savoir peut être concentré sur un élément spécifique, la magie d'une certaine école de shugenja, voire même la maho.

Le ND nécessaire pour identifier un sort spécifique en étudiant ses effets est le même que le ND de base pour lancer ce sort. Le personnage peut se spécialiser dans l'Art de la Magie d'un élément spécifique, dans la maho ou même dans une école de shugenja particulière, mais il ne gagne le bonus que d'une Spécialisation par jet de dé. Il peut même identifier un sort pendant que celui-ci est lancé (indispensable s'il désire lancer un Contre-sort efficace).

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Recherche de sorts : Cette Spécialisation est requise pour créer de nouveaux sorts, et ne peut être apprise que par un shugenja. Le ND de base pour créer un nouveau sort est égal à 10 fois le Niveau de Maîtrise du sort, et requiert un nombre de mois égal à ce Niveau de Maîtrise. Le MJ a le dernier mot concernant les effets exacts de tout nouveau sort.

PERTE D'HONNEUR : Si le personnage utilise cette Compétence pour faire montre de sa connaissance de la maho de manière inappropriée, ou pour rechercher des sorts de maho, elle est considérée comme Dégradante.

Art du Conteur (Intuition)

COMPÉTENCE DE SPECTACLE, COMPÉTENCE SOCIALE

SPÉCIALISATIONS : Art Oratoire, Fanfaronnade, Poésie, Rhétorique

Le personnage a l'art de raconter les histoires, bien qu'il se soucie plus de divertissement que d'authenticité.

La Spécialisation Fanfaronnade est utilisée quand le personnage désire utiliser les actes de quelqu'un (ce peut être les siens) pour impressionner autrui. Reportez-vous aux règles de Gloire concernant les Fanfaronnades en public page 188.

Les Spécialisations Art Oratoire et Rhétorique s'appliquent quand on raconte une longue histoire, et se réfèrent respectivement à l'oral et à l'écrit. Le ND requis pour une histoire ordinaire est de 15, mais un public difficile peut nécessiter des jets d'opposition de Compétence. Les critiques utilisent Perception/Art du Conteur pour trouver les failles de l'histoire. Quand le personnage écrit une histoire, il n'effectue qu'un jet de dé, et le résultat devient de manière permanente le ND requis pour la critiquer. Naturellement, le personnage peut rejeter une version ratée pour la réviser par la suite. À Rokugan, la poésie (et les haiku en particulier) est conçue comme une forme d'art spontanée tout autant que comme une forme d'art écrit, et peut donc être utilisée soit en tant que Poésie, soit en tant que Rhétorique (dans une forme très brève).

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Artisan (Intuition)

COMPÉTENCES MULTIPLES

SPÉCIALISATIONS : VARIÉES

Il ne s'agit pas là d'une seule Compétence, mais d'une catégorie passe-partout regroupant toute une variété de Compétences Artistiques qui n'ont pas d'effet particulier sur le déroulement du jeu. Ces Compétences sont indiquées comme suit : Artisan (Origami), par exemple.. En voici quelques exemples : origami (pliage de papier), bonsaï (entretien d'arbres miniature), jardinage, ikebana (arrangement floral), peinture, sculpture et tatouage. Chaque Compétence doit être achetée et augmentée séparément. Une Spécialisation dans cette Compétence indique un style particulier dans la forme d'art choisie, et dans lequel le personnage est particulièrement doué (comme la peinture à l'encre appelée sumi-e, ou la sculpture d'un matériau particulier, comme la pierre) et sont indiquées dans une seconde parenthèse.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Calligraphie (Intelligence)

COMPÉTENCE ARTISTIQUE

SPÉCIALISATION: Code secret d'un clan, Haut rokugani

La calligraphie n'est pas qu'une forme d'écriture : c'est une forme d'art antique et honorable. Le personnage ne sait pas seulement écrire : son écriture est artistique et il sait déchiffrer des formes de calligraphie complexes. La Spécialisation Haut rokugani est relative au style officiel de calligraphie utilisé à la cour rokugani dans tous les textes officiels.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Code Secret/Code Secret d'un clan : Tous les clans disposent de leur propre code secret, utilisé sur les rouleaux des shugenja et les autres textes privés. Ce code ne peut être ni lu ni écrit sans la Spécialisation adaptée.

PERTE D'HONNEUR : Cette Compétence est considérée comme Dégradante si le personnage montre qu'il connaît le

code secret d'un autre clan que le sien sans avoir la permission dudit Clan. Enseigner le code secret d'un clan à un étranger sans la permission de l'Empereur ou du Champion de son Clan est un acte extrêmement déshonorant.

Cérémonie du Thé (Vide)

COMPÉTENCE DE SPECTACLE

La cérémonie du thé est une tradition antique et vénérable, et constitue l'occasion pour n'importe quelle âme d'atteindre l'harmonie par un acte simple et parfaitement exécuté. Un vrai maître de la cérémonie du thé sera Traité avec respect dans tout l'Empire.

L'utilisation de cette Compétence nécessite au moins une heure, dans un lieu calme et tranquille, et l'utilisation d'accessoires de thé. Une cérémonie du thé réussie nécessite un jet de Vide/Cérémonie du thé contre un ND de 20. Tous ceux qui sont impliqués dans la cérémonie regagnent un Point de Vide.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : La cérémonie du thé fait désormais regagner 2 Points de Vide. Un seul participant ne possédant pas la Compétence peut être considéré comme possédant le Rang 1 dans cette Compétence.

Rang 7 : La cérémonie du thé fait désormais regagner 4 Points de Vide. Jusqu'à trois participants ne possédant pas la Compétence peuvent être considérés comme possédant le Rang 1 dans cette Compétence.

Rang 10 : La cérémonie du thé fait désormais regagner tous les Points de Vide. Tous les participants ne possédant pas la Compétence sont considérés comme possédant le Rang 1 dans cette Compétence.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: La cérémonie du thé nécessite toujours un jet de Compétence coopératif quand plus d'une personne y participe.

Comédie (Intuition)

COMPÉTENCE DE SPECTACLE

SPÉCIALISATIONS : Déguisement, Imitation, Kabuki, No

Le personnage comprend et apprécie le théâtre. Il existe deux types de théâtre à Rokugan : le Kabuki et le No. Le Kabuki est flamboyant, plein d'action et de couleurs. C'est le « théâtre des samurai » , qui raconte les grandioses et tragiques histoires des seigneurs du passé. Le théâtre No, au contraire, est discret et subtil, avec une musique légère et des mouvements lents effectués sur un fond noir. Le ND pour un spectacle moyen est de 15, bien qu'un public difficile puisse nécessiter des jets d'opposition. Les critiques utilisent Perception/Comédie pour trouver les failles de la performance.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Déguisement : La Spécialisation Déguisement donne au personnage la capacité de masquer son apparence. Le ND de base pour se déguiser en un individu moyen de la même profession, du même clan et du même sexe est de 15. Des déguisements plus complexes nécessitent des ND plus élevés, ainsi qu'un Rang supérieur dans la Compétence Comédie (voir Capacités de Maîtrise). Le ND d'un jet de Perception/Enquête destiné à percer à jour le Déguisement ou l'Imitation est de 15. Si le personnage effectue des Augmentations pour rendre l'illusion plus difficile à dévoiler, le ND du jet de Perception/Enquête augmente de la même façon. Quiconque connaît bien le personnage dispose d'une Augmentation Gratuite pour le reconnaître.

Remarquez que sur scène, il n'est pas nécessaire de se déguiser, mais juste de jouer. La plupart des publics pratiquent la suspension d'incrédulité et supposent que le personnage est celui qu'il prétend être. Toutefois, un jet de Compétence réussi pour se déguiser convainc le public que le personnage semble incarner réellement l'individu qu'il interprète.

Imitation : Cette Spécialisation permet au personnage de déguiser également sa voix.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le personnage peut se déguiser en membre d'un autre clan, d'une autre profession ou d'une autre caste. Chacune de ces options augmente le ND de 5. Le personnage peut aussi déguiser sa voix pour la faire passer pour celle d'un membre du sexe opposé.

Rang 5 : Le personnage peut maintenant se faire passer pour un membre du sexe opposé. Cela augmente le ND du déguisement de 5. Le personnage peut déguiser sa voix pour la faire passer pour celle d'une personne en particulier, ce qui augmente le ND du déguisement de 5. Le ND de base pour percer le déguisement du personnage est désormais de 25.

Rang 7 : Le personnage peut se faire passer pour une personne particulière. Cela augmente le ND du déguisement de 5 (si cette personne fait partie d'une autre profession, d'une autre caste, d'un autre clan, du sexe opposé, ou si le personnage déguise aussi sa voix, le ND augmente également en conséquence). Quiconque connaît bien cette personne gagne deux Augmentations Gratuites pour percer le déguisement. Le ND de base pour percer le déguisement du personnage et son imitation est désormais de 35.

Rang 10 : Le personnage peut se déguiser de manière convaincante même en créature non humaine, tout en restant de taille humaine. Cela augmente le ND du déguisement de 5. Le ND requis pour percer le déguisement et l'imitation du personnage est désormais de 50.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: Quand plusieurs acteurs jouent ensemble, tous ceux qui jouent un rôle important dans la scène doivent faire un jet de Compétence collectif.

PERTE D'HONNEUR : Cette Compétence est considérée comme Dégradante si elle est utilisée pour se faire passer malhonnêtement pour quelqu'un d'autre.

Connaissance (Intelligence)

COMPÉTENCES MULTIPLES
COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATION: Variées

Il s'agit d'une Compétence qui regroupe toute une variété de domaines d'expertise. On peut citer comme exemple : Connaissance (Ancêtres), Connaissance (Astronomie), Connaissance (Fantômes), Connaissance (Héraldique), Connaissance (Histoire), Connaissance (Kolat), Connaissance (Droit), Connaissance (Ombre Rampante), Connaissance (Naga), et Connaissance des Superstitions. Ces domaines, pris indépendamment ou dans leur totalité, peuvent être extrêmement utiles. Les shugenja sont censés être érudits dans divers domaines. Les courtisans peuvent s'attirer un grand respect en démontrant leur expertise sur des sujets obscurs, qui vont des batailles du passé aux poissons tropicaux. Chaque Compétence doit être achetée et augmentée séparément. Les Spécialisations indiquent des centres d'intérêt particuliers, (comme un clan ou une lignée Naga spécifique, une période historique etc) et sont indiquées dans une seconde parenthèse.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Courtisan (Intuition)

COMPÉTENCE SOCIALE

SPÉCIALISATIONS : Commérage, Manipulation, Piège Rhétorique

Le personnage est versé dans l'art de la politique. En plus de l'Étiquette, c'est la Compétence la plus importante pour un courtisan. Un jet de Compétence contre un ND de 15 permet au personnage d'observer un environnement social et de déterminer qui semble diriger et quelles tactiques politiques semblent à l'œuvre. Ceux qui tentent de dissimuler leur influence peuvent faire un jet opposé d'Intuition/Étiquette pour éviter que le personnage ne les détecte. La Spécialisation Piège Rhétorique s'applique à ce genre de jets de dés.

Cette Compétence peut aussi être utilisée pour manipuler autrui. Un jet réussi d'Intuition/Courtisan, opposé à l'Intuition/Étiquette de la cible du personnage, révèle des indices concernant les besoins et les désirs de celle-ci. Normalement, ces tentatives sont relativement évidentes : même si le personnage apprend la vérité, sa cible saura qu'il lui soutire des informations. Si le personnage dispose de la Spécialisation Manipulation, il peut effectuer une Augmentation pour apprendre cette information de manière plus subtile. En cas de réussite au jet de dé, la cible ne réalise pas qu'elle a révélé quelque chose.

Cette Compétence peut aussi être utilisée pour aller à la pêche aux rumeurs… ou pour les répandre. Pour traquer les rumeurs, le personnage doit passer une journée à la cour, à discuter d'un individu ou d'un sujet particulier, en faisant un jet d'Intuition/Courtisan contre un ND de 15. Si le jet de dé est réussi, le personnage apprend une rumeur croustillante concernant le sujet. Il y a à la base 50% de chances que la rumeur soit fondée, bien que son authenticité ne garantisse pas son utilité (« Shinjo Shono se teint les cheveux ! »). Pour chaque Augmentation qu'effectue le personnage, les chances d'authenticité augmentent de 5%, pour un maximum de 80%.

Pour répandre des rumeurs concernant une personne ou un sujet, le personnage doit passer une journée à en parler à la cour, et faire ensuite un jet de dé contre un ND égal à : (la Gloire de la cible – sa propre Gloire) fois 10. Ce ND ne peut pas être inférieur à 15 : si c'est le cas, on considère qu'il est de 15. Cette Compétence ne permet que de s'assurer que la rumeur se répande, mais pas que quiconque y croie. Gardez à l'esprit le fait que répandre de fausses rumeurs derrière le dos des gens est une bonne manière de se faire provoquer en duel.

Si le personnage dispose de la Spécialisation Commérage, il peut effectuer une Augmentation sur l'un de ces jets de dés pour dissimuler le fait qu'il traque ou répand des rumeurs.

PERTE D'HONNEUR : Quand elle est utilisée pour répandre de fausses rumeurs ou pour amener un individu à accomplir un acte déshonorant en le séduisant, cette Compétence est considérée comme Dégradante.

Divination (Intuition)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Astrologie, Kawaru, Présages

Le personnage maîtrise l'utilisation de techniques qui n'appartiennent pas au domaine ordinaire de la magie des shugenja pour avoir un bref aperçu de l'avenir. Certains considèrent ces techniques comme de la « magie de paysans », mais elles sont devenues assez populaires et sont pratiquées par quelques samurai. Même les shugenja, qui ont accès à des formes de divination plus fiables, utilisent souvent ces techniques pour compléter leur magie, ou simplement comme forme de distraction.

On peut faire une tentative de Divination par jour contre un ND de 15. En cas de succès, le MJ révèle un indice concernant l'avenir. Ce genre de présage est vague, c'est bien connu (« des épreuves vous attendent »). Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour faire une tentative de Divination supplémentaire.

Les Spécialisations correspondent à des formes spécifiques de divination. L'astrologie utilise le mouvement des corps célestes pour prédire l'avenir, et ne peut donc être pratiquée que de nuit. Le Kawaru utilise une série d'hexagrammes formés en lançant des pierres, des bâtons ou des pièces.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Présages : Le nombre quotidien d'utilisations de la Compétence n'est pas limité pour ce joueur, qui peut faire un jet de Compétence à chaque fois que le MJ lui dit que son personnage pense avoir aperçu un présage important.

Enquête (Variable)

SPÉCIALISATIONS : Fouille, Interrogatoire, Sens de l'Observation

Enquête est la plus importante Compétence d'un magistrat, et utilise toute une variété de Traits différents. La Perception est utilisée pour examiner les lieux d'un crime, tandis que l'Intelligence permet de rassembler des éléments disparates et que l'Intuition est utilisée pour interroger les suspects.

Quand on utilise cette Compétence pour fouiller un endroit, comme les lieux d'un crime, dépasser un ND de 15 permet de révéler un objet ou un indice pertinent au bout d'un temps de fouille raisonnable. Des Augmentations permettent de trouver plus d'objets, ou des indices plus utiles. La Spécialisation Fouille s'applique directement à ce genre de jets de dés.



Quand le personnage interroge un suspect, il doit effectuer un jet opposé d'Intuition/Enquête (Interrogatoire). La Compétence utilisée par la cible dépend de la façon dont elle entend répondre aux questions. Si elle désire mentir ou dissimuler la vérité, elle utilisera Volonté/Tromperie. Si elle se cantonne aux menaces ou à un silence obstiné, elle utilisera Volonté/Intimidation. Si elle veut changer de sujet ou détourner l'attention, elle utiliser Volonté/Courtisan (Conversation) ou Volonté/Tromperie (Séduction). D'autres Compétences peuvent aussi être utilisées pour résister si elles s'imposent logiquement dans le contexte de l'interrogatoire.

Enquête est aussi utilisée lors de jets d'opposition contre Discrétion et Passe-passe. La Spécialisation Sens de l'Observation s'applique directement quand on veut percer ce genre de subterfuge. Sens de l'Observation est aussi utilisé contre la Compétence Contrefaçon, mais il ne s'agit pas alors d'un jet d'opposition (voir la Compétence Contrefaçon).

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage a droit à une tentative supplémentaire pour trouver des indices ou interroger un suspect après qu'il a déjà échoué une fois. Il s'agit d'une tentative et d'un jet de Compétence entièrement distincts, car le personnage envisage le problème sous un angle totalement nouveau.

Rang 10 : Le personnage a droit à une autre tentative pour trouver des indices ou interroger un suspect après qu'il a déjà échoué deux fois.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: Un groupe qui utilise la Compétence Enquête pour une Fouille fait un jet de Compétence cumulatif.

Enseignement (Intelligence)

SPÉCIALISATION: Compétence ou École spécifique

Le personnage est doué pour enseigner. Cette Compétence est requise pour enseigner les Compétences et les Techniques à un autre personnage. Le ND pour enseigner une Compétence avec succès est égal à cinq fois le Rang que l'élève veut atteindre dans la Compétence. Le ND pour enseigner avec succès une Technique est égal au Rang de Réputation actuel de l'élève fois 10. Si le personnage manque son jet de Compétence, l'élève ne perd pas de Point d'Expérience pour cette tentative ratée.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Compétence/École spécifique : Le personnage doit avoir une Spécialisation dans une Compétence ou une école pour enseigner les connaissances qui s'y rapportent. Il doit posséder une Compétence au Rang 3 au moins, ou disposer de Techniques d'une école pour apprendre la Spécialisation correspondante.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

PERTE D'HONNEUR : Si le personnage utilise cette Compétence pour enseigner une Compétence Dégradante, Enseignement est considéré comme une Compétence Dégradante. Enseigner des Techniques aux étrangers à son clan sans avoir la permission du Champion du Clan ou de l'Empereur est extrêmement déshonorant.

Étiquette (Intuition)

COMPÉTENCE SOCIALE

SPÉCIALISATIONS : Bureaucratie, Conversation, Sincérité

Le personnage sait quoi dire, et quand le dire. Il connaît les mœurs de Rokugan, et sait comment sauver la face, et comment se protéger des manipulateurs. Avec la Compétence Courtisan, c'est la plus importante Compétence pour un courtisan.

La Spécialisation Conversation fait du personnage un maître du bavardage. Un jet d'Intuition/Étiquette contre un ND de 15 lui permet de trouver un sujet de conversation anodin. Ce peut être une manière agréable de passer le temps, mais aussi une tactique pour gagner du temps, occupant un ennemi potentiel pendant que ses camarades agissent ailleurs. Le MJ peut demander des Augmentations ou un jet d'opposition d'Intuition/Étiquette pour permettre à la cible d'échapper à la conversation si elle a des soupçons. Une cible particulièrement suspicieuse peut naturellement mettre un terme à la conversation à tout moment, mais pas sans paraître écervelée et arrogante.

L'Étiquette peut aussi être utilisée pour faire croire que le personnage pense vraiment ce qu'il dit, et c'est là que la Spécialisation Sincérité intervient. Si cela ne permet pas de proférer un mensonge catégoriquement, cette Compétence peut être utilisée pour éviter la vérité ou une réponse honteuse. Par exemple, si un samurai obèse demande : « Pensez-vous que je sois en aussi bonne condition que Matsu Nimuro ? », le personnage peut répondre « Je pense assurément que le Lion d'Or disparaîtrait dans l'ombre de votre puissance, monseigneur » et se voir loué pour sa sincérité. La Sincérité peut aussi être utilisée pour mettre l'accent sur la conviction du personnage dans un sujet tout à fait authentique (pour les mensonges directs, reportez-vous à la Compétence Tromperie).

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Bureaucratie : Si le personnage cherche des informations et ne sait pas où les obtenir, un jet d'Intelligence/Étiquette contre un ND de 15 révélera la source la plus probable (les informations les plus obscures nécessiteront des Augmentations pour trouver une source fiable).

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le ND de tout jet d'opposition de Compétence Sociale utilisée contre le personnage augmente de 5.

Rang 7 : Le ND de tout jet d'opposition de Compétence Sociale utilisée contre le personnage augmente de 5.

Rang 10 : Le ND de tout jet d'opposition de Compétence Sociale utilisée contre le personnage augmente de 10.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: Le personnage peut faire un jet d'Étiquette coopératif avec une autre personne. Cela permet généralement d'éviter à un compagnon grossier de se mettre dans l'embarras.

Jeu (Intuition)

COMPÉTENCES MULTIPLES - COMPÉTENCE SOCIALE

SPÉCIALISATIONS : Variées

Il s'agit d'une catégorie passe-partout regroupant toute une variété de jeux intellectuels qui n'ont pas d'effet prononcé dans le jeu. Il peut s'agir de Vents et Fortunes (un jeu de dés très populaire), du go (le premier jeu de stratégie de Rokugan), du sadane (un jeu de cour qui consiste à échanger de subtiles insultes) ou du shogi (un jeu semblable aux échecs). Chaque Compétence doit être achetée et augmentée séparément. Ces Compétences sont indiquées comme suit : Jeu (shogi), par exemple. Les Spécialisations indiquent différents styles de jeu, et peuvent être choisies par clan (le MJ est libre d'inventer des styles pour sa campagne, comme « la tactique de la Grenouille Riche » pour le jeu de go, par exemple) et sont indiquées dans une seconde parenthèse. Pour déterminer le vainqueur, on effectue un jet d'opposition entre les adversaires.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

PERTE D'HONNEUR : Gagner de l'argent en jouant à l'un des jeux cités ci-dessus est considéré comme une Compétence Dégradante. L'Avantage Ingénieux peut par conséquent être utilisé pour se servir de cette Compétence, mais uniquement pour jouer aux Vents et Fortunes.

Médecine (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Antidotes, Maladies, Herboristerie, Médecine des Créatures Non humaines, Traitement des Blessures

Cette Compétence est utilisée pour guérir divers maux et affections. Son usage le plus courant consiste à guérir les blessures. Un nécessaire de médecin (un sac contenant toute une variété d'herbes, de bandages et de remèdes) est requis pour utiliser la Compétence Médecine. Le contenu d'un nécessaire de médecine permet cinquante utilisations de la Compétence Médecine avant de devoir être remplacé.

On ne peut traiter les blessures d'un individu donné qu'une fois par jour. Pour ce faire, le personnage doit passer trois tours à soigner les blessures, durant lesquels aucun des deux individus ne peut bouger, et effectuer un jet de Médecine/Intelligence (Traitement des blessures) contre un ND de 15. En cas de succès, le personnage guérit 1g1 Blessures. Il peut effectuer des Augmentations pour ce jet de Médecine : pour chaque Augmentation, il ajoute 1g0 à son jet de dé déterminant le nombre de Blessures soignés. Chaque Augmentation utilise une dose supplémentaire de remèdes.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Antidotes : Nécessaire pour soigner les empoisonnements, voir page 160.

Maladie : Nécessaire pour soigner les maladies, voir page 160.

Herboristerie : Le contenu d'un nécessaire de médecin peut être changé dans une grand ville (au même prix qu'un nouveau nécessaire) ou en cherchant dans la nature. Pour faire cette recherche, un jet de Perception/Médecine (Herboristerie) contre un ND de 15 est requis. Lancez ensuite 1g1 pour déterminer le nombre de doses de remède trouvées. Le personnage peut effectuer une Augmentation pour ajouter 1g0 au jet de dé déterminant le nombre de doses.

Médecine des créatures Non humaines : Cette Spécialisation est requise pour utiliser cette Compétence de quelque manière que ce soit sur une créature non humaine. Quand cette Spécialisation est choisie, il faut choisir la race à laquelle elle s'applique (naga, nezumi, zokujin, etc.). Cette Spécialisation peut être choisie plusieurs fois, pour des races différentes.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le personnage lance 1g0 supplémentaire quand il détermine combien de Blessures il a soignés. Il peut soigner les blessures de quelqu'un qui a déjà été soigné le même jour.

Rang 5 : Le personnage lance 0g1 supplémentaire quand il détermine combien de Blessures il a soignés.

Rang 7 : Le personnage lance 1g0 supplémentaire quand il détermine combien de Blessures il a soignés ou combien de doses de remède il a trouvées. Il peut soigner les blessures de quelqu'un qui n'a pas été soigné plus de deux fois durant la dernière heure.

Rang 10 : Le personnage lance 0g1 supplémentaire quand il détermine combien de Blessures il a soignés. Il peut soigner les blessures de quelqu'un qui n'a pas encore été soigné plus de deux fois durant la dernière demi-heure, et n'utilise qu'une dose de remède à chaque fois qu'il utilise cette Compétence.

Méditation (Vide)

SPÉCIALISATIONS : Jeûne, Récupération de Vide, Zanji

En passant une heure à méditer sans interruption et en effectuant un jet de Vide/Méditation (Récupération de Vide) contre un ND de 20, le personnage regagne 2 Points de Vide.

Un jet de Vide/Méditation (Jeûne) peut être effectué pour ignorer les effets de la faim (ce qui permet donc de récupérer du Vide alors que l'on jeûne). Le ND de ce jet de dé est de 10, mais augmente de 5 à chaque jour depuis le dernier où le personnage a mangé ou dormi.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Zanji : Cette Spécialisation confère au personnage une conscience presque surnaturelle de ce qui l'entoure. En méditant pendant une heure et en effectuant un jet de Vide/Méditation (Zanji) contre un ND de 15, il gagne une Augmentation Gratuite sur son prochain jet de dé utilisant la Perception.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage regagne désormais 4 Points de Vide (au total) quand il utilise la Méditation.

Rang 7 : Le personnage gagne +2 en Réputation. Il gagne une Augmentation Gratuite quand il utilise le Zanji.

Rang 10 : Le personnage regagne désormais tous ses Points de Vide quand il a recours à la Méditation. Il gagne une Augmentation supplémentaire quand il utilise le Zanji. Le ND de Jeûne n'augmente que de 1 et non de 5 par jour depuis le dernier où il a mangé.

Spectacle (Intuition)

COMPÉTENCES MULTIPLES

SPÉCIALISATIONS : Variées

Il s'agit d'une Compétence qui recouvre toute une variété d'arts scéniques, lesquels (contrairement à Comédie) n'ont aucune application directe dans les règles du jeu. On y trouve par exemple la danse, la musique, le chant et les spectacles de marionnettes. Ces Compétences sont indiquées comme suit : Spectacle (Danse). Chaque Compétence doit être achetée et augmentée séparément. Les Spécialisations indiquent une expertise avec un instrument, une Technique de clan, ou un style spécial et sont indiquées dans une seconde parenthèse. Le ND pour un spectacle moyen est de 15, bien qu'un public difficile puisse nécessiter des jets opposés. Les critiques utilisent Perception/Comédie pour trouver les failles de la performance.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: Quand plusieurs artistes font un spectacle ensemble, tous les participants qui jouent un rôle important doivent effectuer un jet de Compétence coopératif.

Théologie (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Culte des Ancêtres, Fortunes, Shintao

Le personnage est un expert en matière religieuse, et dispose d'une profonde connaissance de la face spirituelle de Rokugan. Il connaît les figures religieuses majeures de l'histoire de l'Empire, ainsi que les

enseignements qu'elles ont prodigués. Chaque Spécialisation décrit un aspect spécifique de la religion de Rokugan. On dit que la vraie maîtrise de cette Compétence est le premier pas vers l'illumination.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE
Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.
Rang 7 : Le personnage gagne +2 en Réputation.
Rang 10 : Le personnage gagne +10 en Réputation.

Compétences de Marchand

Artisanat (Intelligence)

COMPÉTENCES MULTIPLES

Cette catégorie regroupe plusieurs Compétences qui n'ont pas d'effet important dans le jeu en dehors des règles d'Artisanat page 179. Ces Compétences comprennent : Agriculture, Confection de Vêtements, Construction Navale, Cordonnerie, Cuisine, Extraction Minière, Fabrication d'Arcs, Fabrication d'Armes, Fabrication d'Armures, Maçonnerie, Menuiserie, Pêche, et Poterie. ces Compétences doivent être apprises et augmentées séparément. Ces Compétences sont indiquées comme suit : Artisanat (Poterie), par exemple. Les Spécialisations peuvent indiquer un style particulier (relatif à un clan ou conçu spécialement par le MJ) et sont indiquées dans une seconde parenthèse. Les Compétences de Fabrication d'Armures et de Fabrication d'Armes peuvent être apprises et pratiquées par un samurai comme s'il s'agissait de Compétences Nobles.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE
Rang 5 : Le personnage gagne +2 en Réputation.
Rang 10 : Le personnage gagne +2 en Réputation.

Commerce (Intuition)

SPÉCIALISATIONS : Estimation, Marchandage, Mathématiques

Cette Compétence fait du personnage un expert en commerce et en économie. Il n'est pas convenable pour un samurai de s'impliquer personnellement dans les affaires financières, mais bien des samurai adoptent cependant cette Compétence afin de pouvoir superviser correctement leurs vassaux. Cette Compétence peut être utilisée dans des jets opposés pour marchander un prix (Marchandage), estimer la valeur d'un objet précieux (Estimation) ou simplement calculer l'impôt dû à l'Empereur (Mathématiques).

CAPACITÉS DE MAÎTRISE
Rang 5 : Le personnage peut faire un jet d'Intuition/Marchandage contre un ND de 20 pour recevoir 10% de koku en plus quand il vend un objet, du moment que l'acheteur dispose des fonds nécessaires. Un seul marchand peut appliquer ce bonus à une transaction donnée.
Rang 7 : Le personnage peut faire un jet d'Intuition/Marchandage contre un ND de 20 pour payer 20% de koku en moins quand il achète un objet. Un seul marchand peut appliquer ce bonus à une transaction donnée.
Rang 10 : Identique aux capacités des Rangs 5 et 7, mais le personnage reçoit 20% en plus et paie 30% en moins.

PERTE D'HONNEUR : Cette Compétence est considérée comme Dégradantes si un samurai est vu en public en train de se livrer au commerce. On fait des exceptions pour les transactions mineures, comme acheter un repas, un cadeau, ou louer une chambre. Par ailleurs, un samurai peut éviter de perdre de l'honneur en « arrangeant » la transaction, puis en laissant la vraie tâche qui consister à échanger des marchandises contre de l'argent à un serviteur paysan.

Élevage (Intelligence)

SPÉCIALISATIONS : Chevaux, Chiens, Faucons, ou autres types d'animaux

Le personnage est expert dans l'entretien et l'élevage des animaux. Il connaît bien le comportement animal. Avec la Spécialisation adéquate, il peut utiliser cette Compétence pour apprendre à un animal quelques tours. Au début, il ne peut enseigner qu'à un animal déjà apprivoisé à le suivre ou à rester immobile (ND 15).

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS
Animal particulier : Le personnage doit disposer de la Spécialisation adéquate pour dresser ce genre d'animal.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE
Rang 3 : Le personnage peut apprivoiser un animal domestique ordinaire s'il dispose de la Spécialisation appropriée (chiens, faucons, chevaux). Le ND est de 20.
Rang 5 : Le personnage peut dresser un animal à attaquer ou à accomplir une tâche complexe (ND 25).
Rang 7 : Le personnage peut apprivoiser un animal qui ne peut normalement pas être domestiqué (ours, lion, loup) s'il dispose de la Spécialisation adéquate (ND 40).
Rang 10 : Le personnage peut donner des ordres à n'importe quel animal qu'il a dressé en utilisant un langage corporel subtil (il n'a plus besoin de gestes ni de mots pour le commander).

Ingénierie (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ARTISANAT

SPÉCIALISATIONS : Architecture, Construction, Siège, Style spécifique à un Clan

L'Ingénierie donne à un personnage une formation dans diverses techniques architecturales et de construction. Il peut concevoir des plans pour un bâtiment en utilisant les règles d'Artisanat page 179. Cette Compétence peut aussi être utilisée pour analyser les forces et les faiblesses d'un bâtiment dans le but de le détruire. En passant une heure à étudier un bâtiment (même de l'extérieur) et en faisant un jet de Perception/Ingénierie (Siège) contre un ND de 20, le personnage obtient une Augmentation Gratuite pour utiliser n'importe quel engin de siège ou explosif contre ce bâtiment.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE
Rang 5 : Le personnage gagne une Augmentation Gratuite supplémentaire quand il utilise des engins de siège ou des explosifs après avoir étudié un bâtiment.
Rang 10 : Le personnage gagne une seconde Augmentation Gratuite supplémentaire quand il utilise des engins de siège ou des explosifs après avoir étudié un bâtiment.

Serrurerie (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ARTISANAT

SPÉCIALISATIONS : Crochetage, Fabrication de Serrures

Le personnage est doué pour la fabrication de serrures, et peut utiliser les règles d'Artisanat page 179. Quand il conçoit une serrure, le personnage peut la rendre plus robuste en augmentant le ND requis pour la crocheter de 5 pour chaque Augmentation qu'il effectue. Il peut aussi la rendre plus complexe : pour chaque tranche de trois Augmentations que le personnage effectue lors de sa construction, le crocheteur doit effectuer une Augmentation pour l'ouvrir.

Avec les outils adéquats, cette Compétence peut aussi être utilisée pour crocheter des serrures. Pour crocheter une serrure, le personnage doit effectuer un jet d'Intelligence/Serrurerie (Crochetage) contre un ND de 15. Les serrures plus complexes peuvent nécessiter un ND plus élevé. Crocheter une serrure prend une minute.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage peut maintenant crocheter une serrure en trente secondes.

Rang 7 : Le personnage peut ignorer une des Augmentations requises pour ouvrir une serrure.

Rang 10 : Le personnage peut maintenant crocheter une serrure en un tour.

Compétences de Bugei

Armes(Variable)

COMPÉTENCES MULTIPLES

Il s'agit d'une catégorie générale recouvrant toute une variété de Compétences d'Armes. Chacune de ces Compétences comprend un groupe d'armes, et doit être apprise en tant que Compétence séparée. Chaque arme au sein du groupe peut être choisie comme Spécialisation. Les armes inhabituelles qui n'appartiennent à aucun de ces groupes (comme les épées longues et les fouets) doivent être apprises en tant que Compétences d'Armes spécifiques (et peuvent également avoir des Spécialisations). Nombre de ces armes disposent également de capacités uniques indiquées dans les Compétences qui suivent. Reportez-vous à la section Armes page 172 pour plus de détails.

Ces Compétences peuvent aussi être utilisées en conjonction avec Perception pour juger de la qualité d'une arme.

Certaines Capacités de Maîtrise modifient les capacités naturelles d'une arme. Par exemple, la maîtrise des Armes Lourdes améliore la capacité qu'ont les armes lourdes d'ignorer l'armure, et la maîtrise du Kenjutsu améliore la capacité du personnage à dépenser des Points de Vide pour augmenter les dommages effectués par son sabre. Les armes dotées de capacités semblables à celles d'autres catégories (comme le no-dachi ou le naginata) ne reçoivent pas de Capacités de Maîtrises de ces catégories.

Armes à Chaîne (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Kusarigama, Kyoketsu-shogi, Manrikikusari

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour désarmer ou renverser l'adversaire avec une arme à chaîne.

Rang 7 : Le personnage lance un dé supplémentaire lors du jet d'opposition de Force destiné à attraper un ennemi avec une arme à chaîne.

Armes d'Hast (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Lance d'Harçon, Mai Chong, Sang Kauw, Sasumata, Sodegarami

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Les dommages infligés par le personnage à des adversaires de grande taille ou à cheval en utilisant une arme d'hast augmentent de 1g0.

Rang 7 : Le personnage ne subit plus de malus aux dommages contre les adversaires à pied ou qui ne sont pas de grande taille quand il utilise une arme d'hast (mais il ne gagne pas le bonus du Rang 5 contre eux).

Armes de Paysans (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Kama, Kumade, Parangu

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Les dommages infligés par le personnage à l'aide d'armes de paysan augmentent de 0g1.

Rang 7 : Les dommages infligés par le personnage à l'aide d'armes de paysan augmentent de 1g0.

Armes Lourdes (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Dai tsuchi, Masakari, Ono, Tetsubo

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : L'armure ou l'armure naturelle de la cible est réduite de 1 contre les attaques d'arme lourde du personnage.

Rang 7 : L'armure ou l'armure naturelle de la cible est réduite de 1 contre les attaques d'arme lourde du personnage.

Bâtons (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Bo, Jo, Nunchaku, Pipe, Tonfa

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage ne subit plus de malus au ND contre les adversaires portant une armure quand il utilise un bâton.

Rang 7 : Le personnage gagne une Augmentation supplémentaire aux attaques de renversement quand il utilise un bâton.

Couteaux (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Aiguchi, Jitte, Sai, Tanto

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage ne subit aucun malus s'il utilise deux couteaux en même temps (mais il ne gagne pas d'attaque supplémentaire).

Rang 7 : Le personnage gagne une Augmentation Gratuite quand il utilise deux couteaux en même temps : cette Augmentation ne peut être utilisée que pour gagner une attaque supplémentaire.

Éventails de Guerre (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Gunsen, Menhari-Gata, Tessen

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage ne subit pas de malus au ND quand il attaque tout en tenant un éventail de guerre de son autre main.

Rang 7 : Le personnage peut ajouter son Rang en Éventails de Guerre à son ND pour être touché quand il porte un éventail de guerre.

Kenjutsu (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Katana, Ninja-to, No-dachi, Wakizashi, Cimeterre

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage peut désormais dépenser un Point de Vide supplémentaire sur un seul jet de dommages.

Kyujutsu (Réflexes)

SPÉCIALISATIONS : Daikyu, Hankyu, Tir à l'Arc Monté, Yomanri, Yumi

Note: La Spécialisation Tir à l'Arc Monté annule les malus dus au fait de tirer à dos de cheval. Yomanri ne représente pas une arme spécifique, mais plutôt le style de tir à l'arc pratiqué au sein du Clan de la Licorne : il permet à l'archer d'utiliser son Agilité plutôt que ses Réflexes avec n'importe quel arc.

Lances (Agilité, ou Réflexes pour les attaques à distance)

SPÉCIALISATIONS : Bisento, Nagamaki, Nage-yari, Naginata, Yari

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Les dommages infligés par le personnage à des adversaires de grande taille ou à cheval en utilisant une lance augmentent 1g0.

Rang 7 : Le personnage ne subit plus de malus aux dommages contre les adversaires à pied ou qui ne sont pas de grande taille quand il utilise une lance (mais il ne gagne pas le bonus du Rang 5 contre eux).

Projectiles de Ninja (Réflexes)

SPÉCIALISATIONS : Sarbacane, Shuriken, Tsubute

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Les jets de dommages des shuriken et des tsubute du personnage sont désormais ouverts (on relance les 10). Ses attaques de sarbacane infligent maintenant des dommages de 1g1.

Capacités de Maîtrise (pour toutes les Compétences Armes)

Rang 5 : Le malus dû aux blessures appliqué aux jets d'attaque du personnage est réduit de son Rang de Compétence d'Arme associé à l'arme qu'il porte.

Rang 10 : Quand il utilise cette arme, on relance les 9 obtenus par le personnage comme des 10 lors du jet de dommages.

Art de la Guerre (Perception)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Batailles Marquantes, Combat de Masse, Ennemi Spécifique, Escarmouche

Le personnage a un esprit tactique aiguisé, et il est passé maître dans l'art de concevoir des stratégies. Cette Compétence est utilisée pour diriger des armées lors de combats de masse et pour étudier le terrain afin d'avoir l'avantage au cours d'escarmouches. Le personnage peut passer trois tours à étudier le terrain pour en tirer avantage. S'il le fait, il gagne une Augmentation Gratuite pour n'importe quelle escarmouche qui se déroule dans cette zone durant la journée qui vient. De plus, si des ennemis sont placés en embuscade, il peut effectuer un jet de Perception/Art de la guerre contre leur Agilité/Discrétion pour les détecter. Il peut déclarer une Augmentation sur ce jet de dé afin d'apprendre plus d'informations concernant ses ennemis, comme leur nombre, leurs armes, et s'ils sont conscients de sa présence (une information par Augmentation).

Les Spécialisations peuvent s'appliquer à cette Compétence lors d'escarmouches ou de combats de masse. De plus, le personnage peut choisir la Spécialisation Ennemi Spécifique : il choisit un clan ou une organisation spécifique, ou encore l'Outremonde. Il gagne toujours les avantages dus à cette Spécialisation quand il est confronté à cet ennemi.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Batailles Marquantes: Le personnage peut utiliser cette Compétence comme une Connaissance car elle s'applique à l'histoire des grandes batailles de Rokugan, comprenant les guerres, les généraux et les tactiques célèbres.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Une fois par combat, le personnage peut faire un jet de Réflexes/Art de la Guerre contre un ND de 20 après que lui ou un de ses camarades a touché un ennemi. S'il réussit, il lance un dé et ajoute le résultat à son initiative.

Rang 7 : Étudier le terrain pour obtenir l'avantage ne prend plus qu'un tour au personnage. L'Augmentation Gratuite qu'il obtient peut être transférée à n'importe quel allié qui a étudié le terrain avec lui.

Rang 10 : Le personnage gagne trois Augmentations Gratuites quand il étudie le terrain.

Athlétisme (Variable)

SPÉCIALISATIONS : Course, Escalade, Kemari, Natation

La Compétence Athlétisme recouvre toute une variété d'activités physiques, depuis la simple course jusqu'au kemari, un jeu de ballon très populaire à la cour. Bien que des tâches athlétiques peuvent être accomplies à l'aide d'un jet de Trait, disposer de cette Compétence facilite grandement ce genre d'activité. Le Trait utilisé avec la Compétence Athlétisme varie selon la situation. Une courte escalade utilisera la Force. Un sprint sera basé sur l'Agilité. Une course de marathon ou une longue escalade nécessitera de la Constitution.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: L'Escalade est un jet de Compétence collectif si les grimpeurs sont reliés par des cordes solides. On peut utiliser la Spécialisation Natation en tant que jet de Compétence coopératif pour aider un nageur ne disposant pas de la compétence adéquate à rester à la surface. Une équipe de kemari doit faire un jet d'opposition de Compétence coopératif contre l'équipe adverse.

Chasse (Perception)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Éclaireur, Expert de la Nature, Pistage, Survie

Le personnage est expert en survie en extérieur. Il peut utiliser cette Compétence pour trouver une piste ou dissimuler ses traces (ce qui requiert un jet d'opposition de Perception/Chasse). Il dispose des bases en ce qui concerne la flore et la faune. Il connaît le comportement des créatures sauvages, quels types de plantes sont empoisonnés, et comment prévoir les dangers du climat (la Spécialisation Expert de la Nature s'applique à ce genre de savoir).

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Éclaireur : Le personnage peut trouver des passages sûrs, même en terrain difficile et hostile, ce qui permet à ses compagnons de se déplacer dans les régions sauvages sans craindre pour leur vie. Le ND par défaut pour ce genre de tentative est de 15, mais peut augmenter dans des zones plus dangereuses (le ND de base dans l'Outremonde est au minimum de 25).

Survie : Le personnage peut trouver des sources d'eau potable ou de nourriture pour un nombre d'humains égal à son Rang dans la Compétence Chasse, chaque jour (un cheval peut généralement brouter pour trouver sa propre nourriture, mais sous des climats plus rudes, a besoin d'autant de nourriture que trois humains).

Connaître l'École (Intelligence)

COMPÉTENCES MULTIPLES

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

Cette catégorie regroupe toute une variété de Compétences, chacune s'appliquant à une école différente. Le personnage choisit une école qu'il a au moins un peu étudiée : toute école qu'il a intégrée fait l'affaire, de même que les écoles qu'il a régulièrement affrontées, ou avec lesquelles il s'est suffisamment entraîné.

Si cette école est une école de shugenja, le personnage ajoute son Rang dans cette Compétence en tant que bonus à toute tentative de Contre-sort contre les élèves de cette école, ainsi qu'au ND de tous les sorts que les élèves de cette école lancent contre lui.

S'il s'agit d'une école de courtisan, le personnage ajoute son Rang dans cette Compétence au résultat de tous ses jets d'opposition de Compétence Sociale contre les élèves de cette école.

S'il s'agit d'un autre type d'école, y compris les écoles de bushi, le personnage peut ajouter son Rang dans cette Compétence au résultat de ses jets d'attaque contre les membres de cette école, et gagne un bonus égal à son Rang dans cette Compétence à son ND pour être touché par leurs attaques.

Défense (Agilité)

Il s'agit d'une Compétence indispensable pour tous ceux qui se battent. La Défense représente la capacité de se déplacer pour éviter d'être blessé. Quand il opte pour la manoeuvre d'Esquive, le personnage effectue un jet d'Agilité/Défense et ajoute ce résultat à son ND pour être touché. N'importe qui peut utiliser la Compétence Défense sans pour autant disposer de Rang dans celle ci sans malus.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le personnage ajoute son Rang de Défense à son ND pour être touché en permanence, sauf quand il est Hors de Combat, en manoeuvre d'Assaut, ou inconscient de l'attaque de l'ennemi.

Rang 5 : Lors du premier tour de combat, le personnage peut déclarer la manoeuvre d'Esquive au moment de faire son jet d'Initiative. Cela compte comme son action pour le tour.

Rang 7 : Le personnage ajoute deux fois son Rang de Défense à son ND pour être touché, sauf quand il est Hors de Combat, en manoeuvre d'Assaut, ou inconscient de l'attaque de l'ennemi.

Rang 10 : Le personnage peut se déplacer ou accomplir une action complexe quand il est en manoeuvre d'Esquive.

Équitation (Agilité)

Le personnage sait monter à cheval. Il est aussi capable de contrôler l'animal dans les situations tendues, et en particulier au combat.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 1 : Le personnage peut combattre à cheval.

Rang 3 : Le personnage peut utiliser les manoeuvres d'Assaut et d'Esquive à cheval.

Rang 5 : La monture du personnage utilise son ND pour être touché s'il est supérieur au sien.

Rang 7 : Le personnage gagne une Augmentation Gratuite quand il est à cheval pour les jets d'attaque au corps à corps contre des ennemis à pied.

Rang 10 : Le personnage peut se déplacer au prix d'une action simple quand il est à cheval.

Iaijutsu (Réflexes)

Il s'agit de l'art de frapper en dégainant le sabre, utilisé lors des duels de Iaijutsu. Il peut aussi être utilisé au combat pour dégainer un katana sans utiliser d'action, et en réussissant un jet de Réflexes/Iaijutsu contre un ND de 20.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le personnage peut se concentrer une fois supplémentaire dans un duel de Iaijutsu.

Rang 7 : Le personnage lance un dé supplémentaire quand il se concentre lors d'un duel de Iaijutsu.

Rang 10 : Le personnage peut se concentrer une fois supplémentaire dans un duel de Iaijutsu.

Jiujutsu (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Atemi

C'est l'art du combat à mains nues. N'importe qui peut utiliser cette Compétence sans la posséder sans malus.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le personnage ajoute 1g0 à ses dégâts de combat à mains nues.

Rang 7 : Le personnage ajoute 1g0 à ses dégâts de combat à mains nues.

Rang 10 : Le personnage ajoute 0g1 à ses dégâts de combat à mains nues.

Compétences Dégradantes

Anatomie (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Autopsie, Diagnostic, Anatomie des Créatures Non-humaines, Torture

Le personnage a une connaissance efficace de la composition du corps. Ce genre de connaissance est généralement réservé aux eta, car des contacts prolongés avec la chair sont nécessaires pour vraiment la maîtriser. Elle peut être utilisée pour déterminer de quelle manière une personne est morte. Elle peut également servir à établir un diagnostic concernant une personne en vie : le personnage effectue un jet de Perception/Anatomie (Diagnostic) contre un ND de 15 pour gagner une Augmentation Gratuite sur le prochain jet de Médecine pratiqué sur cet individu.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Anatomie des Créatures Non-humaines : Le joueur doit choisir une race spécifique (Kenku, Naga, Nezumi, Oni, etc.). Le personnage ne peut pas se servir de cette Compétence sur une créature appartenant à une race non-humaine sans cette Spécialisation. On peut choisir cette Spécialisation plusieurs fois, en sélectionnant une race différente à chaque fois.

Torture : Le personnage peut soutirer des informations à un sujet en le soumettant à la douleur ou à des menaces psychologiques. Cette utilisation est identique à celle de la Compétence Enquête, excepté qu'on peut faire des jets de Compétence successifs sur la même cible jusqu'à ce qu'elle donne l'information requise. Le seul inconvénient est naturellement que la victime peut simplement dire à son tortionnaire ce que celui-ci veut entendre. La torture est un acte répréhensible pour un samurai, mais bien des magistrats ont au moins un tortionnaire eta dans leur équipe pour soutirer des confessions des individus dont la culpabilité est établie par des preuves et des témoignages convaincants (à Rokugan, un criminel ne peut pas être puni tant qu'il n'a pas avoué).

PERTE D'HONNEUR : Cette Compétence est considérée comme une Compétence de Bugei pour les membres de la famille Kuni. L'utilisation de cette Compétence ne provoque pas de perte d'Honneur lorsqu'il s'agit de diagnostiquer un être vivant (toutes ses autres utilisations causent une perte d'Honneur de manière normale), mais la plupart de ses autres applications impliquent un contact avec de la chair, ce qui en fait une Compétence Dégradante.

Connaissance de l'Outremonde (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

SPÉCIALISATIONS : Damnés, Gobelins, Oni, Tsuno, Géographie

Le personnage connaît les créatures, l'histoire et les dangers de l'Outremonde. C'est une Compétence Dégradante, car l'Outremonde n'est pas un sujet de discussion bienséant. Évoquer de telles affaires à la cour est un acte honteux quand aucun danger venu de l'Outremonde n'est évident sur l'instant.

PERTE D'HONNEUR : On ne perd pas d'Honneur en apprenant cette Compétence. La seule perte d'Honneur inhérente à son utilisation se produit quand on montre sa connaissance de l'Outremonde alors qu'il n'y a aucune raison de le faire. Cette Compétence est considérée comme une Compétence de Bugei pour tous les membres du Clan du Crabe. Les membres du Clan du Crabe ne considèrent pas qu'il soit honteux de montrer son savoir en la matière : pour eux, se souvenir de leur ennemi est toujours indispensable.

Contrefaçon (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ARTISANAT

SPÉCIALISATIONS : Artisanat ou Art spécifique

Le personnage peut utiliser cette Compétence pour créer de faux documents, reproduire une écriture, ou créer d'autres types de faux. S'il possède la Compétence d'artisanat ou artistique appropriée (comme Peinture, par exemple), il peut aussi utiliser cette Compétence pour créer un objet qui ressemble à l'œuvre d'autrui. Il doit réussir un jet de Compétence pour créer l'objet avant d'effectuer un jet de Contrefaçon pour s'assurer que la reproduction est acceptable. Pour faire de faux documents, on utilise la Compétence Calligraphie.

Pour créer un faux, le personnage doit effectuer un jet de Perception/Intelligence contre un ND de (10 + le ND utilisé pour créer l'objet d'origine). Il doit aussi disposer d'une copie de ce qu'il contrefait, ou le connaître sous toutes les coutures. La plupart des lettres et des écritures ont par conséquent un ND de 15. Les papiers de voyage impériaux et autre documents complexes (qui utilisent une calligraphie élaborée pour empêcher les contrefaçons) ont un ND minimum de 25.

Découvrir que l'objet est un faux nécessite un jet de Perception/Enquête contre un ND de 15. L'enquêteur doit chercher intentionnellement un faux pour avoir le droit à ce jet de dé. Le personnage peut effectuer des Augmentations quand il crée une contrefaçon, pour augmenter ce ND de 5 par Augmentation.



CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Artisanat ou Art spécifique : Le personnage doit posséder la Compétence qui permet de créer un objet particulier avant de pouvoir utiliser Contrefaçon pour dupliquer cet objet.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le ND nécessaire pour dévoiler les contrefaçons du personnage augmente de 5.

Rang 5 : Le ND nécessaire pour dévoiler les contrefaçons du personnage augmente de 5 (total : +10).

Rang 7 : Le ND nécessaire pour dévoiler les contrefaçons du personnage augmente de 5 (total +15).

Rang 10 : Le ND nécessaire pour dévoiler les contrefaçons du personnage augmente de 5 (total +20).

PERTE D'HONNEUR : La Compétence Contrefaçon ne peut être utilisée que de façon déshonorante.

Discrétion (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Embuscade, Filature, Furtivité, Incantation

La Compétence Discrétion confère la maîtrise du subterfuge et de la furtivité, ainsi que les capacités suivantes.

Aucune des Spécialisations suivantes n'est indispensable pour utiliser les capacités qui lui sont associées.

Le personnage peut utiliser la Discrétion pour trouver des endroits où de nombreux individus peuvent se cacher facilement. Une fois qu'il a trouvé une cachette adéquate, il peut effectuer un seul jet de Discrétion (avec la Spécialisation Embuscade s'il en dispose) pour un nombre de personnes égal à son Rang de Discrétion. Si l'un de ses alliés bouge de cet endroit, il doit utiliser sa propre Compétence Discrétion pour ne pas être repéré. Découvrir des ennemis en embuscade nécessite un jet d'opposition de Perception/Enquête (Sens de l'Observation) ou Perception/Art de la Guerre contre l'Agilité/Discrétion (Embuscade) des personnages embusqués.

La Filature est l'art de suivre une personne sans se faire repérer, mais sans forcément se cacher. On peut le faire dans des zones très peuplées, mais cette tactique a surtout l'avantage de ne pas nécessiter de cachette. Filer quelqu'un nécessite un jet d'opposition d'Agilité/Discrétion (Filature) contre la Perception/Enquête (Sens de l'Observation) du sujet.

La Furtivité est l'application la plus courante de la Compétence Discrétion, et nécessite une forme de couverture ou d'ombre pour être efficace. Un personnage ne se déplace furtivement qu'à la moitié de sa vitesse normale pour ne pas se faire remarquer (il s'agit d'une action complexe, et le personnage ne peut donc pas attaquer). Il doit réussir un jet d'opposition d'Agilité/Discrétion (Furtivité) contre la Perception/Enquête (Sens de l'Observation) de tout témoin éventuel.

La Spécialisation Incantation est utilisée par les shugenja qui désirent lancer des sorts sans être remarqués. Elle est décrite en détails dans le Livre de l'Air.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le personnage peut se déplacer à un tiers de sa vitesse normale en utilisant la Furtivité, en tant qu'action simple.

Rang 7 : Le personnage peut utiliser Embuscade pour cacher un nombre de compagnons égal à deux fois son Rang de Compétence.

Rang 10 : Le personnage peut désormais se déplacer normalement quand il utilise Furtivité.

JETS DE COMPÉTENCE COLLECTIFS: Utiliser la Furtivité ou la Filature en groupe nécessite un jet de Compétence coopératif.

PERTE D'HONNEUR : On ne perd pas d'Honneur en apprenant la Compétence Discrétion à moins d'apprendre une autre Spécialisation que Furtivité. La Furtivité n'entraîne pas de perte d'Honneur à moins qu'on ne s'en serve pour un but déshonorant, comme s'infiltrer sans invitation dans la maison ou le territoire d'un autre samurai ou pour se mettre en position d'attaquer un ennemi par surprise. Les éclaireurs militaires et les gardes des maisons ne perdent pas d'Honneur quand ils utilisent la Discrétion pour accomplir efficacement leur devoir.

Explosifs (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ARTISANAT

Le personnage sait fabriquer des explosifs. Vous pourrez trouver les règles de fabrication dans la section consacrée à la confection d'objets, page 179. Le « poivre gaijin » (la poudre) a été interdite à Rokugan depuis la Bataille du Cerf Blanc, il y a plus de sept siècles de cela, et il est considéré comme aussi dangereux et vil que la magie du sang. Bien que tous les explosifs n'utilisent pas la poudre, la différence importe peu à la plupart des Rokugani.

PERTE D'HONNEUR : Les membres des familles Agasha et Tamori peuvent apprendre la Compétence Explosifs en tant que Compétence Noble. Ils l'utilisent pour créer des kagaku (feux d'artifice) et ne perdent pas d'Honneur tant que ceux-ci ne sont pas utilisés au combat contre un ennemi.

Monde du Crime (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ÉRUDIT

Le personnage connaît bien le monde criminel de Rokugan, y compris les principaux gangs de bandits, les cartels de contrebandiers et les organisations pirates. Il peut utiliser cette Compétence pour arranger une réunion avec des criminels, trouver des sources de produits illicites, ou identifier le maître du crime dans un lieu donné. Les connaissances glanées à l'aide de cette Compétence sont fiables, mais basées sur les rumeurs et les commérages : elles ne peuvent pas être utilisées en soi pour prouver la culpabilité d'un individu. Cette Compétence est extrêmement utile aux ronin à la fois pour trouver un emploi et pour identifier les endroits dangereux où un samurai solitaire ne devrait pas traîner.

PERTE D'HONNEUR : Cette Compétence est considérée comme une Compétence de Bugei pour tous les magistrats et les Kitsuki. Comme pour la Connaissance de l'Outremonde, faire montre de sa connaissance du monde du crime en société peut être considéré comme déshonorant.

Passe-passe (Agilité)

SPÉCIALISATIONS : Contorsion, Dissimulation, Prestidigitation, Vol à la Tire

Le personnage est maître dans l'art de manipuler les objets de manière à détourner l'attention. Cette Compétence lui confère la capacité de dissimuler de petits objets sur sa personne, ou de les soutirer à une victime sans méfiance. Ces deux utilisations nécessitent un jet d'opposition de Agilité/Passe-passe avec Perception/Enquête du sujet. Dissimuler de plus grands objets ou dérober des objets plus susceptibles d'être remarqués nécessite des Augmentations (au bon vouloir du MJ).

Le personnage peut utiliser cette Compétence en tant que Compétence de Spectacle, avec la Spécialisation Prestidigitation, pour manipuler des objets de manière distrayante. Il peut donner des représentations de magie simples, faisant disparaître des pièces ou « téléportant » des objets d'une main à l'autre.

CAPACITÉS DE SPÉCIALISATIONS

Contorsion : Le personnage peut utiliser cette Compétence pour se libérer de ses liens. Il s'agit d'un jet d'Agilité/Passe-passe (Contorsion) contre un ND de 15 pour de simples cordes. Pour des chaînes ou des menottes, le ND est de 25. Des liens de meilleure qualité peuvent nécessiter des Augmentations.

PERTE D'HONNEUR : On ne perd pas d'Honneur en utilisant cette Compétence pour la Prestidigitation.

Pièges (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ARTISANAT

Le personnage sait créer des pièges. Il peut aussi utiliser cette Compétence pour désarmer la plupart des pièges mécaniques. Le personnage peut effectuer des Augmentations quand il crée des pièges pour augmenter de 5 par Augmentation le ND requis pour les désarmer. Un piège de qualité moyenne peut soit infliger 2g2 Blessures à un ennemi, soit l'immobiliser comme s'il s'agissait d'un attaquant doté d'un Rang 3 en Force. Le personnage doit effectuer un jet d'attaque utilisant Intelligence/Pièges contre quiconque déclenche le piège.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 5 : Le ND pour désarmer les pièges créés par le personnage augmente de 5.

Rang 7 : Le ND pour désarmer les pièges créés par le personnage augmente de 5 (total : +10).

Rang 10 : Le ND pour désarmer les pièges créés par le personnage augmente de 5 (total : +15).

PERTE D'HONNEUR : Les membres des familles Daidoji et Kaiu considèrent cette Compétence comme une Compétence de Bugei, mais s'ils utilisaient de tels pièges dans tout autre but que pour défendre la patrie de leurs clans, ils seraient soumis à une perte d'Honneur normale.

Poison (Intelligence)

COMPÉTENCE D'ARTISANAT

SPÉCIALISATIONS : Type de poison spécifique

Le personnage peut utiliser cette Compétence pour confectionner des poisons (voir les règles sur le poison page 160). Créer du poison est à la fois extrêmement déshonorant et hautement illégal. Le Clan du Scorpion s'est toutefois spécialisé dans cette activité, mais la plupart des maîtres empoisonneurs sont également compétents en Médecine et peuvent sans hésitation dresser la liste de toutes les applications thérapeutiques des créatures et des herbes étranges qu'ils conservent dans leurs laboratoires.

CAPACITÉS DE MAÎTRISE

Rang 3 : Le ND pour résister aux poisons que le personnage crée augmente de 5. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour tous ses jets de Médecine destinés à fabriquer des antidotes.

Rang 5 : Le ND pour résister aux poisons que le personnage crée augmente de 5 (total : +10).

Rang 7 : Le ND pour résister aux poisons que le personnage crée augmente de 5 (total : +15). Le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour tous ses jets de Médecine destinés à fabriquer des antidotes.

Rang 10 : Le ND pour résister aux poisons que le personnage crée augmente de 5 (total : +20).

PERTE D'HONNEUR : Apprendre cette Compétence n'est pas déshonorant en soi, car bien des enquêteurs et des herboristes étudient les poisons afin de pouvoir créer des antidotes plus facilement.

Tromperie (Intuition)

COMPÉTENCE SOCIALE

SPÉCIALISATIONS : Intimidation, Mensonge, Séduction

Cette Compétence est utilisée pour amener autrui à croire à quelque chose qui n'est pas vrai. Quand elle est utilisée pour mentir, on effectue généralement un jet d'opposition de Intuition/Tromperie contre Perception/Enquête de l'interlocuteur. Si le personnage ment sur un sujet bien connu de son interlocuteur (si celui-ci dispose d'une Connaissance qui s'y rapporte), ce dernier peut utiliser cette Compétence pour s'opposer à cette tentative à la place.

Cette Compétence est aussi utilisée pour séduire autrui. La séduction n'est pas forcément une affaire charnelle, mais consiste à offrir à autrui ce qu'il désire pour arriver à ses propres fins. Ce peut être pour obtenir quelque chose de plus précieux en retour, pour lui faire accomplir quelque action déshonorante, ou simplement pour le plaisir de le manipuler. Utiliser la séduction pour manipuler une victime implique un jet d'opposition d'Intuition/Tromperie (Séduction) contre Intuition/Étiquette de la victime.

L'intimidation est la manipulation d'autrui par l'utilisation de menaces. Gardez à l'esprit que l'intimidation exercée par la perspective de la violence directe, comme celle que peut pratiquer un berserker Hida couvert de sang et maniant un tetsubo, ne requiert aucun jet de Compétence. Soit on est intimidé par ce genre de chose, soit on ne l'est pas. La Spécialisation Intimidation implique une coercition subtile, le fait de menacer la victime de dangers qui ne sont pas évidents à l'instant. Ceci dit, cette Compétence peut être utilisé par le berserker susnommé pour se faire passer pour plus effrayant encore qu'il ne l'est. Il s'agit d'un jet d'opposition de Volonté/Tromperie (Intimidation) contre la Perception/Enquête de la cible (si celle-ci ne croit pas aux menaces du personnage) ou contre sa Volonté/Tromperie (Intimidation) (si elle compte réagir par une attitude de défi).

PERTE D'HONNEUR : Pour cacher la vérité de manière moins déshonorante, reportez-vous à la Spécialisation Sincérité de la Compétence Étiquette.

Avantages

Les Avantages suivants peuvent être achetés pour développer et améliorer un personnage au moment de sa création. Pour la plupart, les Avantages représentent des capacités et des possessions qui ne sont pas reflétées par les Traits et les Compétences. Le nombre de Points de Personnage requis pour acheter chaque Avantage pendant la création de personnage est indiqué. Si le MJ le désire, les Avantages peuvent être achetés durant le jeu pour un nombre de Points d'Expérience égal à deux fois leur coût en Points de Personnage.

Certains Avantages sont accompagnés d'attributs. Les Avantages « Innés » ne peuvent pas être achetés après la création de personnage. Les Avantages « Accordés » ne peuvent pas être achetés après la création de personnages à moins que les événements du jeu ne les rendent disponibles. L'Avantage Relations, par exemple, ne peut être acheté que si un personnage a régulièrement accès à de nouveaux alliés et a gagné leur confiance.

ALLIANCE IMPÉRIALE [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Grâce à des manipulations politiques, le personnage a épousé un membre de la famille Otomo, Miya ou Seppun. Bien que son conjoint porte maintenant son nom, ses relations au sein de son ancienne famille lui confèrent des avantages certains. Quand arrivent des nouvelles importantes de la Cour Impériale, le personnage est un des pre-

miers à être au courant. Son salaire annuel peut compter plus de koku que prévu. Il gagne aussi une Augmentation Gratuite lors de toute interaction sociale avec des membres des Familles Impériales.

AMBIDEXTRE (4 POINTS)

Le personnage est aussi habile d'une main que de l'autre. Quand il combat avec une arme dans sa main non directrice, il ne subit pas le malus normal de +5 au ND. Quand il combat avec deux armes, les malus sont réduits de 5, ce qui fait qu'il n'a qu'un malus de +5 au ND pour toutes ses attaques. Pour un personnage du Clan du Dragon, cet Avantage ne coûte que 3 points.

AMI DES ÉLÉMENTS [INNÉ] (10 POINTS)

Les secrets des kami sont devenus plus évidents pour l'esprit de plus en plus éclairé du personnage. Il doit choisir un élément lorsqu'il achète cet Avantage (Ami de l'Air, Ami de la Terre, etc.). On ne peut pas choisir le Vide. Le personnage peut parler aux kami de cet élément comme s'il était un shugenja de Rang équivalent au sien utilisant le sort Communion. Il gagne aussi un bonus supplémentaire qui varie selon l'élément en question. Cet Avantage ne coûte que 7 points pour les shugenja, et 5 points pour les moines.

Élément	Bonus
Air	Le PJ gagne une Augmentation Gratuite sur tous les jets de Traits utilisant l'Intuition
Terre	Le PJ gagne une Augmentation Gratuite sur tous les jets de Traits utilisant la Volonté
Feu	Le PJ gagne une Augmentation Gratuite sur tous les jets de Traits utilisant l'Agilité
Eau	Le PJ gagne une Augmentation Gratuite sur tous les jets de Traits utilisant la Force

ARME SACRÉE [ACCORDÉE] (VARIABLE)

Les forgerons de chaque clan conçoivent des armes majestueuses qui deviennent légendaires, et le personnage a été choisi pour porter une telle arme. Ces armes sont vraiment magnifiques et spécifiques à chaque clan. Le nombre entre parenthèses après le nom de l'arme est le coût de l'Avantage en Points de Personnage.

Clan	Arme	Capacité
Crabe	Lame Kaiu (5)	Katana (3g3), ne peut pas être brisée, réduit l'armure naturelle de la cible de 1
Dragon	Lames jumelles (7)	Daisho (4g2/3g2), ajoute +1 au ND pour être touché par Rang de réputation pour les Mirumoto
Grue	Lame Kakita (5)	Katana (4g2), +1g1 au jet d'attaque si l'utilisateur a 2 Rangs de Iaijutsu, relance les dégâts une fois par duel
Licorne	Tranche-selle des Utaku (3)	No-dachi (4g3), +2 aux dégâts des attaques faites par un personnage est à cheval
Lion	Lame Akodo (6)	Katana (3g2), confère 1 Augmentation Gratuite par tranche de deux Augmentations de coup ciblé réussies
Mante	Kama des tempêtes (4)	Kama (3g2), confère 1 Augmentation Gratuite aux tentatives de désarmement
Phénix	Fléau des inquisiteurs (5)	Wakizashi (3g2), +5 aux dégâts contre les cibles Souillées, considéré comme du jade
Scorpion	Lame Shosuro (4)	Katana (4k2), Confère une Augmentation Gratuite en Poison, résistance au poison +5 au ND

BEAUTÉ DU DIABLE [INNÉ] (2 POINTS)

Quelque chose rend le personnage irrésistible pour les membres du sexe opposé. Il gagne deux dés supplémentaires à lancer (2g0) sur toute tentative de Tromperie contre un individu du sexe opposé. Cet Avantage ne coûte qu'un point aux membres du Clan du Scorpion.

BÉNÉDICTION DE BENTEN [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Benten, Fortune de l'Amour Romantique, l'a gratifié de sa bénédiction. Dès qu'il tente de persuader quelqu'un, il garde un dé supplémentaire (0g1) (et deux dés, soit 0g2, si la personne est attirée par lui). Cet Avantage ne coûte que 2 point aux personnages du Clan de la Grue.

BÉNÉDICTION DE BISHAMON [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Bishamon, Fortune de la Force, l'a gratifié de sa bénédiction. Pour chaque tranche de 2 Augmentations qu'il effectue avec succès sur un jet d'attaque, le personnage gagne une Augmentation Gratuite supplémentaire. Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages des Clans du Crabe et du Lion.

BÉNÉDICTION DE DAIKOKU [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Daikoku, Fortune de la Richesse, l'a gratifié de sa bénédiction. Il gagne un Rang dans la Compétence Commerce (applicable une fois la création de personnage terminée). Quand il fait un jet de Compétence Sociale avec les paysans, il lance 2 dés supplémentaires (2g0). Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages du Clan de la Licorne.

BÉNÉDICTION D'EBISU [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Ebisu, Fortune du Travail Honnête, l'a gratifié de sa bénédiction. Quand il effectue un test d'Honneur, il lance et garde 1 dé supplémentaire (1g1). Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages du Clan de la Mante.

BÉNÉDICTION DE FUKUROKUJIN [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Fukurokujin, Fortune de la Sagesse, l'a gratifié de sa bénédiction. Il gagne 1 point de Réputation pour chaque Compétence d'Érudit au dessus du Rang 3. Ce bonus s'ajoute aux bonus de Réputation normaux accordés par les Rangs élevés dans ces Compétences. Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages des Clans du Dragon et du Phénix.

BÉNÉDICTION DE HOTEI [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Hotei, Fortune du Bonheur, l'a gratifié de sa bénédiction. Il ne peut jamais perdre involontairement de Points de Vide, même s'il est victime d'un effet (qu'il s'agisse d'une Technique, d'un sort ou autre) qui cause normalement ce genre de perte.

BÉNÉDICTION DE JUROJIN [ACCORDÉ] (3 POINTS)

Le personnage a été remarqué par l'une des sept Fortunes. Jurojin, Fortune de la Longévité, l'a gratifié de sa bénédiction. Quand il fait un jet de Constitution pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie, le personnage lance et garde 2 dés supplémentaires (2g2). Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages du Clan du Scorpion.

BÉNÉDICTION DES ÉLÉMENTS [INNÉ] (4 POINTS)

Les kami ont un faible pour certains shugenja, et le personnage en fait partie. Sa véritable nature reflète celle de son élément de prédilection : la force et la stabilité de la Terre, la subtile intuition de l'Air, la souplesse fluide de l'Eau, la rage furieuse du Feu, ou même l'énigme du Vide. Il ne peut acheter l'un de ces Avantages que s'il dispose d'une Affinité pour l'élément en question. Chaque Avantage confère deux bonus : une réduction sur l'Augmentation des Traits ou des Anneaux avec l'Expérience, et la capacité de dépenser un Point de Vide pour gagner un bonus spécial une fois par jour. La réduction de Points d'Expérience consiste à réduire d'un point le coût d'Augmentation des Traits (ou Anneaux) indiqués. Cet Avantage ne coûte que 3 points aux membres du Clan du Phénix

Élément	dépense un Point	Réduction Le personnage de Vide pour...
Air	Intuition/Réflexes	Gagner +5 au ND pour être touché pendant 1 minute
Terre	Constitution/Volonté	Gagner un niveau de Blessure +0 supplémentaire pendant 3 heures
Feu	Agilité/Intelligence	Ajouter son Rang de Feu aux résultats des attaques à distance pendant 1 heure
Eau	Perception/Force	Déterminer son score de mouvement en utilisant son Rang d'Eau + 2 pendant 1 heure
Vide	Anneau du Vide	Au prix d'une action, regagner un nombre de Blessure équivalent à 3 fois son Trait le plus bas

CALME [INNÉ] (5 POINTS)

Le personnage est doté d'un calme et d'une tranquillité innés. Toutes les tentatives visant à le courroucer ou à se railler de lui échouent automatiquement. Il gagne un modificateur de +5 au résultat de tout test d'Honneur. Les personnages des familles Hida, Matsu et Moto doivent payer 6 points pour acheter cet Avantage.

CHANCEUX [INNÉ] (3, 6, OU 9 POINTS)

La fortune sourit aux mortels, et au personnage en particulier. Pour chaque tranche de 3 points dépensée dans cet Avantage, le personnage peut refaire un jet de dé par session. Il choisit alors lequel des deux résultats il garde.

CHANTAGE [ACCORDÉ] (1–5 POINTS)

Le personnage a en sa possession des informations capables d'embarrasser ou même de ruiner un autre samurai. Le coût de cet Avantage est égal au Statut de la victime, ce qui reflète également l'étendue de l'influence dont elle dispose. Si le personnage abuse trop de cet Avantage, la victime finira par penser qu'elle ferait mieux de prendre le risque de l'assassiner, mais s'il est utilisé avec parcimonie, elle sera prête à accomplir des choses terribles pour garder son secret. Cet Avantage peut être acheté plusieurs fois, s'appliquant à chaque fois à un individu différent.

Un samurai dont le secret est révélé par un maître chanteur risque de perdre beaucoup selon la nature de l'offense. Même les crimes mineurs provoqueront une perte importante de Statut ou de Gloire. Les crimes plus sérieux peuvent amener une perte de revenus ou même la disparition de l'Avantage Statut Social, et les plus ignobles peuvent même conduire au seppuku.

CHOISI PAR LES ORACLES [INNÉ] (7 POINTS)

Le personnage a été choisi par l'un des Oracles de la lumière, qui observe ses efforts avec intérêt. Bien que les oracles se soient en grande partie retirés de ce royaume, ils observent toujours le monde des mortels à l'occasion. Choisissez un Anneau quand vous achetez cet Avantage. Le personnage gagne un bonus égal à son Rang de Réputation à tous les résultats de jets de dés utilisant cet Anneau ou l'un des Traits associés.

CLAIRVOYANT (5 POINTS)

Le personnage est difficile à berner même dans les pires circonstances. Quand quelqu'un essaie de le troubler, de gagner du temps ou de lui mentir, il doit ajouter 10 au ND de son jet de dé. Les adversaires qui essaient d'utiliser la manœuvre Feinte contre lui lors d'un combat doivent effectuer deux Augmentations au lieu d'une. Cet Avantage ne coûte que 4 points aux membres du Clan du Dragon.

COEUR DE PIERRE (2 POINTS)

Bien que les autres pensent que le personnage est cruel et insensible, il est simplement habité par une dévotion envers son devoir qu'ils ne peuvent pas comprendre. Toute tentative pour le faire changer d'avis en employant la compassion, la courtoisie ou même l'amour est vaine. Quiconque tente de lui faire changer d'avis à l'aide de Compétences comme Courtisan ou Tromperie voient leur ND augmenter de +10.

DESSEIN SUPÉRIEUR [ACCORDÉ] (2 POINTS)

L'existence tout entière du personnage repose sur un but primordial. Dès qu'il accomplit quoi que ce soit en direction de ce but, il gagne un Point d'Expérience supplémentaire à la fin de la partie. Le MJ est le seul arbitre capable de déterminer s'il a droit ou non à ce point. Cet Avantage ne peut être acheté après la création de personnage que si le but en question devient la force qui donne un sens à la vie du personnage. L'expérience gagnée par l'intermédiaire de cet Avantage doit être dépensée pour quelque chose qui permet d'accomplir ce but. Par exemple, un personnage dont le dessein supérieur est de devenir le plus grand duelliste de l'Empire peut utiliser son expérience pour augmenter son Rang de Iaijutsu, de Réflexes ou de Vide. Si le personnage a choisi comme dessein supérieur de gagner l'amour de quelqu'un, il peut dépenser ses points en Poésie ou en Intuition.

DEXTÉRITÉ DU CRABE (8 POINTS)

Le personnage est particulièrement doué pour les armes. Pour toutes les Compétences Armes, son Rang est considéré comme étant d'un point supérieur à son Rang réel. Ce Rang supplémentaire n'est pas pris en compte dans le calcul de la Réputation. Si le personnage veut acheter une nouvelle Compétence Armes, il doit l'acheter au Rang 1, comme d'habitude.

Exemple : Moto Tsuro a 4 Rangs en Kenjutsu et aucun en Kyujutsu. Quand il tire à l'arc, Tsuro lance les dés comme s'il avant 1 Rang de Kyujutsu. Plus tard, quand il voudra se former au tir à l'arc, Tsuro paiera 1 point pour passer au Rang 1 en Kyujutsu, mais on agira désormais comme s'il avait 2 Rangs dans cette Compétence. Bien que ce soit au sein du Clan du Crabe que cet Avantage soit le plus répandu, d'où son nom, des guerriers compétents le possèdent aussi, en particulier au sein des Clans du Lion, de la Mante et de la Licorne. Cet Avantage ne coûte que 6 points aux membres du Clan du Crabe.

DON INNÉ [INNÉ] (10 POINTS)

Le personnage possède un don mystérieux que même les shugenja ne comprennent pas vraiment. Cela peut venir d'une Affinité naturelle pour les kami, d'un lointain ancêtre issu des Royaumes

des Esprits, d'un revers de karma, ou de quelque autre facteur. Voici quelques exemples de dons innés :

Don	Effet
Empathie animale	Le personnage ressent instinctivement les émotions des animaux, qui le considèrent comme amical.
Empathie	Le personnage gagne un bonus de +5 au résultat de ses jets de Courtisan destinés à déterminer les émotions et les désirs d'autrui.
Prescience	Le personnage est difficile à surprendre, et gagne un bonus de +3 au résultat de ses jets d'Initiative.
Prophétie mineure	Le personnage a parfois des rêves assez vagues concernant l'avenir, comme la vision d'un couteau ensanglanté avant un meurtre.
Psychométrie	Le personnage effectue un jet d'Intuition (ND 15) pour voir l'image de la dernière personne à avoir touché l'objet qu'il tient.

École Différente [Inné] (3 points)

Le personnage a été formé dans l'école d'un clan différent, peut-être en raison d'un traité ou d'un échange amical entre alliés. Une fois qu'il a choisi son clan et sa famille, il peut choisir comme école une école de bushi, de courtisan ou de shugenja issue d'un autre clan.

Écoles Multiples [Accordé] (Rang de Réputation actuel x 5 points d'expérience)

Pour une raison ou une autre, le personnage a été autorisé à étudier dans une autre école que celle où il a commencé sa formation. Cet Avantage ne peut être acheté qu'après la création de personnage, quand le personnage s'apprête à passer à un Rang supérieur. Un samurai du Clan du Crabe de Rang 2 dans l'École de bushi Hida peut, au moment où il s'apprête à passer au Rang 3, acheter l'Avantage Écoles Multiples pour gagner à la place la Technique de Rang 1 d'une autre école. Il doit obtenir la permission de son daimyo, de son sensei, et du sensei de l'école qu'il veut intégrer, ce qui n'est pas chose facile. La plupart des sensei sont fort peu disposé à autoriser des élèves à se former de cette manière.

Excellente Mémoire (3 points)

Le personnage a une incroyable facilité à mémoriser de grandes quantités d'informations, comme les noms, les dates, les faits et les chiffres. Quand il tente de se souvenir d'une information qu'il a perçue auparavant, il doit réussir un jet d'Intelligence contre un ND de 10. Pour des informations plus obscures ou précises, le MJ est libre d'augmenter le ND.

Force de la Terre [Inné] (2, 4, ou 8 points)

Le personnage refuse d'admettre la défaite, et continue à se battre longtemps après que les autres sont partis rejoindre leurs ancêtres. Le malus dû aux Blessures est réduit de 5 si le personnage dispose de la version à 2 points de cet Avantage, de 10 pour la version à 4 points et de 15 pour la version à 8 points.

Grand [Inné] (3 points)

Le personnage est bien plus grand que la normale, pouvant mesurer de 1,80 m à 1,90 m. Le ND de tous les jets qu'il effectue lors de situations sociales augmente de 5, car il met les autres mal à l'aise à cause de sa taille menaçante. Cependant, il lance un dé supplémentaire (1g0) à tous les jets de dégâts des attaques de corps à corps. Il ne peut pas prendre le Désavantage Petit . Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages du Clan du Crabe.

Grand Voyageur [Accordé] (2 points)

Le personnage a parcouru une province particulière de long en large, et la connaît comme le tsuba de son sabre. Il ne se perd jamais dans cette province et connaît les meilleurs itinéraires. On peut prendre cet Avantage plusieurs fois, pour qu'il s'applique à plusieurs provinces. À la discrétion du MJ, cet Avantage peut s'appliquer à des régions plus vastes, jusqu'aux terres de toute une famille par exemple. Cet Avantage ne coûte qu'un point aux personnages du Clan de la Licorne.

Grande Destinée [Accordé] (4 points)

Le personnage est destiné à accomplir de grandes choses. L'univers œuvre pour le garder en vie jusqu'au moment où il pourra accomplir cette destinée. Quand il subit des blessures qui devraient le tuer, il est simplement réduit à une Blessure au niveau Hors de Combat. L'univers le protégera de cette manière une fois par session de jeu, mais pas plus. Une fois la destinée accomplie, le personnage récupère les points payés pour cet Avantage en tant que Points d'Expérience. Cet Avantage ne peut être acheté après la création de personnage que s'il est attribué par le MJ.

La Haine au Coeur [Accordé] (5 points)

Pour une raison ou une autre, le personnage entretient une terrible rancoeur à l'encontre d'un autre clan, qui doit être choisi à l'achat de l'Avantage. Chaque fois que le personnage rencontre ce clan, il suscite son courroux. Dès qu'il utilise une Compétence face à un membre de ce clan, il garde un dé supplémentaire (0g1). Ce bonus s'applique autant aux concours de Poésie qu'aux débats animés utilisant la Compétence Courtisan et aux attaques de Kenjutsu.

Héritage [Accordé] (8 points)

Au moment de passer son gempukku, le personnage a reçu de sa famille un objet autrefois possédé par ses ancêtres vénérés, en témoignage d'honneur. Cet objet est sacré pour lui, et il mourra plutôt que de le laisser souiller par le déshonneur. Qu'il s'agisse d'une arme ou d'un autre objet, le personnage lance 1 dé supplémentaire (1g0) quand il utilise la Compétence qui lui est associée, et gagne une Augmentation Gratuite quand il utilise n'importe quel objet du même type en dehors d'un combat, en raison de sa grande familiarité avec de ce genre d'objets. Voici quelques exemples d'héritages et des avantages qu'ils confèrent :

Honneur Apparent (2, 4, ou 6 points)

Il est difficile de percevoir la vraie nature du personnage, et on le perçoit comme bien plus honorable qu'il ne l'est en réalité. Pour chaque tranche de 2 points dépensés dans cet Avantage, ceux qui tentent de découvrir son Rang d'Honneur en utilisant leur Intuition croient qu'il est d'un Rang supérieur à son Rang actuel. Par exemple, un samurai de Rang d'Honneur 1 et qui dispose de 4 points d'Honneur apparent semble avoir un Rang d'Honneur de 3. Cet Avantage n'affecte pas les Techniques qui déterminent l'Honneur d'une cible.

Ingénieux (6 points)

Le personnage a toujours été très astucieux, et a manifesté une curiosité peu répandue chez les individus ayant son statut. Pour toutes les Compétences Dégradantes, son Rang est considéré comme étant supérieur de 1 à son Rang réel. Ce Rang supplémentaire n'est pas pris en compte dans le calcul de la Réputation. Si le personnage veut acheter une nouvelle Compétence Dégradante, il doit l'acheter au Rang 1, comme d'habitude. Cet Avantage n'annule pas les pertes d'Honneur dues à l'utilisation des Compétences Dégradantes. Cet Avantage ne coûte que 4 points aux personnages des Clans de la Mante et du Scorpion.

INTÈGRE (VARIABLE)

Il est impossible d'amener le personnage à se comporter de manière déshonorante. Pour chaque tranche de 2 points dépensée dans cet Avantage, toute tentative de le soudoyer ou de le séduire voit son ND augmenter de +5. Il ne peut pas prendre les Désavantages Cupide ou Joli Coeur. Il ne peut pas dépenser plus de points dans cet Avantage qu'il n'a de Rangs en Volonté.

ISHIKEN-DO [INNÉ] (10 POINTS, RÉSERVÉ AUX SHUGENJA)

Le personnage dispose d'une compréhension rare et sublime de la magie du Vide. Il peut apprendre et lancer des sorts du Vide normalement. Sans cet Avantage, on ne peut apprendre la magie du Vide. De plus, à chaque fois qu'il dépense un Point de Vide pour améliorer un jet de dé destiné à lancer un sort, le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour lancer ce sort. Seul le Clan du Phénix peut enseigner à quelqu'un les secrets de la magie du Vide. Ainsi, si le personnage n'est pas membre du Clan du Phénix, choisir cet Avantage lui donne également une Obligation de 4 points envers la famille Isawa. Le personnage ne gagne pas de point pour ce Désavantage. Si le MJ décide que le personnage a accès à un Ishiken étranger au Clan du Phénix et capable d'enseigner la magie du Vide, il peut lever l'Obligation. À la place, le personnage gagne le Désavantage Sombre Secret (qui ne rapporte aucun Point de Personnage), car les membres du Clan du Phénix n'apprécient pas qu'on prenne à la légère la confiance sacrée qu'ils accordent à l'entraînement des Ishiken. Cet Avantage ne coûte que 5 points aux membres du Clan du Phénix.

JEUNE PRODIGE [INNÉ] (8 POINTS)

Le personnage est doté d'une remarquable aptitude pour un aspect de sa formation, si exceptionnelle que son sensei en a été impressionné. Choisissez une Compétence lors de l'achat de cet Avantage. Quand il utilise cette Compétence, le nombre d'Augmentations que fait le personnage n'est pas limité par son Anneau de Vide ou par son Rang dans cette Compétence. Quand il arrive au Rang 10 dans cette Compétence, il relance les 9 comme les 10 lors des jets de dés ouverts avec cette Compétence, et il gagne un bonus supplémentaire de 10 en Réputation.

KAMI AMICAL (3 POINTS)

Un kami particulier s'est pris d'affection pour le personnage, et l'accompagne où qu'il aille. Le personnage gagne 1 sort supplémentaire par jour dans l'élément de son Affinité, et une Augmentation Gratuite quand il utilise Sensation, Communion et Invocation avec cet élément. Cette relation est réciproque, et une fois par semaine, le personnage doit offrir un certain tribut ou un service à son allié pour maintenir leur relation. Ce tribut doit être lié à l'élément particulier. Un kami du Feu, par exemple, peut demander que le personnage brûle des documents de valeur, tandis qu'un kami de la Terre peut exiger qu'une lourde pierre soit déplacée vers un autre lieu.

LANGUE (1 POINT PAR LANGUE)

Le personnage comprend une langue différente des deux principaux dialectes des Rokugani. Quand il achète cet Avantage, il doit choisir dans la liste suivante le langage qu'il parle couramment : naga, nezumi, ningyo, ogre, ruumal (Royaumes d'Ivoire), senpet, langage des signes, thrane, yobanjin. Cet Avantage peut être acheté plusieurs fois, une fois par langue parlée. Comme la bouche et la gorge des humains sont conçues différemment, les personnages humains qui parlent naga ou nezumi ont un fort accent. Les autres langues non-humaines peuvent être comprises mais pas parlées. En dépensant 1 point de plus par langue, le personnage sait également écrire dans n'importe quelle langue gaijin qu'il pratique (ruumal, senpet, thrane, yobanjin).

Héritage	Dé en bonus	Augmentation Gratuite
Biwa	Spectacle (Musique)	Tout jet de Spectacle utilisant le biwa
Plateau de go	Jeu (Go)	Jets d'Art de la Guerre, tant que le propriétaire est éloigné du combat
Katana	Kenjutsu	Démonstrations de Compétence, kata, etc.
Kabuto	Défense	Jets de dés destinés à commander ou à intimider.
Nécessaire à thé	Cérémonie du thé	Jets de Compétences Sociales impliquant les participants, durant 1 heure après la cérémonie.

Note concernant les Écoles Multiples

Comme les rôles des bushi et des shugenja sont clairement définis et distincts, un personnage ne peut pas avoir de rangs à la fois dans une école de bushi et dans une école de shugenja. Cependant, un shugenja ou un bushi peut prendre des Rangs d'autres écoles (y compris celles de courtisan). Les courtisans et les autres personnages ont également tout à fait le droit de prendre des Rangs dans des écoles de bushi ou de shugenja, mais pas dans les deux. Intégrer une école de shugenja n'est possible qu'avec l'autorisation du MJ, si le personnage a fait montre d'un lien évident et profond avec les éléments, et si son histoire intègre un potentiel magique inexploité.

LES SHUGENJA ET LES ÉCOLES MULTIPLES

L'Avantage Écoles Multiples est plus complexe quand il s'applique aux shugenja. Un shugenja doit être au moins de Rang de Réputation 3 avant de commencer à acquérir des Rangs dans d'autres écoles de shugenja. Il ne gagne pas de Technique de la nouvelle école, mais obtient ses affinités et déficiences. Les effets de ces Affinités et Déficiences se cumulent à celles qu'il a déjà. Un shugenja ne peut jamais intégrer une école dont l'élément d'Affinité est un élément dans lequel il est actuellement déficient.

Exemple : Isawa Hideyoshi est un shugenja ayant une Affinité pour l'Eau et une Déficience en Air. En atteignant le Rang 3, il décide de faire appel à certaines faveurs et à intégrer l'École de shugenja Kitsu. Il gagne l'Affinité pour l'Eau et la Déficience en Feu de cette école. Par conséquent, son Rang de Maîtrise est considéré comme étant de deux Rangs supérieur quand il lance des sorts de l'Eau, et d'un Rang inférieur quand il lance des sorts de l'Air ou du Feu.

LEADER NÉ (7 POINTS)

Le personnage a le don de motiver ceux qui l'entourent. Quand il effectue un jet de Compétence coopératif avec d'autres personnages en utilisant une Compétence dans laquelle il possède au moins 1 Rang, on ajoute 1 à la moyenne de Compétence et de Trait du groupe. Tout membre du groupe ne disposant pas de la Compétence est considéré comme ayant 1 Rang dans la Compétence en question. Cet Avantage ne coûte que 5 points aux membres du Clan du Lion.

LIEN KARMIQUE (1–5 POINTS)

La destinée du personnage est liée à celle de quelqu'un d'autre. Lors de l'achat de cet Avantage, le personnage doit choisir la per-

sonne à laquelle son karma le lie, et dont il était peut-être proche dans une autre vie. La force de ce lien dépend du nombre de points affectés à cet Avantage. Pour chaque point dépensé, une fois par session, le personnage peut lancer – mais pas garder – un dé supplémentaire (1g0) quand il se bat pour protéger la personne à laquelle il est lié. Dès que la personne avec laquelle il entretient ce lien passe au Rang de Blessure Blessé, il ressent immédiatement qu'elle est en danger.

Lire sur les Lèvres (2 points)

Le personnage a la capacité de lire sur les lèvres à distance, comprenant les conversations qu'il ne peut entendre. Cela nécessite un jet de Perception contre un ND de 20 pour chaque minute de conversation qu'il tente de déchiffrer. Au-delà de 3 m, le ND augmente de 1 pour chaque tranche de 30 cm de distance par rapport aux interlocuteurs. Le personnage ne peut pas lire sur les lèvres de quelqu'un qui se trouve à plus de 7,50 m.

Objet Gaijin [Accordé] (6 points)

Le personnage possède une arme ou un objet qui n'est pas de conception rokugani. Ce peut être un héritage, à moins qu'il ait vaincu un gaijin et n'ait pris son arme comme trophée. Quoi qu'il en soit, chaque arme gaijin ne peut être utilisée qu'avec sa propre Compétence Arme. Parmi les armes gaijin, on trouve celles des tribus Yobanjin (épée Yobanjin, arbalète), des Royaumes d'Ivoire (chakram, tulwar), de l'Empire Senpet (masse d'armes, khopesh, cimeterre), du Royaume de Merenae (masse, sabre d'abordage, rapière), ou même de la lointaine civilisation Yodotai (glaive, spatha, bouclier). D'autres objets que des armes sont disponibles grâce à cet Avantage. Parmi eux, on trouve des objets aussi bizarres que des miroirs, des livres, des boussoles et autres étrangetés.

Cet Avantage ne représente pas seulement la possession d'un tel appareil, mais l'accès aux matériaux gaijin en général. Si l'objet représenté par cet Avantage est volé ou détruit, le personnage peut en obtenir un autre en l'espace d'une semaine, mais il est censé rechercher un objet volé. Des pertes à répétition finiront par annuler cet Avantage, car le clan finira par juger le personnage incapable de protéger un tel trésor. Cet Avantage ne coûte que 4 points aux membres des Clans de la Mante et de la Licorne.

Poings de Pierre (8 points)

Les techniques de combat à mains nues du personnage sont particulièrement dévastatrices. Au combat à mains nues, il peut garder deux dés de dégâts au lieu d'un. Cette capacité est particulièrement remarquable, et les autres pratiquants des arts martiaux pourront chercher à affronter le personnage pour faire leurs preuves. Cet Avantage coûte 6 points pour les personnages bushi et moines.

Quelconque (3 points)

Le personnage est discret et sans prétention, et il est par conséquent difficile de se souvenir de lui. Par conséquent, il peut s'infiltrer assez facilement même parmi des ennemis, bien qu'il puisse aussi lui être difficile de se voir reconnaître les services accomplis pour son seigneur. Quiconque essaie de se souvenir de lui ou de le reconnaître voit le ND de cette tâche augmenter de 10.

Rapide [Inné] (3 points)

Les réactions du personnage sont vraiment phénoménales. Quand il effectue un jet d'Initiative, il lance toujours un dé supplémentaire (1g0). Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages du Clan du Scorpion.

Réflexes de Combat (6 points)

Le personnage réagit toujours avec vivacité et assurance. Une fois que le jet d'Initiative a été fait lors d'un combat, il peut choisir de monter ou de descendre d'un niveau dans l'ordre ainsi établi, échangeant son tour avec le combattant qui vient juste avant ou après lui. Par exemple, si sa valeur d'Initiative le place en troisième durant le tour de combat, il peut choisir de prendre la deuxième ou la quatrième place. La personne qui était supposée jouer à ce tour passe en troisième.

Relations [Accordé] (2–8 points)

Le personnage a des relations. Il a un ou des alliés qui l'aident même dans les circonstances les plus étranges, mais leur fiabilité dépend beau-



coup du nombre de points dépensés pour cet Avantage. Les points dépensés déterminent le dévouement et l'influence de l'allié. On obtient ainsi une grande variété d'alliés différents, de l'allié très puissant qui ne procure que des faveurs mineures comme des informations ou des sauf-conduits au plus modeste subalterne d'une cour importante qui considère le personnage comme un véritable frère, et risquera sa vie pour le protéger des dangers et du déshonneur. Cet Avantage coûte 1 point de moins aux personnages du Clan de la Grue.

Influence:

1 point	Mineur (sans terres ni statut politique)
2 points	Moyen (peu de terres ou un statut politique mineur)
4 points	Majeur (vastes terres ou pouvoir politique important)

Dévouement:

1 point	L'allié du personnage peut prendre quelques risques, mais ne risquera pas l'honneur sa famille pour l'aider.
2 points	L'allié du personnage est prêt à risquer l'honneur de sa famille pour l'aider, mais en secret.
4 points	L'allié du personnage fera n'importe quoi pour l'aider, et ce à n'importe quel prix.

Résistance Magique [Inné] (2, 4, ou 6 points)

Les kami rechignent à répondre aux prières invoquées contre le personnage, ce qui le rend extrêmement résistant aux effets magiques des shugenja. Pour chaque tranche de 2 points dépensée dans cet Avantage, les shugenja ajoutent +5 au ND de tout sort prenant spécifiquement le personnage pour cible. Si un sort affecte une zone, le fait qu'il affecte le personnage dépend du jet de dé du shugenja : s'il est assez élevé, il affecte le personnage. Par exemple, si le personnage a une Résistance Magique de 4 points (+10 au ND, donc) et qu'un shugenja lance un sort de Feu affectant une zone de 3 m sur 3 m et dont le ND est 15, le personnage subit les effets du sort si le shugenja obtient 26, mais pas s'il obtient 21. Quoi qu'il en soit, le sort affecte normalement tous les autres personnages présents dans la zone, car les deux résultats dépassent bien le ND d'origine.

Les effets causés par la magie mais qui ne sont pas de nature magique ne sont pas affectés par cet Avantage. Si une rafale de flammes lancée depuis les mains d'un shugenja est affectée, les dommages causés par l'effondrement d'une maison incendiée par un sort sont toujours pris en compte normalement, tout comme ceux d'une avalanche causée par un sort de Terre. Cet Avantage coûte 1 point de moins aux personnages du Clan de la Mante.

Rétablissement Rapide [Inné] (2 points)

Le personnage guérit plus vite que les autres. Pour déterminer le nombre de Blessures qu'il récupère par jour, on considère que sa Constitution est de deux Rangs supérieure à son niveau réel.

Riche [Accordé] (1–10 points)

La famille du personnage est particulièrement riche. Il gagne 1 koku supplémentaire dans son équipement de départ pour chaque point dépensé dans cet Avantage. De plus, il gagne autant de koku supplémentaires pour son salaire annuel. Cet Avantage coûte un point de moins aux personnages des Clans de la Grue et de la Licorne (minimum 1).

Risque-tout (3 points)

Le personnage est doté de facultés athlétiques naturelles qui lui permettent d'accomplir de véritables prouesses physiques. Il gagne un bonus de +5 au résultat de tous ses jets d'Athlétisme.

Sage (4 points)

Le personnage est un vénérable érudit, suscitant le respect général, même hors de son clan. Il gagne une Augmentation Gratuite aux jets de Compétences Connaissances. Cet Avantage ne coûte que 3 points aux membres du Clan du Dragon.

Savoir Interdit (3, 5, ou 7 points)

Le personnage dispose de connaissances concernant un sujet que la société considère comme tabou ou blasphématoire. C'est au joueur, ou au MJ de déterminer comment il a découvert ce genre d'informations, mais si d'autres apprennent ce que sait le personnage, ils le fuiront à cause des ténèbres qu'ils perçoivent dans son âme.

En plus de ses Compétences de départ normales, le personnage commence avec une Compétence d'Érudit supplémentaire. Son Rang dans cette Compétence est déterminé par le prix qu'il a payé l'Avantage : 1 Rang pour 3 points, 2 Rangs pour 5 points, et 3 Rangs pour 7 points. Cette Compétence doit concerner quelque chose que la société rokugani considère comme impur ou inacceptable. Cela comprend la maho (la magie du sang), la magie gaijin, Jigoku (le royaume des enfers), et d'autres sujets tabous. Le personnage gagne également une Augmentation Gratuite quand il utilise cette Compétence. Cet Avantage coûte 1 point de moins aux personnages du Clan du Phénix.

Sens de l'Orientation (1 point)

Le personnage n'est jamais perdu. Il sait toujours dans quelle direction se trouve le nord, quelles que soient les circonstances. Cet Avantage ne s'applique pas quand le personnage est dans l'Outremonde et à plus de deux jours de marche de la frontière.

Serviteur (Variable)

Un ou plusieurs des serviteurs du domaine de la famille du personnage lui ont été assignés, l'accompagnant et le servant. Ils sont très quelconques, et tendent à se fondre dans le décor quand d'autres samurai sont présents. Il est rare d'avoir plus d'un serviteur, mais un samurai peut en avoir jusqu'à trois par Rang de Statut complet. Par exemple, un samurai de statut 2.7 peut avoir jusqu'à six serviteurs.

La plupart des serviteurs disposent de Compétences utiles. Ces Compétences sont décrites dans la table page 113, mais toutes commencent au Rang 3. Il est possible d'augmenter le niveau d'une Compétence possédée par un serviteur au moment où l'Avantage est acheté. Le coût d'un serviteur double pour chaque Rang au dessus de 3 dans une Compétence donnée. Par exemple, un scribe paysan coûte normalement 4 points et dispose de la Compétence Connaissance (Histoire) au Rang 3. Faire passer son Rang d'Histoire à 4 ferait passer son coût à 8 points, et un scribe paysan de Rang 5 en Connaissance (Histoire) coûterait 16 points. Le même scribe de Rang 4 en Connaissance (Histoire) coûterait 6 points, pour un samurai du Clan du Phénix.

Statut Social [Accordé] (5 points)

Le personnage a obtenu une position de prestige dans la société, en tant que magistrat ou que chef militaire, par exemple, à moins qu'un de ses parents ne soit un individu puissant. Il gagne un Rang de Statut supplémentaire. On peut acheter cet Avantage plusieurs fois.

Tacticien (6 points)

Le personnage est en harmonie avec le déroulement des batailles, et décèle sans hésiter les points cruciaux du champ de bataille. Quand il ajoute son Rang d'Eau à sa Compétence Art de la Guerre en Combat de Masse (voir page 205), le personnage peut choisir d'ajouter son Rang normal, la moitié de son Rang (arrondi à l'inférieur), ou le double.

Trompe-la-mort (3 points)

Le personnage comprend qu'il est destiné à mourir, et il n'a pas peur. Il lance trois dés supplémentaires (3g0) sur tout jet de dé destiné à résister aux effets de la Peur, qu'elle soit causée par un pouvoir surnaturel, un sort ou une Technique. Cet Avantage ne coûte que 2 points aux personnages du Clan du Lion.

Vif (2-6 points)

Le personnage est vif comme le vent. Pour chaque point dépensé dans cet Avantage, la vitesse de déplacement par tour du personnage augmente de 30 cm (vitesse de déplacement normale = Rang d'Eau x 3 m par tour). Cet Avantage coûte un point de moins aux personnages des familles Hiruma et Miya (mais ils bénéficient de ses effets comme s'ils l'avaient payé le prix normal).

Vigilant (5 points)

Le personnage est naturellement suspicieux vis-à-vis d'autrui, et constamment sur ses gardes. Si cela peut lui causer certains ennuis dans sa vie personnelle, ce n'est pas dénué d'avantages. Les tentatives de Désarmement contre lui nécessitent quatre Augmentations (au lieu de trois normalement).

Voix Mélodieuse (3 points)

Le timbre de voix musical du personnage enchante ses auditeurs. Il gagne une Augmentation Gratuite sur tout jet de dé qui dépend de ses capacités oratoires, comme Art Oratoire ou Art du Conteur. Cet Avantage ne coûte que 2 points aux membres du Clan de la Grue.

Désavantages

Amères Fiançailles (2 points)

À Rokugan, les mariages arrangés sont la règle, ce qui mène souvent à des situations qui requièrent beaucoup de tact et de volonté. Cependant, comme les deux époux sont des samurai, ils comprennent la nécessite d'agir correctement et de s'assurer que l'arrangement n'apporte pas la disgrâce à leur maison. Dans certaines situations, cet accord tacite est purement ignoré. Le personnage a un conjoint qui lui cause des myriades de problèmes, au bon vouloir du MJ. Ce Désavantage vaut 3 points pour les personnages des Familles Impériales.

Amour Sincère (3 points)

Trouver le grand amour à Rokugan est une expérience douloureuse. Ceux qui sont vraiment amoureux se retrouvent déchirés entre l'amour et le devoir. Quand le personnage doit choisir entre son amour et son devoir, il doit dépenser un Point de Vide pour choisir le devoir. S'il perd la faveur de l'être aimé, il ne peut plus dépenser de Points de Vide jusqu'à ce qu'il retrouve grâce à ses yeux.

Amputé (3 points)

Il manque une main, un bras, un pied ou une jambe au personnage. Tous les jets physiques impliquant le membre amputé voient leur ND augmenter de 10.

Asocial (2 ou 4 points)

Rares sont les choses qui ennuient autant le personnage que l'idée de devoir se retrouver en compagnie d'autrui. Il préfère être dans son coin au cours des rassemblements, et insiste pour le rester au point d'en être malpoli. L'incapacité à se montrer sûr de lui parmi ses pairs peut être un sérieux problème pour un samurai, car on attend de lui qu'il agisse avec assurance sur le champ de bataille, mais aussi ailleurs. Il garde un dé de moins (-0g1) sur tous ses jets de Compétences Sociales, ou deux (-0g2) s'il a pris la version à 4 points.

Ascète (3 points)

Le pouvoir et la richesse ont encore moins d'attrait pour le personnage que pour le samurai moyen. Il ne se soucie aucunement de prestige, et ne possède que le strict nécessaire pour accomplir ses devoirs envers son daimyo. Dans la plupart des cas, cela l'amène à ne posséder que quelques armes, du papier et de l'encre, son armure, ou ce genre d'éléments indispensables. Les héritages familiaux, comme un service à thé ou un éventail de valeur conservent leur importance à ses yeux, car ils témoignent de son respect envers ses ancêtres. Si son devoir l'y oblige, le personnage peut éventuellement posséder des vêtements « acceptables » pour se rendre à la cour ou pour ce genre de situation. Il gagne de l'Honneur normalement, mais sa Gloire et son Statut sont traités comme s'il était moine. Ce Désavantage vaut 4 points pour les personnages du Clan du Dragon.

Blessure Permanente (5 points)

Le personnage a subi une blessure qui n'a jamais complètement guéri. Il commence chaque journée avec son premier Rang de Blessure complètement rempli. Ces blessures ne peuvent jamais être guéries, par quelque moyen que ce soit.

Borgne (3 points)

Pour une raison que vous devez déterminer, le personnage n'a qu'un œil valide, et donc aucune perception des profondeurs. Tous les jets de Perception visuelle voient leur ND augmenter de 5, et le ND pour attaquer avec une arme de corps à corps augmente aussi de 5. Les attaques à distance voient leur ND augmenter de 5 pour les cibles situées dans les 15 m, et de 10 pour celles situées au-delà.

Brebis Galeuse (5 points)

Pour une raison ou une autre, le personnage est un reclus au sein de sa famille. Il n'est pas ronin mais conserve tout juste nom de famille. Il peut utiliser l'Avantage Relations pour se faire des alliés dans sa famille, mais sinon, il est vraiment seul. Il ne peut pas progresser au sein de son école sans faire de grands efforts pour trouver un maître consentant, et la plupart des choses que les samurai des clans considèrent comme acquises lui sont presque interdites.

Cancanier (4 points)

Parfois, certaines personnes partagent avec le personnage des pensées et des sentiments qu'ils ne confieraient à personne

SERVITEUR

Serviteur	Compétences notables	Coût
Serviteur eta	Aucune	1 (Les Kitsuki peuvent en avoir 2 pour 1 point)
Garçon d'étable	Élevage 3	2
Domestique personnel	Étiquette 3	2 (Les membres du Clan de la Grue peuvent en acheter jusqu'à 3 pour 1 point chacun)
Palefrenier	Élevage 3	3 (2 pour les membres du Clan de la Licorne)
Fabricant d'armures paysan	Artisanat (Fabrication d'Armures) 3	3 (2 pour les membres du Clan du Lion)
Fabricant d'armes paysan	Artisanat (Fabrication d'Armes) 3	3 (2 pour les membres du Clan du Crabe)
Scribe paysan	Connaissance (Histoire) 3, Art du Conteur (Poésie) 3	4 (3 pour les membres du Clan Phénix)
Espion	Contrefaçon 3, Discrétion 3	4 (3 pour les membres du Clan du Scorpion)

d'autre. Le personnage est considéré comme une oreille attentive, ce qui signifie qu'il entend nombre d'histoires intéressantes... qu'il n'a aucun scrupule à répéter. Pour éviter de trahir un secret dès qu'il en a l'occasion, le personnage doit réussir un jet de Volonté contre un ND égal à 5 fois la Gloire du personnage impliqué ayant la Gloire la plus élevée. Ce Désavantage rapporte 5 points aux personnages du Clan de la Grue.

CHAGRIN D'AMOUR (2 POINTS)

Le personnage a connu le grand amour, mais aujourd'hui, c'est fini. Il a tendance à connaître des crises de mélancolie quand on lui rappelle son amour. Dès que son amour perdu est mentionné, ses ND augmentent de 5 tant qu'il n'a pas dépensé un Point de Vide pour se concentrer à nouveau. Dépenser ce Point de Vide évite toute rechute pendant le reste de la journée.

COEUR TENDRE (2 POINTS)

Le personnage a un profond respect pour la vie humaine. Dès qu'il tente de tuer un autre être humain, il doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 20, sinon il ne peut s'y résoudre. S'il tue quelqu'un, ses ND augmentent de 10 en raison du sentiment de culpabilité qui l'assaille. Cette pénalité dure jusqu'au jour suivant ou jusqu'à ce qu'il puisse se racheter d'une manière ou d'une autre.

COMPULSIF (2, 3 OU 4 POINTS)

Il existe un désir – matériel ou autre – auquel le personnage est presque incapable de résister. Il peut avoir un problème de boisson, être dépendant de l'opium, avoir le démon du jeu ou même simplement se sentir forcé de visiter tout temple près duquel il passe. Pour éviter de céder à cette pulsion, le personnage doit réussir un jet d'Honneur contre un ND de 15 (si le Désavantage rapporte 2 points), de 20 (3 points) ou de 25 (4 points).

CONTRARIANT (3 POINTS)

Le personnage ne peut jamais rester neutre. Il n'a pas besoin d'agir ainsi à chaque tour de jeu, mais il doit avoir une opinion tranchée concernant tout ce à quoi il est confronté. Cela signifie qu'il doit prendre parti dans chaque querelle, essayer de résoudre chaque problème (même s'il en est incapable), et ne jamais rester les bras croisés quand les autres agissent. En termes de jeu, cela signifie qu'il doit réussir un jet de Volonté contre un ND déterminé par le MJ selon la situation (généralement entre 5 et 20) pour éviter d'agir lorsque la situation est tendue. S'il échoue, il doit immédiatement agir de manière décisive, quelles qu'en soient les conséquences.

COUARD (3 OU 6 POINTS)

Au fond de son cœur, le personnage n'a pas la résolution dont font preuve ceux qui l'entourent. S'il s'oppose à un personnage dont le Statut ou la Gloire est supérieure ou s'il affronte une créature de l'Outremonde, ses ND augmentent à cause de la peur qui étreint son cœur. S'il est affecté par la version à 3 points du Désavantage, les ND augmentent de 5, et de 10 pour la version à 6 points.

COURROUX DES KAMI (3 POINTS)

Les esprits d'un élément particulier ont une certaine aversion pour le personnage. Ce peut être l'effet de la malédiction d'un shugenja puissant, le résultat d'un affront envers les Fortunes, ou de toute autre raison surnaturelle. Quelle qu'en soit la cause, les sorts liés à cet élément qui provoquent des effets défavorables ont plus de chance de nuire au personnage. Les sorts de l'élément choisi sont lancés contre lui avec une Augmentation Gratuite s'ils servent à le blesser ou à le freiner d'une façon ou d'une autre. Ce Désavantage peut être pris plusieurs fois, soit pour choisir plusieurs éléments, soit pour amener un seul élément à gagner plusieurs Augmentations Gratuites contre le personnage.

CRÉDULE (3 POINTS)

Le personnage a une foi inébranlable en les autres, et est tout simplement assez naïf pour croire tout ce qu'on lui raconte. Il croit souvent sur parole les histoires qu'il entend, aussi insensées soient-elles. Toute tentative visant à lui mentir ou à le convaincre de quelque chose (généralement à l'aide de la Compétence Sincérité) voit son ND réduit de 15, pour un minimum de 5.

CRUEL (3 POINTS)

Le système strict des castes à Rokugan amène parfois certains samurai à tirer une grande satisfaction des souffrances qu'ils infligent à autrui. Le personnage prend plaisir à voir les autres tenter vainement d'échapper à ses machinations, ou à celles d'autrui. Sa cruauté n'a pas besoin de se manifester de manière physique, même si ce peut très bien être le cas. Son Intuition est considérée comme ayant un Rang de moins que sa valeur réelle lors des interactions sociales et son Honneur est considéré comme inférieur d'un Rang pour les tests d'Honneur. Ce Désavantage vaut 4 points pour les personnages du Clan du Scorpion.

CUPIDE (4 POINTS)

Contrairement à la plupart des samurai, le personnage ne voit rien de mal à accumuler une grande richesse personnelle. Quiconque tente de le soudoyer avec des biens matériels gagne deux Augmentations pour cette tentative. Ce Désavantage rapporte 5 points aux personnages du Clan de la Mante.

DÉSAVANTAGE SOCIAL (3, 6, OU 9 POINTS)

Le personnage est descendu de quelques échelons dans l'Ordre Céleste. Pour chaque tranche de trois points rapportée par ce Désavantage, son Rang de Gloire est réduit de 1 (pour un minimum de 0). On considère que tous les ronin sont dotés de ce Désavantage (version à 3 points) pour lequel ils ne reçoivent cependant aucun point.

DÉSÉQUILIBRE ELÉMENTAIRE (1, 3, OU 6 POINTS)

Ce Désavantage ne peut être choisi que par un shugenja. Choisissez un élément différent de celui envers lequel l'école du personnage a une Déficience. Le personnage est en parfaite harmonie avec les kami de cet élément, mais de telle façon que leurs voix dominent la sienne propre. Dès qu'il lance des sorts de cet élément, il doit effectuer un jet de Volonté contre un ND de 15 (s'il a la version à 1 point du Désavantage), de 20 (3 points) ou de 25 (6 points). S'il échoue, il perd le contrôle de son sort d'une manière déterminée par le MJ. Le sort peut échouer lamentablement, viser une autre cible, ou avoir des effets réduits ou décuplés. Les personnages du Clan du Phénix reçoivent 2 points supplémentaires pour ce Désavantage, quelle que soit la version choisie.

DOUILLET (5 POINTS)

Le personnage est excessivement sensible à la douleur, ce qui augmente de 5 les malus imposés par ses Blessures.

ENNEMI JURÉ (2–5 POINTS)

Le personnage a un ennemi, et aucun d'entre eux ne sera satisfait tant que l'autre restera en vie. Un ennemi de Rang équivalent rapporte 2 points. Chaque point supplémentaire que rapporte le Désavantage, jusqu'à 5, correspondant à un Rang de Réputation supplémentaire pour l'Ennemi juré.

ÉPILEPSIE (4 POINTS)

Certains Rokugani de noble lignage tendent à souffrir d'épilepsie, une maladie rare qui rigidifie les muscles et provoque des tremblements, s'avérant même fatale dans certains cas. Les symptômes sont généralement provoqués soit par un stress anormal, soit par l'observation de flashes de lumière intermittents (comme lors des spectacles de feux d'artifice). Les individus superstitieux pensent

que les épileptiques subissent la malédiction des kami, ou sont gratifiés de visions de l'avenir. Dans la plupart des cercles, on rejette les épileptiques, mais en privés, on les traite comme s'ils étaient sacrés. Quand survient une crise d'épilepsie, le personnage doit effectuer un jet de Volonté contre un ND de 15. En cas d'échec, il subit une crise : il lui faut effectuer un jet de Volonté toutes les minutes contre un ND de 20 pour espérer y mettre un terme. Durant la crise, le personnage tombe au sol et ne peut ni bouger ni parler. Ce Désavantage rapporte 5 points aux membres du Clan de la Grue.

Estropié (5 points)

Une des jambes du personnage est estropiée au point d'en être presque complètement inutile. Tous ses jets impliquant l'Agilité voient leur ND augmenter de 10, ainsi que tous les jets de dés impliquant la force des jambes.

Faible (5 points)

Un des Traits du personnage est réduit d'un Rang à cause d'une faiblesse : une maladie persistante, une faiblesse de naissance ou même une tare permanente. On ne peut pas réduire un Trait en dessous de 1, et on ne peut pas prendre ce Désavantage plus de deux fois.

Faiblesse de Caractère (3 points)

Le personnage a du mal à se concentrer, en particulier quand les autres essaient de le troubler. S'il est engagé dans un jet d'opposition impliquant sa Volonté (ou d'autres types de jet de dé qui s'opposent à sa Volonté, comme certains sorts), son adversaire gagne deux Augmentations Gratuites.

Fascination (1 point)

Le personnage est fasciné par quelque chose en particulier, et ne ménagera pas sa peine pour en apprendre plus ou pour se rapprocher du sujet de cette obsession. Les sujets de fascinations comprennent la musique, les chevaux, la poésie, et l'histoire ou les légendes concernant un sujet particulier. Cette fascination frise l'obsession : un personnage fasciné par l'art de la magie pourrait être extrêmement tenté de voler un rouleau de prières à un shugenja du Clan du Phénix s'ils croyait pouvoir s'en tirer. La fascination ne mène pas le personnage à des actes déments : par exemple, la fascination des Naga ne peut pas amener le personnage à enlever un Naga endormi.

Fragile (3 OINTS)

Le personnage est relativement plus fragile que la plupart des gens. On calcule ses Rangs de Blessure comme si sa Constitution était d'un Rang inférieure à sa valeur réelle, pour un minimum de 1 (il faut avoir au moins 2 en Constitution pour prendre ce Désavantage, et on ne peut réduire cette valeur en dessous de 2 durant la création de personnage).

Gâté (3 points)

Il s'agit en quelque sorte d'une forme extrême du Désavantage Compulsif. Le personnage apprécie une forme de divertissement, mais il a l'habitude de pouvoir en disposer à l'envi. Généralement, il s'agit d'un objet matériel, comme des tableaux ou de beaux kimonos qu'il collectionne. S'il ne peut pas simplement commander à quelqu'un d'obtenir l'objet de ses désirs, il doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 15 (ou plus, à la discrétion du MJ) pour éviter de se livrer à des actes déshonorants pour se le procurer. Parfois, ce désir peut être satisfait par une copie parfaite, mais certains objets sont désirables simplement à cause de leur caractère unique, et une copie ne suffira pas. Ce Désavantage rapporte 4 points aux personnages des Familles Impériales.

Honni (3, 6, ou 9 points)

À un moment de son histoire, le personnage (ou sa famille proche) a été accusé par un groupe de moines ou quelque autre figure sacrée. La taille et l'influence de la secte religieuse est déterminée par le nombre de points que rapporte ce Désavantage. Pour 3 points, il s'agit d'un temple ou d'un sanctuaire mineur dans les terres du clan du personnage, pour 6 points d'un temple de taille moyenne qui a plusieurs sectes dans tout Rokugan, et pour 9 points d'une secte majeure comme les sohei d'Osano-Wo, voire la totalité de la Confrérie de Shinsei. Ces moines traitent le personnage comme s'il avait au moins 5 Rangs d'Infamie, jusqu'à ce qu'il accomplisse un acte (ou une série d'actes) lui permettant de regagner leur approbation. Ce Désavantage vaut un point de plus pour les personnages du Clan du Dragon.

Idéaliste (2 points)

Le personnage a une conception extrême et romantique du bushido et de l'honneur. Il est prompt à juger ceux qui n'adhèrent pas à ces concepts aussi profondément que lui, et prend toujours le temps d'aider les autres à surmonter leurs propres défauts dans ce sens. Dès qu'il perd de l'Honneur, il perd un point supplémentaire d'Honneur, mais à chaque fois qu'il gagne cinq points d'Honneur ou plus, il gagne également un point supplémentaire. Ce Désavantage rapporte 3 points aux personnages du Clan du Phénix.

Impétueux (2 points)

Le personnage est incroyablement impétueux et répond à la moindre insulte par un coup de sabre. Il doit effectuer un jet d'Honneur contre un ND de 20 pour garder le contrôle de ses émotions quand on l'insulte. Ce Désavantage vaut 3 points pour les personnages du Clan du Crabe.

Incapable de Mentir (3 points)

Un personnage doté de ce Désavantage ne peut tout simplement pas proférer de mensonge convaincant. Les personnages qui l'écoutent savent immédiatement qu'il ment, sans aucun jet de dé.

Indifférent (2 points)

Les trois choses les plus importantes pour le personnage sont sa vie, son bien être et ses intérêts. Il ne se soucie guère de la détresse d'autrui, et n'en fait pas mystère. À l'exception de ceux qui contribuent directement à son bien être (comme son daimyo), il doit dépenser un Point de Vide quand il désire prendre des risques pour autrui sans en tirer un bénéfice direct. Ce Désavantage et l'Avantage Cœur de Pierre s'excluent mutuellement. Ce Désavantage rapporte 3 points aux personnages du Clan de la Mante.

Indiscret (3 points)

Le personnage ne peut pas résister à l'envie de se mêler des affaires des autres. Il a toujours une opinion sur tout, et fait savoir à tous que sa solution est forcément la meilleure. Les Rokugani sont des gens plutôt réservés, et se mêler de ce qui ne vous regarde pas peut être interprété comme une insulte, car cela implique que vous pensez que les autres ne sont pas capables de se débrouiller tous seuls. Tous les jets de Courtisan et d'Étiquette du personnage voient leur ND augmenter de 10. Ce Désavantage rapporte 4 points aux personnages du Clan de la Licorne.

Jaloux (2 points)

Choisissez un autre personnage joueur ou PNJ de la campagne : le personnage est obsédé par l'idée de le surpasser à tout instant. Une fois que le personnage pense qu'il a fini par « battre » le personnage en question, choisissez un autre objet de jalousie. Cette rivalité est presque certainement à sens unique, bien que l'objet de l'obsession du personnage puisse réagir de manière similaire une fois que sa jalousie devient apparente. Avec la permission du MJ, le personnage peut à la place orienter ce Désavantage sur une Compétence ou une capacité, et constamment rivaliser pour montrer qu'il est le plus doué dans le domaine concerné.



Joli Coeur (1–4 points)

Le personnage accorde plus d'importance au plaisir charnel qu'il ne sied à un samurai. Pour chaque point conféré par ce Désavantage, quiconque tente de le séduire gagne une Augmentation Gratuite, et il ne peut pas faire de test d'Honneur pour éviter d'être séduit.

Lien de Dépendance (1–3 points)

Une personne dépend entièrement du personnage : un grand parent malade, une épouse naïve ou un jeune enfant. Selon le nombre de points rapportés par ce Désavantage, le protégé requiert l'attention du personnage plus ou moins souvent, et de manière plus ou moins prononcée.

Malchanceux (3, 6, ou 9 points)

La malchance s'attache aux pas du personnage, comme un nuage noir qu'on ne peut dissiper. Pour chaque tranche de 3 points rapportée par ce Désavantage, le MJ peut forcer le joueur à relancer les dés une fois par session (en conservant le second résultat). Le Maître de Jeu est encouragé à étendre les effets de ce Désavantage au-delà de ses conséquences dans le système de jeu, en causant toutes sortes de menus tracas au personnage qui en est affecté.

Malédiction de Benten (2 points)

Le personnage a quelque chose de troublant, voire de carrément dérangeant. Il a du mal à amener ses interlocuteurs à baisser leur garde, et il est souvent le premier suspect quand quelque chose tourne mal. Tout ses jets de Compétence Étiquette et tout ses jets de dés destiné à se montrer cordial ou persuasif voient leur ND augmenter de 10.

Mauvaise Fortune (1 point)

En prenant ce Désavantage, le joueur met le destin de son personnage dans les mains du MJ. Ce dernier lance un dé en secret et consulte la table ci-dessous. Si certaines Mauvaises Fortunes ont des effets évidents, d'autres ne l'ennuieront pas avant un certain temps. On ne peut prendre ce Désavantage qu'une fois.

1 Un individu est secrètement amoureux du personnage et ne ménagera pas ses efforts pour ruiner toutes ses chances avec un autre partenaire, qu'il s'agisse d'une histoire d'amour ou d'un mariage d'intérêt.
2 Le personnage est défiguré par une cicatrice ou une marque de naissance : c'est le signe qu'il est né sous une mauvaise étoile. Sa simple présence amène certaines personnes à le rendre responsable de leur malchance.
3 Un objet de l'équipement de départ du personnage est manquant.
4 Le personnage est allergique à une matière répandue : le sushi, la soie ou le coton, par exemple.
5 Le personnage a le « mauvais oeil" (un de ses yeux est décoloré). Les gens évitent de le regarder dans les yeux quand ils le peuvent, et on dit que sa présence attire les mauvais esprits.
6 Un jour, un jet de dés – un jet de dés très important – échouera lamentablement. Le personnage n'aura même pas à lancer les dés (le jet sera automatiquement considéré comme un échec), et aucun effet des règles du jeu ne pourra l'empêcher.
7 Le personnage a un ennemi dans un autre clan, mais il ne saura pas de qui il s'agit avant qu'il ne soit trop tard.
8 La famille du personnage a accumulé des dettes de jeu qu'il devra bientôt rembourser.
9 Le personnage n'a pas vraiment maîtrisé l'une de ses Compétences : chacun de ses jets de dés pour celle-ci voit son ND augmenter de +5 jusqu'à ce qu'il dépense 1 point d'expérience pour annuler ce Désavantage.
0 La Mauvaise fortune du personnage ne s'est pas encore manifestée, mais le Maître de Jeu se chargera de rectifier le tir à sa guise…

MAUVAISE RÉPUTATION (2 POINTS)

Le personnage a une manie ou une histoire que beaucoup trouvent choquante. Il peut être réputé en tant que joueur, buveur, ou peu respectueux de l'honneur. Il est possible que cette mauvaise réputation soit infondée, et issue d'un malentendu. Quoi qu'il en soit, la Gloire du personnage est toujours traitée comme si elle était inférieure de 3 à sa valeur normale par ceux qui connaissent sa réputation. Si cela amène sa Gloire en dessous de 1 Rang, il gagne à la place de l'Infamie pour chaque Rang en dessous de 1.

MAUVAISE VUE (4 POINTS)

La vue du personnage est mauvaise, ce qui lui cause bien des problèmes dans ses activités quotidiennes. Il lance deux dés en moins (-2g0) sur les jets de Compétence et de Perception basés sur la vue.

MOMOKU (10 POINTS)

Il vient un moment dans la vie de chaque personnage où il doit « puiser dans sa réserve » afin de franchir des obstacles qui seraient insurmontables autrement. Ce personnage n'a pas de réserve de ce genre. Pour une raison qu'il connaît ou qu'il ignore, il ne peut pas dépenser de Points de Vide, même s'il peut augmenter normalement son Anneau de Vide. Souvent, cette malédiction est imposée à un personnage par les Fortunes ou par la maho, mais le résultat est le même : il est complètement coupé du Vide, et ne peut se fier qu'à ses propres Compétences et talents ordinaires pour survivre.

NÉMÉSIS (2 POINTS)

Le personnage doit déjà avoir le Désavantage Ennemi Juré pour prendre celui-ci. Ce Désavantage transforme l'ennemi du personnage en véritable Némésis qui hante chaque instant de sa vie. Dès qu'il est confronté à sa Némésis, le personnage ne peut pas dépenser de Points de Vide.

NOM GAIJIN (1 POINT)

Le nom du personnage vient d'au-delà des frontières de Rokugan. Cela se produit fréquemment au sein du Clan de la Licorne, mais ce phénomène a aussi parfois lieu dans les autres clans. Bien que ce ne soit pas particulièrement honteux, le fait d'avoir un nom d'origine gaijin suffit à hérisser les samurai traditionnels. Ce Désavantage rapporte 2 points aux personnages du Clan de la Licorne.

OBLIGATION (2 OR 4 POINTS)

Soit le personnage doit une faveur à quelqu'un, soit sa famille doit une faveur qu'il a été chargé de payer. Une obligation mineure rapporte 2 points, tandis qu'une dette majeure rapporte 4 points. Quand on fait appel à lui pour payer sa dette, le personnage est contraint par l'honneur de faire tout ce qui est en son pouvoir pour accéder à cette requête, fût-ce au prix de sa vie s'il s'agit d'une dette majeure. Échouer à accomplir son devoir (soit en refusant, soit en en étant incapable) lui ferait perdre un Rang d'Honneur tout entier, et lui conférerait le Désavantage Brebis Galeuse (sans que cela lui rapporte de points, naturellement) s'il s'agissait d'une Obligation à 4 points.

Une petite Obligation ne menace pas le statut du personnage ni de sa famille, mais peut être assez gênante à accomplir. Une Obligation majeure nécessite beaucoup d'efforts et de risques, et rembourser cette dette peut prendre beaucoup de temps.

OBNUBILÉ (3 POINTS)

Le personnage est entièrement déterminé à accomplir un dessein unique. Il se détournera de ses amis, de sa famille et même de son honneur pour l'obtenir. Ce Désavantage rapporte 4 points aux membres du Clan du Scorpion.

OTAGE (2 POINTS)

C'est une pratique répandue, pour s'assurer du respect d'un traité, qu'une partie en présence, ou les deux, fournisse des otages. Souvent, ces otages sont les deuxièmes fils ou filles, et ils sont élevés dans leur nouvelle maison en tant qu'honorables hôtes du clan qui les accueille. Le personnage peut prendre les Avantages École Différente et Écoles Multiples pour un point de moins chacun, du moment qu'il intègre une école de son clan d'accueil. Les membres de celui-ci le traitent avec hospitalité et respect et peuvent même lui permettre de quitter leurs terres, tant qu'il ne s'aventure pas trop loin de leur emprise et ne regagne pas ses terres d'origine sans escorte. Si une guerre commence entre son clan d'origine et son clan d'accueil, il perdra la vie, et il est par conséquent dans son intérêt de promouvoir la paix.

OUBLIÉ (3 POINTS)

Il s'agit d'un Désavantage particulièrement douloureux, dans la mesure où les ancêtres du personnage ne lui parlent ni ne le guident d'aucune façon. Aucun ancêtre ne communiquera jamais avec lui, quelles que soient les circonstances. La plupart des individus dotés de ce Désavantage ont tendance à le garder secret, car les autres Rokugani supposent que leur karma doit être bien terrible pour qu'ils soient punis de la sorte. Le personnage ne peut pas être soumis aux effets qui nécessitent un contact avec les ancêtres, comme le Désavantage Possédé ou certains effets magiques.

PETIT (2 POINTS)

Le personnage est plus petit que la normale, ce qui le handicape constamment dans sa vie quotidienne. Son score de mouvement est calculé comme s'il avait un Rang d'Eau en moins, et il lance un dé en moins (-1g0) à ses jets de dommages, pour un minimum de 1.

PEU ASSURÉ (4 POINTS)

Choisissez une Compétence parmi celles de départ de l'école du personnage. Celui-ci a beaucoup de mal avec cette Compétence, à cause de son manque d'assurance. Dès qu'il essaie de l'utiliser, il doit déclarer deux Augmentations (sans en retirer aucun bénéfice) pour réussir le jet de dé. Le MJ peut décider, après une utilisation impressionnante ou vitale de cette Compétence, que le personnage a gagné de la confiance en soi, et que le Désavantage est annulé. Le joueur n'a alors pas besoin de rendre les points obtenus à moins que le MJ n'en décide autrement.

PHOBIE (1–5 POINTS)

Le personnage est terrifié par quelque chose. À chaque fois qu'il est confronté à l'objet de sa phobie, ses ND augmentent de 5 pour chaque point que lui a rapporté le Désavantage. Sa phobie doit être approuvée par le Maître de Jeu.

POSSÉDÉ (1–3 POINTS)

Un des ancêtres du personnage s'intéresse particulièrement à lui, même s'il doit encore faire des efforts pour se montrer à la hauteur de ses attentes. L'ancêtre choisit toujours le pire moment pour tenter de communiquer avec lui, et durant ces conversations, il est insultant, irritant et gênant. Pour 1 point, l'ancêtre apparaît une fois par session, pour 2 points jusqu'à trois fois par session, et pour 3 points, l'ancêtre tente d'ennuyer le personnage au moins une fois par jour. Souvenez-vous : aussi insultant qu'il puisse être, il faut montrer du respect à cet esprit, et simplement tenter de l'apaiser.

PRÉSOMPTUEUX (2 POINTS)

Le personnage ne bat pratiquement jamais en retraite, et ne reporte jamais un combat à un autre jour. Quand il est confronté à un ennemi dont la supériorité est évidente, il doit réussir un jet de Perception contre un ND de 30 pour éviter de rester et de se battre. Il ne peut jamais prendre l'Avantage Grande Destinée.

QUÊTEUR DE MORT (5 POINTS)

La famille du personnage a été déshonorée et son nom effacé des annales du clan, mais il s'est vu offrir la chance de racheter son nom en donnant sa vie au combat. Il ne peut pas simplement se sacrifier inconsciemment : sa mort doit être profitable aux siens. Il commence le jeu sans Gloire et ne pourra jamais en gagner tant qu'il aura ce Désavantage. Ne prenez pas ce Désavantage sans le soumettre à l'approbation du MJ, car il est difficile de développer

des buts à long terme pour un personnage qui se voue à la quête d'une mort glorieuse et aussi rapide que possible. La seule façon d'éviter le destin du personnage est de laver l'honneur de sa famille (si tant est qu'une telle chose soit possible). Au sein du Clan du Lion, ce Désavantage signifie que le personnage est membre des quêteurs de mort, et il en retire 7 points.

Retraite Forcée (2 ou 4 points)

En raison d'une indiscrétion de sa part ou de celle d'un proche, le personnage s'est vu demander de se raser la tête et d'intégrer un monastère pour éviter de souiller l'honneur de sa famille. Les membres de son clan et de sa famille l'évitent, ce qui rend très improbable son ascension dans les Rangs de son école à moins qu'il ne s'agisse d'un moine. Un Désavantage à 2 points signifie que les membres de son ancien clan le rejetteront poliment dans la plupart des cas, mais pour 4 points, ils le tueront sur le champ à la moindre occasion.

Sombre Destin (3 points)

Le personnage a un destin important, qui changera la vie d'un nombre de personnes qu'il n'imagine même pas. On se souviendra peut-être de sa famille à cause de lui, et les membres de son clan se souviendront de son nom pendant des générations… pour le mépriser. Son destin est aussi inévitable que néfaste. Le MJ peut décider du Sombre Destin du personnage, et il est probable qu'il n'en sera pas conscient avant qu'il ne soit trop tard. Les forces du destin conspireront pour le garder en vie jusqu'à ce qu'il ait accompli son destin : une fois par session, quand le personnage devrait être mort, on considère simplement qu'il ne lui reste qu'une Blessure.

Sombre Secret (5–10 points)

Le personnage cache un secret qui ruinerait bien plus que son nom s'il était découvert. Selon la valeur du Désavantage, le Sombre Secret peut être un acte ignoble mais pardonnable (comme le fait que la réputation de héros de guerre de l'un de ses ancêtres n'était qu'une supercherie) ou un crime qui lui vaudrait, à lui et à tous les membres de sa famille, l'ordre de se faire seppuku… voire même l'exécution. Dans la plupart des cas, si ce Sombre Secret est découvert par autrui, le personnage gagne le Désavantage Obligation envers celui qui l'a percé à jour.

Souillure de l'Outremonde (1–5 points)

Le personnage commence la partie avec un ou plusieurs Rangs complets de Souillure de l'Outremonde (autant que de points reçus grâce à ce Désavantage). La façon dont il les a obtenus, et le caractère public ou non de cet état de fait est une affaire à régler entre le joueur et le Maître du Jeu. Gardez à l'esprit le fait que si être porteur de la Souillure n'est pas forcément un motif d'exécution (bien qu'il suffise généralement pour la plupart des samurai), tenir secrète une telle condition l'est certainement.

Exemple de Création de Personnage

David s'apprête à créer son premier personnage du Livre des Cinq Anneaux. Il commence par réfléchir au concept du personnage. Après s'être renseigné sur les différents clans et familles, c'est un samurai du Clan du Crabe qui lui plaît le plus, en particulier à cause de la guerre éternelle contre l'Outremonde. Après avoir un peu réfléchi à son personnage, Dave définit les grandes lignes de son histoire. Il désire jouer un rusé jeune éclaireur, un explorateur qui ose pénétrer dans l'Outremonde sans rien d'autre que son ingéniosité et un morceau de jade.

Dave commence avec 45 Points de Personnage, et des Rangs de Statut et de Gloire de 1 (la norme pour les personnages de Rang 1). Ses Traits et son Anneau du Vide commencent tous au Rang 2. La première chose qu'il doit décider, c'est quelles seront sa famille et son école. Après avoir survolé les écoles et les familles du Clan du Crabe, il se rend compte que la famille Hiruma et son École d'éclaireurs sont les plus appropriées à l'histoire de son personnage. Sa famille et son école lui confèrent toutes deux un bonus de +1 en Constitution : son personnage dispose donc d'une Constitution de Rang 4 avant même d'avoir commencé à dépenser des Points de Personnage.

L'école de David lui donne également un Rang d'Honneur de départ de 2.0, ainsi qu'un Rang 1 dans chacune des Compétences suivantes : Athlétisme, Chasse, Connaissance de l'Outremonde, Défense, et une Compétence Arme au choix. Il obtient également le Rang 2 en Discrétion, mais simplement parce que son école ne propose pas autant de Compétences que les autres. Cette école lui donne également la Spécialisation Furtivité pour sa Compétence Discrétion. David choisit Kenjutsu comme Compétence Arme pour que son éclaireur puisse combattre au sabre.

Le prochain choix de David concerne la façon de dépenser ses Points de Personnage. C'est un processus délicat, car David n'en a que 45 à distribuer entre les Traits, les Compétences, les Avantages, les Kata, les jets sur les Tables d'Héritage, et même l'Honneur. Avant de commencer à les dépenser, David se penche sur les Désavantages. Les Désavantages confèrent des Points de Personnage supplémentaires, et David en conclut qu'il vaudrait mieux qu'il les choisisse en premier afin d'avoir une idée précise du nombre de points qu'il a à dépenser.

David décide que son personnage sera un voyou grossier, plus à l'aise dans les régions sauvages et corrompues que dans le luxe raffiné de la cour. Il choisit donc Asocial (4 points) et Malédiction de Benten (2 points). Il sacrifie également un Rang d'Honneur (3 points), obtenant un total de 9 points de Désavantages. Il a désormais 54 Points de Personnage à dépenser.

Ensuite, David regarde ses Traits. Son personnage doit être un vrai dur, et il décide de se consacrer en premier lieu à son Anneau de Terre. Grâce à sa famille et à son école, il a déjà une Constitution élevée, et décide d'élever sa Volonté au Rang 3. Comme sa Constitution est déjà de 4, augmenter sa Volonté de la sorte fait passer son Anneau de Terre au Rang 3. Il désire aussi avoir le pied agile, un atout pour un éclaireur, et fait donc également passer son Agilité au Rang 3. Chacune de ces Augmentations coûte 12 Points de Personnage. Il reste donc 30 points à David.

David se consacre maintenant à ses Compétences. Il est très satisfait de ses Compétences de base, mais pense qu'il lui sera utile de savoir tirer à l'arc. Il prend Kyujutsu au Rang 1, au prix de 1 Point de Personnage. Il fait aussi passer Kenjutsu au Rang 3 (5 Points de Personnage) et Connaissance de l'Outremonde, Kyujutsu, Défense et Chasse au Rang 2 (2 points chacun). David est satisfait de ses Compétences, et il lui reste 16 Points de Personnage. En se penchant sur les Spécialisations, il décide d'en acheter une pour Kenjutsu (Katana), et une pour Connaissance de l'Outremonde (Géographie), afin d'affiner son talent de guerrier et d'éclaireur. Cela réduit ses Points de Personnage restants à 12.

En regardant les Avantages, David se rend compte qu'il doit choisir avec soin. Certains Avantages sont Innés, et ne peuvent être pris qu'à la création de personnage. Il choisit deux niveaux de Force de la Terre (4 points) pour représenter sa robustesse naturelle de membre du Clan du Crabe. Il prend également Risque-tout (3 points) pour symboliser l'audace de son personnage, capable d'affronter seul l'Outremonde. Finalement, il prend également Grand Voyageur (2 points), en l'appliquant aux terres ancestrales du Clan du Crabe. Il reste donc 3 points à David.

En survolant les Kata, David est intrigué par Frappe comme le Feu, mais son personnage ne remplit pas les conditions requises. En regardant les autres Kata, il décide que Frappe comme la Terre pourrait être utile, et correspond bien au thème du Clan du Crabe, dont les membres sont robustes comme la Terre. Son personnage remplit la condition requise (Rang 3 en Terre), et il dépense les 2 points nécessaires pour apprendre le Kata. David n'est pas obligé de prendre de Kata, mais il aime disposer d'une capacité spéciale qui donnera l'avantage à son éclaireur durant les combats ardus. Il lui reste 1 Point de Personnage qu'il garde pour un jet supplémentaire sur les Tables d'Héritage.

Sans plus attendre, David effectue son premier jet de dé sur les Tables d'Héritage, lequel ne coûte aucun Point de Personnage. Il obtient un 2, Passé Déshonorant. Avec appréhension, David lance à nouveau le dé, pour obtenir un 5. Son personnage est Maudit, et gagne le Désavantage Malchanceux à 3 points. Il note le coût normal de ce Désavantage (3 points), car il pourra s'avérer important quand il sera confronté à certains adversaires, comme les courtisans Bayushi. Son Honneur est également réduit de 5 points, ce qui le fait commencer avec 0.5 en Honneur. David connaissait les risques en lançant le dé sur les Tables d'Héritage, et il accepte son sort, mais il réalise que la fortune ne lui sourit pas aujourd'hui, et change d'avis : il ne dépensera pas son dernier point dans un second jet de dé sur ces tables. À la place, il l'utilisera pour gagner l'Avantage Langue et apprendre le langage des Nezumi. Ensuite, il regarde l'équipement fourni par son école et décide de quoi il aura besoin dans ses aventures.

Maintenant que toutes les variables qui affectent la Réputation ont été déterminées, David la calcule. Il fait le total de ses Anneaux et le multiplie par 10, puis ajoute tous ses Rangs de Compétence. Il obtient un total de 124.

Finalement, David arrive à l'une des étapes les plus importantes de la création de personnage : le choix de son nom. Il décide de nommer son personnage d'après son noble ancêtre, et Hiruma Hideyoshi est né.

Hiruma Hideyoshi

Éclaireur Hiruma, Rang 1
Réputation: 124, Honneur: 0.5, Statut: 1.0, Gloire: 1.0

Air : 2	**Terre** : 3	**Feu** : 2	**Eau** : 2	**Vide** : 2
	Constitution : 4	Agilité : 3		

Avantages: Grand Voyageur (Clan du Crabe), Force de la Terre (4 points), Langue : Nezumi, Risque-tout

Désavantages: Asocial (4 points), Malchanceux (3 points), Malédiction de Benten

Héritage: Maudit

Compétences: Athlétisme 1, Chasse 2, Connaissance de l'Outremonde (Géographie) 2, Défense 2, Discrétion (Furtivité) 2, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 2

Kata: Frappe comme la Terre

Écoles du Clan du Crabe

École de bushi Hida

L'École de bushi Hida enseigne l'un des styles de combat les plus anciens et les plus fiers de tout Rokugan. Enseigné dans des dizaines de dojo dispersés dans les terres du Clan du Crabe le style de combat Hida préfère la force et la ténacité à la subtilité et à la grâce. Le style du Clan du Crabe est immédiatement reconnaissable pour l'importance qu'il accorde aux armes et armures lourdes. Un vrai guerrier Hida se sent nu quand il n'est pas bardé d'acier.

Certains parlent de fous de guerre quand ils évoquent les Hida, et en fait, nombre d'entre eux (et en particulier les élèves du Dojo du Fil du Rasoir) se laissent aller à la démence écarlate de la bataille. Pour la plupart des membres du Clan du Crabe, cependant, la colère n'est qu'un outil dont on doit user avec parcimonie. Un guerrier du Clan du Crabe endure les attaques de l'ennemi avec une patience flegmatique, ne libérant sa rage qu'une fois l'ennemi épuisé par son impressionnante résistance. Si les Hida n'utilisent pas les feintes de l'École Bayushi, ils exploitent la moindre faille de l'ennemi. S'il est acculé, un bushi Hida n'a aucune pitié, frappant avec une impitoyable force dès que l'occasion s'en présente.

Le style de combat Hida est particulièrement adapté à l'ennemi principal du Clan du Crabe: la Horde de l'Outremonde. Souvent submergés sous le nombre d'ennemis aux pouvoirs inconnus, la seule option d'un Hida est souvent d'essuyer la tempête jusqu'à ce que vienne le moment de frapper. Le style Hida est particulièrement adapté à cette stratégie, permettant à un guerrier d'éviter ou d'encaisser des attaques qui pulvériseraient un combattant moindre.

Contrairement à bien des écoles qui se focalisent essentiellement sur le katana, l'École Hida encourage l'utilisation d'armes lourdes comme le tetsubo et l'ono. Non seulement ces armes caractéristiques du Clan du Crabe sont des plus efficaces contre bien des créatures de l'Outremonde, mais nombre de bushi Hida préfèrent ne pas souiller leurs sabres ancestraux avec le sang des monstrueux sbires de Fu Leng. Naturellement, l'École Hida s'assure également que ses élèves connaissent sur le bout des doigts l'ennemi qu'il est de leur devoir de combattre, et tous les élèves Hida ont donc quelques connaissances concernant l'Outremonde.

Bonus : Constitution +1
Honneur : 1.5
Compétences : Armes Lourdes, Art de la Guerre (Ennemi Spécifique : Outremonde), Connaissance de l'Outremonde, Défense, Jiujutsu, Kenjutsu, Kyujutsu.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), deux armes au choix, armure lourde ; un doigt de jade, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 5 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voie du Crabe

Le personnage est passé maître dans l'art de puiser dans la force innée de la Terre qui l'habite. Il peut ajouter son Rang de Terre au résultat de tous ses jets d'attaque et de dommages au corps à corps. Il peut ignorer les malus au ND qu'impose le port de l'armure lourde à toutes ses Compétences excepté Discrétion.

Rang 2 : Impassibilité de la Montagne

Le personnage dispose de l'extraordinaire ténacité pour laquelle le Clan du Crabe est célèbre. À chaque fois qu'il subit des Blessures, il peut dépenser un Point de Vide pour effectuer un jet de Terre contre un ND égal au nombre de Blessures subies, avant que celles-ci ne soient infligées (ce qui fait qu'il n'a pas de malus supplémentaire au ND en raison des Blessures). En cas de succès, il ne subit aucune Blessure. Il ajoute son Rang de maîtrise à son Rang de Terre pour résister à un renversement.

Rang 3 : Deux Pinces, Un Esprit

Le personnage peut porter une attaque supplémentaire par tour. Il gagne deux Points de Vide supplémentaires en plus



maximum normal, lesquels ne peuvent être utilisés que pour activer Impassibilité de la Montagne ou Éternité de la Montagne. Ils peuvent être récupérés comme des Points de Vide ordinaires, et ne permettent pas au personnage de déclarer des Augmentations supplémentaires.

Rang 4 : Fureur de Hida

Le bonus au ND issu de l'armure est doublé. Si un adversaire attaque le personnage (qu'il réussisse ou non), ce dernier peut lancer et garder un dé supplémentaire (1g1) à tous les jets d'attaque et de dommages contre celui-ci lors de son prochain tour.

Rang 5 : Éternité de la Montagne

Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour ignorer tous les malus dus aux Blessures (y compris le Rang Hors de Combat) jusqu'à son prochain tour. À partir de ce moment, le nombre de Blessures pour chacun de ses Rangs de Blessure est doublé. Il gagne un autre Point de Vide qui ne peut être utilisé que pour activer Impassibilité de la Montagne ou Éternité de la Montagne.

École de shugenja Kuni

Éduqués dans l'une des plus étranges et incomprises écoles de shugenja de l'Empire, les Kuni sont souvent dépeints comme des déments obsédés de manière malsaine par les mystères de l'Outremonde. Étrangement, bien des Kuni admettent que ce n'est pas loin d'être vrai.

C'est le devoir de tous les membres du Clan du Crabe que de former la première ligne de défense contre l'Outremonde. En tant que guides spirituels du clan, c'est donc le devoir des Kuni que de protéger les âmes de ses membres de la corruption. Pour le faire correctement, les Kuni doivent comprendre les forces surnaturelles qui alimentent l'Outremonde. À chaque fois qu'un Kuni se plonge trop profondément dans les ténèbres, il perd une partie de lui-même, mais tant qu'il revient avec le savoir requis pour que d'autres puissent combattre l'Outremonde, c'est un sacrifice acceptable.

Tandis que les Hida, les Hiruma et les Kaiu donnent leurs vies sur la Grande Muraille, les Kuni sacrifient leur âme pour obtenir les connaissances qui permettent à leurs cousins de survivre. Bien que les Kuni soient l'une des familles de shugenja les moins nombreuses, ils comptent plus de membres ayant succombé à la Souillure de l'Outremonde que toutes les autres familles de shugenja réunies. Nul n'en est plus troublé que les Kuni eux-mêmes, qui se surveillent étroitement pour éviter toute corruption.

L'École de shugenja Kuni se concentre sur la pureté de la magie de la Terre, se purifiant de la souillure grâce à la ténacité brute de la roche. Les sorts visant à se protéger et à lier sont les plus répandus, comme ceux qui permettent de détecter ou de détruire les monstres de l'Outremonde. La magie purificatrice qui protège leurs frères du Clan du Crabe de la corruption ou des illusions est également populaire. Nul ne comprend aussi bien l'Outremonde que les Kuni, car nul n'est assez audacieux (ou imprudent) pour l'observer de si près.

La plupart des shugenja Kuni sont motivés et analytiques, et leur aspect froid surprend les étrangers. La première leçon qu'apprend un Kuni, c'est que les kansen, les doubles maléfiques des kami, semblent attirés par les démonstrations d'émotions incontrôlées. Un Kuni avisé maîtrise ses sentiments, de peur de faire preuve d'une faiblesse qu'on pourrait utiliser contre lui. Ils n'ont pas la possibilité de se relâcher, même dans le plus sacré des temples. Les kansen ont tendance à rôder en grand nombre près des shugenja Kuni, toujours prêts à causer la perte de quiconque s'intéresse trop maladroitement aux secrets de Fu Leng.

Bonus : Volonté +1
Honneur : 1.5
Compétences : Arme (une au choix), Art de la Magie (Maho), Calligraphie, Connaissance de l'Outremonde 2, Défense, Méditation.

Équipement : Wakizashi, deux armes au choix ; un doigt de jade, kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 3 koku

Affinité/Déficience : Le Clan du Crabe prise la détermination, la force et la stabilité, et les Kuni n'y font pas exception. Par conséquent, ils ont une Affinité avec la Terre. Ils sont déficients en magie de l'Air, ce qui représente leur mépris pour la tromperie.

Technique: Contemplation des Ténèbres
Tous les sorts dont la description indique des effets spécifiques et uniques contre les cibles frappées par la Souillure de l'Outremonde (comme Tombe de Jade) coûtent un point de moins quand ils sont appris en tant que Maîtrise Innée. À chaque fois qu'un Kuni lance un sort sur une cible connue pour être dotée de la Souillure de l'Outremonde, il gagne une Augmentation Gratuite. Tous les shugenja Kuni commencent le jeu avec Frappe de Jade en tant que Maîtrise Innée.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, Frappe de Jade, plus 3 sorts de Terre, 2 sorts de Feu et 1 sort d'Eau.

École de courtisan Yasuki

Bien que la famille Yasuki soit désormais divisée entre deux clans, seuls les Yasuki qui se considèrent comme membres du Clan du Crabe peuvent entrer à l'École de courtisan Yasuki. Les Yasuki du Clan de la Grue préfère intégrer la plus prestigieuse École de courtisan Doji dans tous les cas.

Les Yasuki sont des maîtres de la négociation, bien que leur domaine de prédilection soit celui des transactions commerciales. Les élèves en sont des contrebandiers, des maîtres en marchandage et des négociants avisés, et l'École de courtisan Yasuki est parfois appelée « École de marchands Yasuki » à la fois par ses élèves et ses détracteurs. Tandis que les membres de l'École Yasuki n'ont pas honte de se livrer au commerce (après tout, leurs actions bénéficient directement au Clan du Crabe et à la défense de l'Empire), d'autres considèrent leurs techniques inadaptées à des samurai. Cela convient tout à fait aux Yasuki. Après tout, tout le monde a besoin de quelque chose, et tôt ou tard, tout le monde réalise que ce sont les Yasuki qui l'ont.

Les agents des Yasuki sont présents dans tous les grands ports de l'Empire, et dans la plupart des plus modestes. Ils restent en bons termes avec les autres puissantes familles de marchands comme les Doji, les Yoritomo et les Ikoma en ayant toujours une longueur d'avance par rapport au marché. Avant le début de la pénurie de saké sur les terres des Ikoma, les Yasuki avaient déjà chargé plusieurs tonneaux sur un navire, prêts à les offrir au Clan du Lion avec une « réduction spéciale ». Bien que les Yasuki se soient fait une réputation de contrebandiers et de commerçants malhonnêtes, il est rare que quiconque reviennent d'une négociation avec un Yasuki sans penser qu'il a obtenu exactement ce qu'il désirait… du moins jusqu'à ce que le Yasuki en question soit en sécurité dans son navire en partance pour les terres du Clan du Crabe.

La seule famille qui déteste vraiment les Yasuki du Clan du Crabe est de manière paradoxale celle des Yasuki du Clan de la Grue. La famille Daidoji n'a jamais pardonné aux Yasuki d'avoir abandonné le Clan de la Grue. Quand Daidoji Hachi fut proclamé nouveau daimyo des Yasuki et prit le nom de Yasuki, bien des Daidoji le suivirent, déterminés à absorber la famille renégate dans son clan d'origine et à enterrer le moindre souvenir de sa défection. Quand Hachi mit un terme à la guerre des Yasuki en prêtant serment d'allégeance aux deux Clans du Crabe et de la Grue, la plupart des anciens Daidoji gardèrent le nom de Yasuki mais retournèrent dans le Clan de la Grue. Bien que les Yasuki du Clan de la Grue continuent à servir leur daimyo appartenant à deux clans, ils ne laissent jamais passer une occasion de prouver leur supériorité sur les Yasuki du Clan du Crabe. Pour leur part, la plupart des Yasuki du Clan du Crabe méprisent leurs homologues du Clan de la Grue, mais ne couvriraient pas leur daimyo de honte en agissant trop ouvertement contre leurs cousins.

Naturellement, les Yasuki du Clan du Crabe comme ceux du Clan de la Grue sont maîtres dans l'art d'agir avec subtilité contre un rival honni…

Bonus : Perception +1
Honneur : 1.5
Compétences : Commerce (Marchandage), Courtisan, Discrétion, Étiquette (Bureaucratie), Tromperie (Mensonge), une Compétence Dégradante au choix, une Compétence de Bugei au choix.
Équipement : Wakizashi, une arme au choix ; robe de cour, un doigt de jade, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 10 koku

Techniques

Rang 1 : La voie de la Carpe

Un Yasuki utilise une alliance unique de charme doucereux et d'intimidation éhontée lors de chaque rencontre. Joueur expérimenté, le Yasuki est toujours prêt quand son adversaire fait monter les enchères. À chaque fois qu'il est impliqué dans un jet d'opposition de Compétence Sociale, le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour chaque tranche de deux Augmentations que son adversaire déclare. Il ne perd pas d'Honneur quand il se livre au commerce en public. Il peut ajouter son Rang d'Eau au résultat des jets de n'importe laquelle de ses Compétences d'École.

Rang 2 : Écailles étincelantes

Un Yasuki est rarement pris à mentir, et il est rarement perdant lors d'une négociation. S'il rate un jet d'opposition de Tromperie ou de Commerce, le personnage peut dépenser un Point de Vide pour le refaire. Si ce second jet réussit, la tentative initiale est toujours un échec, mais elle a un effet neutre. Ce n'était pas vraiment un mensonge, sa langue a simplement fourché… et on le croit. Un client qui aurait tourné les talons, outré par ses prix révoltants se contente d'envisager d'acheter ses produits pour une somme un peu inférieure. En fait, le premier jet de dé aboutit à une impasse, bien que le personnage puisse faire d'autres tentatives. Il gagne également un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise pour tous ses jets de Commerce (hormis les jets d'opposition).

Rang 3 : Les Ruses de la Carpe

Un Yasuki sait toujours ce que veut le client, même si celui-ci ne le sait pas lui-même. Il peut dépenser un Point de Vide pour effectuer un jet d'opposition de Volonté contre toute personne à laquelle il parle. En cas de succès, la cible révèle quelque chose qu'elle désire. Remarquez que l'objet de ce désir n'est pas forcément utile au personnage, ni forcément réalisable pour lui. La cible ne réalise pas cet aveu. Si le personnage effectue une Augmentation, son interlocuteur révèle l'objet d'un désir que le personnage peut assouvir (si le personnage ne peut en aucun cas procurer à son interlocuteur l'objet de ses désirs, il l'apprend dans ce cas).

Rang 4 : Les Trésors de la Carpe

Un Yasuki garde précieusement ses trésors, et son plus précieux trésor est la vérité. Dès que quelqu'un effectue des Augmentations lors d'un jet d'opposition de Compétence Sociale contre lui impliquant le Commerce ou la Tromperie, il doit effectuer deux Augmentations pour bénéficier des avantages d'une seule. Cela comprend toute tentative pour détecter les mensonges et les flatteries du personnage, ainsi que les tentatives pour lui mentir ou le séduire. Le personnage peut ajouter le double de son Anneau d'Eau au résultat de tous les jets impliquant la Volonté.

Rang 5 : Je possède tout ce que tu veux

Les Yasuki sont très doués lorsqu'il s'agit de profiter d'un client dans le besoin. Si le personnage possède quelque chose que quelqu'un désire légitimement, et s'il fait clairement savoir qu'il possède et peut fournir l'objet de ce désir, il lance et garde un nombre de dés égal à son Rang de Maîtrise lors de tout jet d'opposition de Compétence Sociale contre cet individu. Cet avantage est immédiatement perdu si la cible du personnage trouve un autre moyen d'atteindre son but. Par conséquent, les biens les plus rares (« j'ai entendu dire que vous aviez besoin d'aide pour arranger un mariage décent pour votre fils ») sont préférables aux articles courants (« voulez-vous un verre d'eau ? »).

École d'éclaireur Hiruma

L'École d'éclaireurs Hiruma a l'histoire la plus étrange de tous les dojos du Clan du Crabe. Le style Hiruma a survécu à la destruction des dojos de la famille à plusieurs reprises, s'adaptant à chaque fois avec la ténacité qui a rendu ses élèves célèbres. L'incarnation actuelle du style Hiruma ne ressemble qu'à peine à celui pratiqué par les éclaireurs d'il y a quelques générations seulement. Bien que la famille Hiruma ait acquis beaucoup de stabilité au cours des dernières générations, nul ne peut dire avec certitude si la famille est en sécurité, à vivre si loin de la protection de la Grande Muraille Kaiu. Dans une décennie, ses Techniques pourraient bien être entièrement différentes… ou ne plus exister du tout.

Si un bushi Hida combat avec la détermination obstinée d'une montagne, un éclaireur Hiruma est comme le vent qui tourbillonne autour de la montagne. Les Hiruma sont maîtres dans l'art de rester discrets et de détourner l'attention. Un éclaireur compétent peut disparaître pendants des semaines d'affilée au plus profond de l'Outremonde, et en revenir sans la moindre trace de Souillure. Ce sont des personnages étranges et solitaires qui s'aventurent dans les plaines infernales parce que c'est là qu'est leur foyer : ils ne battront pas en retraite, même devant un dieu fou.

Un éclaireur Hiruma commence à se former dans l'Outremonde dès son plus jeune âge. Dans une salle d'entraînement aussi impitoyable, il n'est pas surprenant que les Hiruma deviennent les plus discrets des éclaireurs de tout Rokugan. Les services de ces individus formés au milieu des dangers de l'Outremonde sont souvent recherchés par les généraux des autres clans. Après tout, un guerrier qui peut passer inaperçu dans les terres d'un seigneur Oni peut être d'une valeur inestimable lorsqu'il s'agit d'aller reconnaître la position d'un ennemi humain. Les Hiruma répondent rarement à ce genre d'invitations. Leur foyer n'est peut-être pas un endroit accueillant, mais ils préfèrent être damnés que de l'abandonner.

Bonus : Constitution +1
Honneur : 2.0
Compétences : Arme (une au choix), Athlétisme, Chasse, Connaissance de l'Outremonde, Discrétion (Furtivité) 2, Kyujutsu.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type) ; peinture de camouflage corporel noire, un doigt de jade, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 2 koku

Techniques

Rang 1 : Danse sur le fil du rasoir

Le personnage est leste et agile. Il peut se déplacer normalement même durant une Esquive, et peut ajouter son Rang de Compétence Discrétion à son ND pour être touché. Il est doué pour la survie, et peut faire durer toute nourriture, boisson et ration de jade deux fois plus longtemps que d'ordinaire.

Rang 2 : Frappe du Vent

Les Hiruma sont des guerriers patients et doués pour l'esquive. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour tout jet d'attaque contre un ennemi qui n'a pas réussi à le toucher durant un combat, soit parce qu'il a manqué son coup, soit parce qu'il n'était pas conscient de sa présence, soit parce qu'il attaquait ses alliés à la place. De plus, à chaque fois qu'un ennemi l'attaque et le manque, il peut ajouter son Rang de Feu à son ND pour être touché contre lui pour le reste du combat. L'ennemi en question peut dépenser un Point de Vide pour annuler ce bonus.

Rang 3 : Le Feu et l'Ombre

Le personnage ajoute le double de son Rang de Compétence Discrétion à son ND pour être touché (ce qui remplace le bonus de Discrétion conféré par la Technique de Rang 1). S'il possède une Compétence qui se rapporte directement à un ennemi spécifique (Connaissance de l'Outremonde ou Connaître l'École), il peut ajouter son Rang de Compétence au résultat de tous les jets d'attaque et de dommages contre cet ennemi.

Rang 4 : Dressage du Vent

Le personnage gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise pour tous ses jets d'Athlétisme, de Chasse et de Connaissance de l'Outremonde. Il peut maintenant porter une attaque supplémentaire par tour.

Rang 5 : Voile des Esprits

Pour ses jets de Discrétion et de Chasse, les 8 et les 9 du personnage sont relancés comme des 10. S'il se trouve dans l'Outremonde ou possède Grand Voyageur (sa position actuelle), les 6 et les 7 sont également relancés. Cet effet peut être utilisé seulement une fois par dé et par jet de dé. Ainsi, si le personnage obtient un 8, puis un 9 en relançant ce dé, celui-ci n'est plus relancé. S'il obtient un 8, puis un 10 sur le même dé, le 10 est relancé normalement.

Écoles du Clan du Dragon

École de bushi Mirumoto

La Technique Mirumoto est l'un des plus anciens styles de combat au sabre de l'Empire, rivalisant avec le très estimé style Kakita. Mirumoto nomma sa méthode Niten, la technique des deux sabres, et enseigna à ses compagnons comment employer le katana d'une seule main tout en brandissant le wakizashi de l'autre. Depuis sa fondation, le style Mirumoto a été considéré au mieux comme radical, violant le principe traditionnel qui veut qu'on utilise le katana à deux mains pour un contrôle sans doute plus précis. Le style de sabre du Clan du Dragon se concentre sur les deux sabres ainsi que sur des attaques multiples et rapides, qui s'opposent directement à la philosophie de Kakita : un sabre, un coup. Jusqu'à ce jour, une rivalité généralement courtoise, mais qui cède parfois le pas à la violence en de rares occasions, oppose les Écoles Mirumoto et Kakita. Les élèves de la Technique Mirumoto apprennent leurs leçons en parallèle à des séances de méditation sur le Tao, la voie mystique des shugenja, et un grand nombre de sujets érudits. En raison de leur formation et de la composition du Clan du Dragon tout entier, les bushi Mirumoto sont souvent bien plus religieux que les autres guerriers, citant les paroles de Shinsei et les enseignements des Fortunes comme s'ils étaient moines. Les guerriers de cette école passent aussi beaucoup de temps à s'entraîner aux côtés des shugenja de la famille Tamori, et les élèves des deux écoles apprennent beaucoup les uns des autres.

Ce genre de formation repose sur un principe unique de la philosophie de Mirumoto : comme l'enseigna Shinsei, toutes les choses sont une, et les études soumises à une discipline militaire font souvent plus de mal que de bien. Tout ce que Mirumoto demandait à ses élèves était un dévouement envers leur art, quel qu'il soit, et l'affirmation qu'ils réussiraient toujours. Mirumoto dit un jour d'un duelliste plus expérimenté que lui et qu'il venait de battre: « C'était lui le meilleur… mais je savais que je gagnerais, tandis que lui ne le savait pas. » La patience et l'état d'esprit méditatif de l'école se prêtent également à l'art du duel de Iaijutsu, et les guerriers du Clan du Dragon sont des adversaires très respectés dans ce domaine. Même quand ils sont incapables de tirer leur sabre court, les élèves du Niten sont craints en raison de leur calme surnaturel et de leur concentration, qui suffisent amplement à décontenancer un adversaire supérieur.

Bonus : +1 à n'importe quel Trait

Honneur : 2.5

Compétences : Connaissance (shugenja), Défense, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Méditation, Théologie.

Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), 1 arme au choix, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 2 koku.

Techniques



Rang 1 : La Technique du Daisho

Les initiés de l'École de bushi Mirumoto doivent maîtriser les principes de base du Niten, la technique des deux sabres. Quand le personnage a un katana dans sa main directrice et un wakizashi dans l'autre, il ne subit aucun malus pour le fait de porter deux armes et ajoute 5 + son Rang de Maîtrise à son ND pour être touché. Il peut substituer sa Compétence Kenjutsu à sa Compétence Iaijutsu à n'importe quel moment. De plus, il ajoute son Rang de Feu au résultat de tous ses jets d'attaque.

Rang 2 : Force et Rapidité

Tandis qu'il approfondit sa connaissance du Niten, l'élève apprend à submerger l'adversaire sous un déluge de coups tout en conservant une défense supérieure. Il peut porter une attaque supplémentaire par tour, et ajoute son Rang de Terre à son ND pour être touché.

Rang 3 : Le Sang de mes Frères

La formation d'un bushi Mirumoto comprend des périodes d'entraînement régulières auprès des shugenja de la famille Tamori, étudiant

les mystères des Fortunes, du Tao et des éléments. Sa patience tranquille, même au beau milieu d'un combat furieux ou d'un duel de iaijutsu silencieux, a de quoi rendre nerveux n'importe quel adversaire. Lors d'une escarmouche, un nombre de fois par jour égal à son Rang de Maîtrise, le personnage peut effectuer un jet d'opposition de Vide, quand il est attaqué, pour forcer l'adversaire à perdre sa prochaine attaque pour ce tour. Au cours d'un duel, quand il choisit de se concentrer, il peut dépenser un Point de Vide pour réduire de un le nombre de fois que son adversaire peut se concentrer. De plus, il ajoute désormais le double de son Rang de Feu au résultat de tous ses jets d'attaque (ce qui remplace le bonus obtenu au premier Rang) et quand il est la cible d'un sort, il peut augmenter ou réduire le ND de celui-ci de 5.

Rang 4 : L'injuste Périra

À partir de ce Rang, l'élève de la Technique Mirumoto commence à comprendre sa vérité intrinsèque. À chaque fois qu'il tue un adversaire avec sa Compétence Kenjutsu, il gagne immédiatement une attaque supplémentaire lors de ce tour. Il ne peut cependant pas effectuer plus du double du nombre de ses attaques normales dans le tour grâce à cette Technique. Il ajoute désormais le double de son Rang de Terre à son ND pour être touché à tout moment (ce qui remplace le bonus au ND obtenu au deuxième Rang).

Rang 5 : Le Coeur du Dragon

Les maîtres de l'École de bushi Mirumoto semblent frapper de partout à la fois, et leurs mouvements sont complètement impossibles à prédire. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par tour, et ajoute le triple de son Rang de Feu au résultat de tous ses jets d'attaque (ce qui remplace le bonus obtenu au troisième Rang).

École de shugenja Tamori

La plus récente des écoles du Clan du Dragon naquit sur les cendres de ce que laissèrent les Agasha quand ils partirent pour le Clan du Phénix : plus d'un millénaire d'apprentissage, de technique et de tradition. Bien que l'école n'ait pas le prestige ni l'honneur dont bien d'autres dojo de shugenja disposent, l'École Tamori bénéficie de l'avantage unique consistant à pouvoir piocher dans les aspects les plus utilises de ses prédécesseurs et à abandonner le reste. Il en résulte une école basée sur la nature pratique et volontaire de la terre élémentaire et tempérée par la nature divine et énigmatique du Clan du Dragon. On enseigne aux shugenja de l'École Tamori comment se vouer aux dons qu'ils partagent avec les kami, mais sans négliger le monde ordinaire qui les entoure. Comme les Agasha avant eux, les shugenja Tamori passent du temps à s'entraîner avec les bushi de l'École Mirumoto, mais d'une façon bien plus prononcée. En plus de cela, ils étudient avec soin leur environnement, se concentrant sur les arts de l'herboristerie et la confection d'élixir à partir de réactifs naturels. Il en résulte que les shugenja Tamori ont une approche bien plus pragmatique des expériences de la vie, comptant plus sur leurs propres dons physiques que sur la bénédiction des kami. Bien que certaines écoles de shugenja voient dans ce genre de philosophie un rejet presque blasphématoire des dons des shugenja, les Tamori comprennent que les kami respectent ceux qui ne comptent pas sur leur aide.

Comme bien d'autres écoles du Clan du Dragon, l'École Tamori fait de ses élèves des mystiques, des guerriers et des philosophes tout à la fois. Les shugenja Tamori n'hésitent pas à se jeter dans un combat quand il n'existe aucune autre option, et surprennent souvent leurs adversaires par leur compétence dans les arts de la guerre. Concernant le combat, on enseigne souvent aux shugenja comment utiliser leurs dons de manière à améliorer leurs compétences plutôt que de rester en retrait et de faire pleuvoir le feu et la foudre à distance. En raison de la taille modeste de cette école et de l'approche peu traditionnelle de ces shugenja, l'École Tamori se heurte à l'incompréhension, voire même à la méfiance, plus que toute autre école du Clan du Dragon, jusqu'à ce que les individus rencontrent finalement un shugenja formé par eux. Après avoir vu ce genre de discipline à l'œuvre, rares sont ceux qui peuvent s'empêcher de respecter la petite école du Clan du Dragon.

Bonus : +1 à n'importe quel Trait
Honneur : 2.5
Compétences : Défense, Divination, Médecine (Traitement des Blessures), Méditation, Théologie, n'importe quelle Compétence Noble ou de Bugei.
Équipement : Katana, wakizashi ; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 2 koku.
Affinité/Déficience : Les shugenja Tamori, comme leurs cousins Mirumoto, s'adaptent facilement et sont curieux de tout. Les shugenja du Clan du Dragon ont tendance à étudier de nombreuses utilisations différentes de leurs dons, et il n'y en a pas deux semblables, qu'il s'agisse de talents ou de sorts. Les Tamori ont porté l'art de l'herboristerie de leurs ancêtres Agasha à des sommets inédits, amplifiant leur lien avec les kami des montagnes qui les entourent. Ils focalisent généralement leur magie sur les arts de la fortification et de l'agression, ou sur l'étude des Cieux, apprenant comment prévoir l'avenir ou comment faire porter leur vue à des kilomètres de distance, dans le présent. Le seul art pour lequel les Tamori n'utilisent presque que des moyens ordinaires est la médecine, et les vastes connaissances médicinales et liées aux plantes du Clan du Dragon suffisent la plupart du temps. Les shugenja Tamori ont une Affinité pour les sorts de la Terre, et une Déficience dans le domaine de l'Eau.

Technique: Enraciné dans la Montagne

Comme les Tamori ont un talent inhabituel pour les arts de la guerre, ils ont appris à utiliser leur lien avec les éléments de manière pratique au combat. Le personnage ajoute toujours le double de son Rang de Terre à son ND pour être touché. Il peut dépenser un Point de Vide pour conférer un bonus identique à un autre personnage ou à lui-même pour un nombre de tour égal à son Rang de Réputation + 1. Il peut conférer ce bonus à un autre membre du Clan du Dragon sans dépenser de Point de Vide, mais il ne peut avoir qu'une telle amélioration gratuite activée à un moment donné.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, plus 3 sorts de Terre, 2 sorts de Feu et 1 sort d'Air.

École de courtisan Kitsuki

Dans cette école fondée par Agasha Kitsuki, les élèves de la méthode Kitsuki apprennent à affiner leurs sens comme la plus tranchante des lames Kaiu. Agasha Kitsuki était un shugenja aux talents médiocres, mais respecté pour sa vive intelligence et ses pouvoirs de perception presque surnaturels. Il développa une technique permettant d'exercer sa mémoire afin de se souvenir des moindres détails avec une parfaite précision, et sa méthode destinée à démêler les machinations et les mensonges est aujourd'hui légendaire. L'un des enseignements les plus radicaux de Kitsuki consista à accorder plus de poids aux preuves lors des affaires judiciaires. La plupart des Magistrats et Officiers Impériaux utilisent principalement les témoignages des samurai pour résoudre les crimes et ne se fient aux preuves que pour balayer les derniers doutes qui pourraient subsister. Kitsuki estimait qu'il fallait accorder autant de crédit aux preuves qu'aux témoignages, les unes menant aux autres dans la plupart des situations. Les menteurs habiles, lorsqu'ils sont confrontés à une foule de preuves qui les contredisent, se retrouvent avec bien moins de liberté pour masquer la vérité, et tombent souvent d'eux-mêmes dans les pièges des Kitsuki.

En raison de la nature ouverte des enseignements de Kitsuki, la famille qui porte son nom est l'intermédiaire principal entre le très isolé Clan du Dragon et le reste de l'Empire. Bien que Kitsuki n'ait jamais imaginé que ses leçons seraient utilisées pour naviguer dans les eaux troubles des machinations et des complots de la cour,

ses descendants pensent que la méthode Kitsuki est un instrument puissant qui les aide à accomplir leur devoir en tant qu'émissaires du Clan du Dragon. Les courtisans formés par les Kitsuki sont presque impossibles à tromper, et ont la « désagréable » habitude de n'avoir aucun lien politique qu'on puisse utiliser contre eux. Bien que cette réputation fasse honneur à Kitsuki et à sa lignée, elle encourage les autres courtisans à garder les Kitsuki à l'écart autant que faire se peut. Les élèves de l'École Kitsuki ne s'en soucient aucunement : tout comme le Clan du Dragon reste isolé de Rokugan, les Kitsuki comprennent qu'ils accomplissent mieux leur rôle en observant la cour depuis un point de vue élevé et éloigné.

Bonus : Intelligence +1
Honneur : 3.5
Compétences : Courtisan (Commérage), Enquête (Sens de l'Observation), Étiquette (Bureaucratie), Méditation, Théologie, une Connaissance au choix, une Compétence au choix.
Équipement : Katana, wakizashi ; journal, deux kimonos et deux paires de sandales, nécessaire de voyage ; 5 koku.

Techniques

Rang 1 : La Méthode de Kitsuki

Les élèves de l'École de courtisan Kitsuki perçoivent le monde de façon logique, se basant sur les faits et non les impressions émotionnelles. Le personnage peut ajouter le double de son Rang d'Intelligence au résultat de tous les jets de Compétences Sociales. Tout adversaire qui effectue un jet d'opposition de Compétence Sociale contre le personnage doit déclarer un nombre d'Augmentations égal au Rang de Maîtrise du personnage si ce jet de Compétence vise à lui mentir d'une manière ou d'une autre.

Rang 2 : Les Enseignements de la Brise

Les courtisans Kitsuki ont tendance à être tour à tour agaçants et profitables à la cour, en raison de leur refus de tirer des conclusions hâtives pour quoi que ce soit. Le personnage gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise pour tout jet lié à la Perception ou à la Volonté.

Rang 3 : Trouver la Piste

Les membres de la famille Kitsuki servent souvent de magistrats dans leur famille, leur clan, et même pour le Champion d'Émeraude en raison de leur dévouement envers la justice et de leur perception presque surnaturelle. Dès qu'un individu dont l'Intelligence est inférieure à la sienne tente de mentir consciemment au personnage, ce dernier sent automatiquement que son discours n'est pas vrai, même s'il ne sait pas exactement dans quelle mesure. Ainsi, un Kitsuki qui mène un interrogatoire pose des questions auxquelles on peut répondre par « oui » ou par « non » pour éliminer tous les autres facteurs. Gardez à l'esprit que cette Technique ne fonctionne que si sa cible est consciente qu'elle dit un mensonge : si elle transmet involontairement des informations erronées, le personnage n'apprend rien. En plus de cela, le personnage peut dépenser un Point de Vide quand il mène un interrogatoire pour effectuer un jet d'opposition de Volonté contre sa cible. En cas de réussite, la cible a involontairement révélé plus qu'elle ne l'aurait voulu. (« Il dit la vérité. Ce n'est pas lui le meurtrier… mais il sait qui c'est. »)

Rang 4 : Connaître le Rythme du Coeur

Bien que les disciples de la Technique Kitsuki préfèrent utiliser la logique pure et dure, ils apprennent à tirer profit des émotions d'autrui. Après avoir passé au moins cinq minutes à s'entretenir avec autrui, le personnage peut effectuer un jet d'opposition d'Intelligence contre ce personnage pour déterminer quels sont les alliés et les ennemis de son interlocuteur (comme les Relations et les Ennemis Jurés, par exemple). La conversation peut n'avoir aucun lien avec l'allié ou l'ennemi en question. De plus, à chaque fois qu'il dépense un Point de Vide pour améliorer un jet d'opposition de Compétence Sociale, il lance et garde deux dés supplémentaires (+2g2) au lieu d'un.

Rang 5 : Les Yeux de Kitsuki

Le plus compétent des émissaires du Clan du Dragon peut détecter les mensonges, les motivations, les vérités cachées et la culpabilité d'un seul coup d'œil, en l'espace d'un instant. À chaque fois qu'un adversaire tente de mentir au personnage et échoue, il perd immédiatement deux Points de Vide que gagne le personnage. Cela ne permet pas au personnage d'avoir plus de Points de Vide que son Anneau de Vide ne le permet. Si son adversaire n'a pas deux Points de Vide à perdre, il ne peut pas mentir (soit il se tait, soit il dit la vérité). Ses alliés ne peuvent pas mentir intentionnellement au personnage pour lui donner ce bonus.

Moine Tatoué des Trois Ordres (moine)

Quand l'Empire fut fondé, Togashi se retira dans les montagnes septentrionales avec ses deux vassaux, Mirumoto et Agasha. Ceux qui suivirent le Kami du Clan du Dragon dans les montagnes furent envoyés chez Mirumoto ou chez Agasha pour leur formation. Ceux qui ne suivaient aucun des deux continuèrent leur route pour s'agenouiller devant Togashi et étudier à ses pieds. Ces hommes et ces femmes étaient appelés ise zumi, les hommes tatoués, et furent le premier ordre de moines qui ne soit pas directement voué à Shinsei ou à l'une des Fortunes. Ces ise zumi étaient les yeux et les oreilles mortels de Togashi dans l'Empire, et lui offraient des informations de première main concernant la nature de l'âme des mortels. Le rituel d'initiation des ise zumi comprenait des heures de méditation réunissant Togashi et les nouveaux venus, et se finissait quand le Kami du Clan du Dragon tatouait sur la peau des moines une image qui représentait une facette de l'âme de ces initiés. Aidés par la magie du Clan du Dragon, ces hommes et ses femmes entreprirent de chercher l'illumination de différentes façons et voyagèrent souvent dans tout l'Empire.

Aujourd'hui, les moines du Clan du Dragon sont divisés en trois ordres : les disciples de Togashi, le Dragon Éternel, les disciples de Hitomi, Dame Lune, et les disciples de Hoshi, le Pèlerin Céleste. Si les trois ordres voient leurs effectifs augmenter grâce à un lent afflux de mortels poussés par un mystérieux désir de se rendre dans les montagnes du Clan du Dragon, les Hitomi et les Hoshi gagnent aussi de nouveaux membres de différentes façons. Les Hitomi obtiennent parfois spontanément leurs tatouages, car les bienfaits de Dame Lune se font parfois connaître sous forme de tatouages mystiques, et les enfants des moines Hitomi qui n'ont pas fait vœu de célibat naissent parfois avec de tels dons. L'ordre de Hoshi intègre parfois ceux qui veulent se joindre à sa quête de justice, car les moines Hoshi sont souvent envoyés sur les terres du Clan du Dragon pour aider les Mirumoto à s'occuper des bandits ou pour faire respecter seuls la loi.

Bonus : Vide +1
Honneur : 1.5
Compétences : Artisan (un au choix), Jiujutsu, Méditation, Théologie, , trois Compétences au choix.
Équipement : deux armes de paysan au choix ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 2 koku.

Les membres des Trois Ordres du Clan du Dragon gagnent des tatouages mystiques tout en étudiant les mystères de l'univers. Ces tatouages disposent de pouvoirs, et permettent de faire appel aux réserves d'énergie de l'âme. Les tatouages reflètent la nature profonde du moine, qui surprend parfois même celui qui les reçoit. Lors du choix des tatouages, soyez prêts à expliquer de quelle manière ils reflètent l'âme de votre personnage.

Les hommes tatoués commencent le jeu avec deux tatouages. Ces tatouages ont généralement des pouvoirs auxquels il faut faire appel, mais certains ont aussi des effets toujours actifs jusqu'à ce que le personnage décide de les annuler. Pour mettre un terme temporaire aux effets d'un tatouage, le personnage doit effectuer un jet de Méditation contre un ND égal à 15 + 5 pour chaque Rang de Réputation dont il dispose. Une fois que les pouvoirs d'un tatouage ont été interrompus, il faut une action au personnage pour les réactiver. Chaque tatouage ne peut être utilisé qu'un nombre de fois par jour égal à son Rang de Réputation, ce qui inclut les fois où il réactive les effets de tatouages qui devraient normalement avoir un effet permanent.

Chaque tatouage a un effet qui s'améliore généralement quand le personnage gagne des Rangs de Réputation. Quand il passe à un nouveau Rang de Réputation, le personnage peut choisir un nouveau tatouage pour son personnage. Les Togashi et les Hoshi subissent un procédé rituel qui consiste à dessiner le nouveau tatouage sur la peau du moine et à améliorer cet aspect de son âme. Les Hitomi se contentent de méditer dans l'un des sanctuaires de Dame Lune, et l'image se forme spontanément sur leur peau. Les moines de la famille Togashi (appelés ise zumi) gagnent plutôt des tatouages aux effets guérisseurs ou rétablissant l'harmonie, les Hitomi (kikage zumi) des tatouages destructeurs et aux pouvoirs physiques, et les Hoshi (tsurai zumi) des pouvoirs équilibrés, qui améliorent leurs capacités à la fois physiques et spirituelles. Certains tatouages ne peuvent être pris que par les membres d'un certain ordre.

Si l'effet d'un tatouage modifie le Rang de Réputation du personnage (comme en augmentant un Trait et provoquant ainsi l'Augmentation d'un Anneau), celui-ci n'applique en aucun cas ce nouveau Rang de Réputation.

Tatouages

Aigle

Bien que ce tatouage ne permette pas de voler, son effet en est proche. Le personnage peut activer ce tatouage pour faire un grand bond. Après avoir pris son élan en courant, il peut sauter sur une longueur égale à 4,5 m fois son Rang d'Eau. Sans élan ou en hauteur, cette distance est réduite de moitié. Quand il tombe d'une hauteur inférieure ou égale à ce maximum, il ne subit pas de dégâts s'il réussit un jet d'Agilité contre un ND de 15.

Bambou

Ce tatouage confère les pouvoirs du bambou, la plante qui survit même aux hivers les plus rudes. Le personnage ajoute à son ND pour être touché son Rang de Réputation +5. Cet effet dure un nombre de tours égal à son Rang de Réputation +1.

Campanule

On dit que la campanule fut la dernière chose à laquelle Shinsei parla avant de disparaître de l'Empire, et elle a cinq pétales, un pour chacun des Cinq Anneaux. Le pouvoir de la campanule permet au personnage de substituer son Anneau de Vide à n'importe quel Trait pendant un nombre de tours égal à son Rang de Réputation.

Chat

Symbolisant la richesse, le confort et la bonne fortune, le chat améliore la capacité du personnage à exercer de l'attrait sur autrui grâce à sa personnalité chaleureuse. Il peut activer ce tatouage pour gagner un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Réputation pour tous les jets de Compétences Sociales durant une heure, une fois par jour. Ce tatouage ne peut être choisi que par un ise zumi.

Chauve-souris

Le symbole de la chauve-souris confère des réflexes surnaturels, ajoutant le Rang de Réputation au Rang de Réflexes du personnage quand il y fait appel. Cet effet dure un nombre de tours égal au Rang de Réputation du personnage +1.

Crabe

Une vieille légende parle du crabe comme de l'armure de l'Empereur, et ce totem protège également le personnage. Quand il active ce tatouage, le personnage gagne une armure naturelle égal à son Rang de Réputation +1 pendant un nombre de tours égal à deux fois son Rang de Réputation. Ce tatouage ne peut être utilisé qu'un nombre de fois par jour égal à son Rang de Vide.

Corneille

La corneille s'aventura dans l'Outremonde pour aider Shinsei à guider les tonnerres de Fu Leng, mais ses plumes multicolores devinrent noires à l'issue du voyage. Ce tatouage immunise complètement le personnage contre la Souillure de l'Outremonde, à moins qu'il ne souhaite la contracter volontairement (en pratiquant la maho, par exemple). La nature de ce tatouage attire l'attention des monstres de l'Outremonde (et des personnages Damnés) comme si le personnage était fait de jade pure : ils préfèrent l'attaquer quand ils en ont l'occasion, et il est impossible pour lui d'échapper à leur attention.

Dragon

En faisant appel au symbole de son clan, le personnage crache une rafale de flammes. Il fait un jet de Feu/Réputation (en gardant l'Anneau) et peut atteindre un nombre de cibles égal à son Rang de Réputation, à une distance de 15 m. Pour les dommages, il effectue un nouveau jet de Feu/Réputation, et garde un nombre de dés égal à son Anneau. Il subit une Blessure pour chaque cible qu'il vise avec cette attaque.

Embrasement

En puisant dans la fureur de cet élément, le personnage gagne la capacité de faire appel à son Feu intérieur contre ses adversaires. Quand il donne un coup à mains nues à un adversaire et lui inflige des dommages, il peut activer ce tatouage pour créer une rafale de flammes qui inflige XgX Blessures à cet ennemi, où X représente le Rang de Feu du personnage. Ces dommages sont séparés mais s'ajoutent aux dommages de combat à mains nues. Le personnage subit un nombre de Blessures égal à son Rang de Feu. Ce tatouage ne peut être choisi que par un kikage zumi.

Lion

Comme le clan du même nom, ce tatouage représente une nature belliqueuse et la maîtrise intuitive du combat. Quand il active ce tatouage, le personnage lance (mais ne garde pas) un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Réputation sur tous les jets de Compétence de Bugei pendant un nombre de tours égal à son Rang de Réputation +1.

Marante

En invoquant le symbole de cette herbe médicinale puissante, le personnage peut se guérir lui-même ou guérir un autre personnage d'un nombre de Blessures égal à son Rang de Réputation fois 10. Il peut guérir les Blessures d'autrui autant de fois par jour qu'il le désire, mais ne peut se guérir lui-même qu'un nombre de fois par jour égal à son Rang de Vide. Quand il guérit les Blessures d'un autre personnage, il subit la moitié de celles-ci (arrondi à l'inférieur), et ne peut être guéri que par la médecine naturelle ou le passage du temps.

MILLE-PATTES

Ce tatouage augmente le mouvement du personnage qui passe à son Rang d'Eau fois 30 m pendant une journée entière. Tandis qu'il se déplace de cette manière, on ajoute son Rang de Réflexes + son Rang de Réputation à son ND pour être touché. Une fois le tatouage désactivé, le personnage est hors de combat (le tatouage du Pin ne peut annuler cet effet) et doit se reposer pendant une période égale au temps qu'il a couru multiplié par (6 moins son Rang de Maîtrise).

NUAGE

Quand il fait appel au pouvoir des nuages, le personnage gagne un lien inné avec les esprits de ce monde et des autres. Il peut lancer Sensation et Communion comme s'il était un shugenja d'un Rang de Maîtrise équivalent à son Rang de Réputation, et peut utiliser ces sorts pour parler aux kami des éléments et aux esprits cachés des autres Royaumes des Esprits. Les esprits invisibles lui sont parfaitement visibles.

OCÉAN

Les Rokugani respectent l'océan aux profondeurs infinies. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour ignorer une fois le besoin de sommeil, de nourriture ou d'eau. Il peut aussi tenter de puiser dans les plus profondes réserves de l'océan et récupérer un nombre de Points de Vide égal à son Rang de Réputation. Pour ce faire, il doit effectuer un jet de Vide/Méditation. Le ND est égal à la somme des Points de Vide à récupérer et du nombre de fois où il a utilisé ce pouvoir le jour même (y compris cette utilisation), multipliée par 10. Par exemple, si Togashi Teijo utilise le tatouage pour la première fois de la journée afin de récupérer ses quatre Points de Vide, il effectuerait un jet de Vide/Méditation contre un ND de (4+1) x 10, soit 50. Si le personnage rate ce jet de dés, il est perdu dans les mystères de sa méditation pour un nombre d'heures égal à 6 moins son Rang de Réputation.

PLEINE LUNE

Aussi appelé la Bénédiction de Dame Lune, ce tatouage est répandu parmi les membres des kikage zumi, mais il existe également chez les tsurai zumi. Le pouvoir de la Pleine Lune peut miner le chi d'autrui. En tant qu'action, le personnage peut effectuer un jet d'opposition de Volonté contre un adversaire et puiser dans le pouvoir de ce tatouage. S'il l'emporte, l'ennemi perd un Point de Vide. Si ce tatouage est utilisé à la lumière du jour, le personnage doit dépenser un Point de Vide pour l'activer.

SOLEIL

Ce tatouage confère au personnage un lien avec Sire Soleil dans toute sa splendeur. Tant qu'il est en plein soleil, il peut invoquer le pouvoir de ce tatouage pour gagner un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Réputation pour un seul jet de dé.

AUTRES TATOUAGES

Les joueurs sont libres de concevoir leurs propres tatouages en se basant sur le niveau de puissance présenté dans ceux qui existent déjà. Les effets des tatouages devraient rarement pouvoir affecter d'autres personnages, à l'exception notable de ceux qui infligent des dégâts ou améliorent les capacités de combat. Les tatouages doivent améliorer le personnage du Clan du Dragon d'une manière ou d'une autre, et cela a parfois un prix, afin de ne pas déséquilibrer le jeu. Les tatouages peuvent augmenter un Trait au détriment d'un autre, ou conférer une Compétence dans un domaine en en retirant une autre. Tous les tatouages créés par les joueurs doivent être approuvés par le MJ.

Écoles du Clan de la Grue

École de bushi Kakita

À l'aube de l'Empire, le premier Hantei organisa un grand tournoi destiné à choisir le samurai qui deviendrait son champion personnel et celui qui ferait respecter la loi. Le tournoi fut remporté par Kakita, un homme au talent exceptionnel qui finirait par épouser la sœur de Hantei, Doji, et définirait l'un des aspects les plus importants de Rokugan, la voie du sabre. Si bien des familles développèrent ensuite leur propre technique de sabre, Kakita fonda le premier véritable dojo consacré à cette arme, et ses méthodes sont largement respectées à cause d'une tradition antique et de leur efficacité au combat. Les samurai formés par les Kakita sont vraiment craints, et seul un individu sans cervelle aurait l'idée de défier un kenshinzen, un élève accompli des Kakita, en duel. En raison de la glorieuse réputation de l'École de bushi Kakita, le fait d'y entrer est source de prestige pour une poignée d'élus, et de déception pour beaucoup. Au sein du Clan de la Grue, beaucoup sont formés aux bases de la Technique Kakita, mais seule une poignée d'individus honorables sont invités à étudier au sein du dojo le plus prestigieux situé à Shiro Sano Kakita. En dehors du Clan de la Grue, peu d'élèves sont autorisés à s'entraîner chez les maîtres Kakita : ceux qui ont le droit d'entrer ont soit un talent exceptionnel, soit des relations politiques, soit un peu des deux. Bien que les membres du Clan de la Grue ne soient pas du genre à laisser passer l'occasion de gagner les faveurs d'autres clans, l'admission au sein de l'École de bushi Kakita n'est pas une faveur qu'on peut obtenir à la légère.



Bonus : Réflexes +1
Honneur : 3.5
Compétences : Étiquette, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Méditation une Compétence Noble au choix, une Compétence Noble ou une Compétence de Bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), deux armes au choix, armure légère, casque ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 10 koku.

TECHNIQUES

RANG 1 : LA VOIE DE LA GRUE

L'étude du sabre démontre les nombreuses façons dont l'art de la Technique Kakita peut s'appliquer. Le personnage ajoute le double de son Rang de Iaijutsu au résultat de tous ses jets d'Initiative, et il peut utiliser sa Compétence Iaijutsu à la place de Kenjutsu quand il utilise un katana (cela ne lui confère aucune Capacité de Maîtrise de Kenjutsu). De plus, il peut se concentrer une fois de plus lors d'un duel de iaijutsu.

RANG 2 : FRAPPE ECLAIR

Les ennemis lents ou à l'esprit faible sont condamnés à l'échec. Le personnage a appris à tirer profit de la rapidité et de la force spirituelle enseignées par l'École Kakita. Quand son Initiative est supérieure à celle de son adversaire, pour chaque tranche de 10 points de différence, il gagne une Augmentation Gratuite à tous ses jets d'attaque. Dans un duel de iaijutsu, il peut ajouter la différence entre son Rang d'Honneur et celui de son adversaire (si le sien est supérieur) au nombre de fois où il peut se concentrer.

RANG 3 : FRAPPE DU VIDE

Quand il est engagé dans un duel de iaijutsu, le personnage gagne un nombre de Points de Vide supplémentaire égal à son Rang d'Honneur pour toute la durée du duel. Au cours d'un combat ordinaire, quand il réussit à frapper un adversaire dont l'Initiative est inférieure, ce dernier subit un malus de +10 au ND pour sa prochaine attaque contre le personnage durant le même tour.

RANG 4 : UN COUP, DEUX ENTAILLES

En portant un coup d'une pureté exceptionnelle, l'élève avancé de la Technique Kakita entaille deux fois son adversaire. Il peut porter une attaque supplémentaire par tour, et ajoute le double de son Rang de Feu au résultat de tous ses jets d'attaque.

RANG 5 : FRAPPER SANS PENSER

Lors de sa première attaque, à chaque tour, le personnage lance et garde un dé de dommages supplémentaire (+1g1) pour chaque tranche de 10 points d'Initiative au-dessus de celle de son adversaire. Quand il participe à un duel de iaijutsu, le personnage peut effectuer un jet d'opposition de Vide contre son adversaire. S'il l'emporte, il peut limiter le nombre d'informations que l'adversaire apprend de lui durant le duel de 1 pour chaque tranche de 5 points au dessus du résultat de son adversaire.

École de shugenja Asahina

Les Asahina sont profondément respectés pour leur dévouement envers la paix. Les shugenja formés par le Clan de la Grue s'aventurent rarement hors des temples Asahina, car nombre de leurs enseignements requièrent beaucoup de méditation silencieuse, d'introspection et d'érudition dans les arts nobles. Les Asahina passent beaucoup de temps à concevoir de splendides fétiches destinés à protéger leurs frères, et à tenter de déchiffrer l'avenir pour mieux les conseiller. Peu de shugenja du Clan de la Grue voyagent dans le pays, sauf pour des missions de bienfaisance ou de diplomatie. Les Asahina ont une philosophie strictement pacifique, refusant souvent de blesser d'autres créatures même quand leur propre vie est menacée. Les seuls ennemis auxquels cette philosophie ne s'applique pas sont les créatures marquées par l'Outremonde, incarnation vivante des péchés à l'encontre de l'ordre naturel que les Asahina abhorrent. Ceux qui pensent que les prêtres du Clan de la Grue sont des faibles n'ont jamais été témoins de la fureur de ces paisibles shugenja à l'encontre des ignominies engendrées par la souillure de Jigoku.

Bonus : Intuition +1
Honneur : 3.5
Compétences : Calligraphie, Étiquette, Méditation, Théologie (Fortunes), trois Compétences Nobles au choix.
Équipement : Tanto ; instruments de divination (d'un type à choisir), kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 10 koku.
Affinité/Déficience :
Les Asahina apprécient la subtilité et la précision, et ont par conséquent une Affinité pour la magie de l'Air. La nature destructrice du Feu ne fait pas bon ménage avec leur philosophie pacifiste, et ils ont une Déficience en magie du Feu.

TECHNIQUE: LA GRÂCE DE L'AME

Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour lancer un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang d'Honneur quand il lance un sort. S'il le fait, tous les effets du sort déterminés par un Anneau élémentaire sont calculés comme si cet Anneau était augmenté de son Rang d'Honneur.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, plus trois sorts d'Air, 2 sorts d'Eau et 1 sort de Terre.

École de courtisan Doji

Bien que le premier vrai dojo institué par le Clan de la Grue ait été dominé par la voie du sabre, la voie de la négociation et de la paix était sans doute le premier art auquel ses membres se soient voués. Dame Doji était une femme compréhensive et paisible, à laquelle les autres Kami faisaient fréquemment appel pour régler les différends que suscitaient les natures incroyablement variées des différents clans. À de rares exceptions, Doji mettait un terme à ces disputes de telle sorte que les différents partis se mettent d'accord et redeviennent amis. Les membres du Clan de la Grue ont suivi l'exemple de leur fondatrice en tant que pacificateurs et ferment d'unité entre les clans. Les courtisans formés par la famille Doji apprennent les enseignements du vaste réseau d'influence que le Clan de la Grue a tissé au fil des générations : les innombrables alliés et amis qui vivent au sein de toutes les maisons de l'Empire. Si les membres du Clan du Scorpion peuvent bénéficier d'une telle influence par l'intimidation ou le chantage, ceux du Clan de la Grue sont fiers de leur réputation d'amis de tous. Rares sont ceux qui sont désireux de les affronter à la cour (ou n'importe où ailleurs) essentiellement à cause de leur liste d'alliés qui semble infinie. Un samurai impétueux qui tente de défier la puissance d'un membre du Clan de la Grue peut se rendre soudain compte du nombre d'amis dont ce dernier dispose, et trouvera peut-être son propre seigneur dans la liste…

Bonus : Intuition +1
Honneur : 3.5
Compétences : Artisan (un au choix), Art du Conteur (Poésie), Calligraphie, Cérémonie du Thé, Courtisan (Manipulation), Étiquette (Conversation), une Compétence Noble au choix.
Équipement : Wakizashi ; deux kimonos et deux paires de sandales, un kimono et une paire de sandales de bonne qualité, destrier, nécessaire de voyage ; 15 koku.

TECHNIQUES

RANG 1 : LE PRÉSENT PARFAIT

Le personnage peut ajouter le double de son Rang d'Honneur au résultat de tous ses jets de Courtisan, Étiquette, Connaissance (Héraldique), Art du Conteur (Art Oratoire). De plus, les courtisans

Doji sont au centre d'un réseau complexe de faveurs et d'échanges. Un nombre de fois par session égal à son Rang d'Air + son Rang de Maîtrise, le personnage peut faire appel aux Tables de Faveurs pour faire bénéficier d'une faveur à un autre personnage, en espérant généralement une rétribution ultérieure pour son aide. Ces services ne passent parfois même pas entre ses mains: il est possible qu'ils soient délivrés jusque dans des régions lointaines par des intermédiaires, et la table sert de guide pour déterminer ce qui peut être obtenu sans trop faire d'histoires. Le Clan de la Grue ne donne pas ses faveurs à la légère, et un courtisan qui utilise les richesses du clan pour équiper ses amis ne devra pas s'étonner si le clan exige poliment mais fermement de savoir où et comment ces instruments seront utilisés.

Rang 2 : Le Murmure de l'Ame

Le personnage peut observer un adversaire pendant un seul tour, dépenser un Point de Vide et effectuer un jet d'opposition d'Intuition. Cet adversaire doit alors révéler l'un de ses Avantages au personnage. Durant le jour qui suit, à tout moment où cet adversaire tente d'utiliser cet Avantage dans une situation sociale, le personnage gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise pour ses jets d'opposition de Compétences Sociales contre lui. S'il révèle un Avantage dont le personnage connaît déjà l'existence, celui-ci gagne une Augmentation supplémentaire.

Rang 3 : L'Épreuve de l'Honneur

Arrivé à ce Rang, le personnage peut ajouter le double de son Rang d'Honneur à tous ses jets d'Intuition (ce bonus est cumulatif avec ceux du Présent Parfait). De plus, quand un autre personnage entreprend une action en sa présence, il peut dépenser un Point de Vide pour effectuer un jet d'Intuition/Étiquette contre un ND égal à 10 fois le Rang de Réputation de ce personnage. En cas de succès, ce personnage doit faire ce jet de dé en tant que test d'Honneur (mais sans les pertes ou les gains d'Honneur qui y sont normalement associés). Cette Technique n'a pas d'effet sur les personnages ayant un Rang d'Honneur de 0 ou les créatures qui ne comprennent pas le concept d'honneur (comme les morts-vivants ou les Nezumi).

Rang 4 : Le Don de la Dame

Le personnage possède l'esprit brillant de Dame Doji, et ses alliés prospèrent en sa présence. Si le personnage possède l'Avantage Relations, il peut gratifier une de ses Relations d'un nombre d'Augmentations Gratuites par jour égal à son Rang d'Air pour toutes les Compétences Sociales qu'elle effectue en sa présence. Le personnage gagne trois Points de Vide supplémentaires qui ne peuvent être utilisés que pour activer les Techniques de courtisan Doji. Ils peuvent être récupérés comme des points de Vide normaux, et ne lui permettent pas de faire appel à des Augmentations supplémentaires.

Rang 5 : L'Ame de Dame Doji

Une fois par jour, le personnage peut consulter en privé tout individu qui fait partie de ses Relations. Il peut lui conférer l'un des Avantages suivants pendant la journée qui suit : Bénédiction de Benten, Clairvoyant, Dessein Supérieur, Voix Mélodieuse, Honneur Apparent ou Intègre.

École de chien de meute Daidoji (bushi)

Les membres du Clan de la Grue aspirent à l'excellence et à la grâce en toute chose, et la guerre n'y fait pas exception. L'essentiel des soldats permanents du Clan de la Grue sont formés pendant un certain temps parmi les Daidoji, apprenant leurs tactiques subtiles et complexes destinées à contrecarrer des ennemis supérieurs en nombre et en force brute. Bien que les Daidoji n'aient aucunement le contrôle de la défense de leur patrie, seuls les élèves les plus prometteurs et les plus talentueux sont autorisés à étudier parmi les chiens de meute. Les chiens de meute Daidoji sont une division d'élite de l'armée du Clan de la Grue, dont les membres sont formés en tant qu'éclaireurs, saboteurs et espions. Rares sont les étrangers à la famille Daidoji, en dehors des dirigeants du clan, qui sont au courant de l'entraînement de ce groupe, et les étrangers au clan ne se voient jamais confier de telles informations. Le Clan de la Grue ne va pas jusqu'à mentir au sujet de ses guerriers, mais tant que la nature de chien de meute reste vague pour les étrangers, ils conservent leur avantage.

L'existence de chien de meute en tant que groupe officiel au sein du Clan de la Grue est le sujet de débats parmi les étrangers, mais nul ne peut nier la nécessité de se préparer contre ces professionnels de la guérilla et du harcèlement du Clan de la Grue si le clan entre en guerre. Les chiens de meute Daidoji sont censés changer la donne du conflit presque à eux seuls, car on recommande aux commandants du Clan de la Grue de considérer qu'un chien de meute est capable de contrecarrer l'avantage de cinquante soldats ennemis au moins. Les chiens de meute ne sont pas des assassins, et n'empoisonnent ni ne poignardent dans le dos des adversaires imprudents, mais ils pensent qu'attaquer une armée ou un ennemi prêt au combat est toujours honorable, que celui-ci remarque la présence d'un Daidoji ou non.

Bonus : Agilité +1
Honneur : 1.5
Compétences : Art de la Guerre, Athlétisme, Chasse, Discrétion (Embuscade), Kenjutsu, Kyujutsu, une Compétence au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), tanto, yari, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage imperméabilisé ; 10 koku.

Techniques

Rang 1 : Plume d'Acier

Un chien de meute frappe depuis les ombres, pourfendant l'ennemi avant qu'il ne puisse répliquer. Quand il attaque un ennemi depuis une position surélevé, en le prenant en tenaille, ou si l'adversaire est inconscient de sa présence, le personnage lance un nombre de dés de dommages supplémentaire égal à son Rang de Maîtrise. Les chiens de meute apprennent aussi à réagir avec leur esprit et non par instinct : le personnage ajoute son Rang de Feu à son ND pour être touché.

Rang 2 : Serre Silencieuse

Quand le combat commence, le personnage peut désigner un adversaire unique. On ajoute alors cinq fois le Rang de Maîtrise du personnage à son ND pour être touché contre cet adversaire jusqu'à ce que ce dernier réussisse à le toucher. Le personnage ne peut pas désigner d'adversaire dont il ignore la présence, mais il peut choisir de garder en réserve cette capacité jusqu'à ce qu'un nouvel adversaire arrive ou qu'un de ceux qui sont présents s'avère menaçant. Dans ce cas, il peut déclarer l'usage de cette Technique à son tour. De plus, il peut ajouter son Rang d'Air au résultat de tous ses jets d'attaque.

Rang 3 : Fantôme Vengeur

Le personnage peut ajouter le double de son Rang de Feu à son ND pour être touché (ce qui remplace le bonus au ND obtenu grâce au premier Rang). Après qu'un adversaire a agi contre lui, le personnage peut effectuer un jet d'opposition d'Agilité contre l'Agilité ou la Perception de celui-ci (au choix dudit adversaire). Si l'action de l'adversaire était réussie, le personnage doit dépenser un Point de Vide pour activer cette Technique. S'il l'emporte sur le jet d'opposition, il peut immédiatement s'éloigner de 3 m au maximum. Si une couverture suffisante est disponible, il peut aussi effectuer un jet d'Agilité/Discrétion (Furtivité) pour se cacher.

Table des faveurs des courtisan Doji

Les faveurs sont classées par Rangs de Maîtrise. Un courtisan ne peut obtenir que des faveurs qui correspondent à son propre Rang de Maîtrise ou à un Rang inférieur. Si le personnage n'est pas dans une région où ce genre de faveurs est logiquement disponible, le temps nécessaire pour obtenir cette faveur est laissé à l'appréciation du MJ : le personnage doit tenter de contacter le réseau d'influence du Clan de la Grue. Il n'a pas besoin d'accéder directement au Clan de la Grue : n'importe quel clan fera l'affaire, car le Clan de la Grue a des alliés presque partout dans l'Empire. Ce n'est pas là une liste exhaustive, mais un guide qu'on peut utiliser pour déterminer à quel Rang correspondant un service ou une faveur qui n'y apparaît pas.

On peut faire appel à un shugenja Asahina pour lancer un sort d'un Rang équivalent à celui de la faveur utilisée. Il n'ira cependant pas jusqu'à combattre pour lancer ce sort à moins que ce ne soit uniquement et clairement dans l'intérêt de la paix.

Rang Un – Un objet de bonne qualité, un poney, une escorte modeste vers une cité importante ou un palais, un tuteur capable d'enseigner une Connaissance que quelqu'un veut apprendre, une information concernant un sujet très connu ou un sujet académique facilement compréhensible, ou n'importe quel objet valant approximativement 2 koku.

Rang Deux – Un objet de qualité exceptionnelle, un cheval de bonne qualité, un bushi Kakita de Rang 2 pour représenter quelqu'un au cours d'un duel, une invitation à la cour d'une famille noble, la chance de servir un puissant daimyo à une seule occasion, la chance d'apprendre une Compétence d'un maître connu qui fait autorité en la matière et issu de n'importe quel clan, ou n'importe quel objet valant approximativement 5 koku.

Rang Trois – Obtenir le pardon pour une offense mineur ou une indiscrétion d'un membre de la caste des samurai, obtenir une audience pour parler à un daimyo mineur, obtenir un mécène pour un artisan ou un artiste, un guide du Clan du Crabe dans l'Outremonde, un artisan du Clan de la Grue engagé pour créer une oeuvre d'art destinée à quelqu'un en particulier, un magistrat Kitsuki appelé à enquêter sur un sujet particulier, un gunso du Clan du Lion pour venir en aide au combat, l'utilisation d'un navire du Clan de la Mante pour transporter une cargaison, un érudit du Clan du Phénix pour faire des recherches sur un sujet obscur, une monture du Clan de la Licorne, l'expédition d'un objet quelque part par le Clan du Scorpion « sans poser de question » , un poste de hatamoto au service d'un daimyo mineur du clan, un poste de gunso dans l'armée du clan, la chance de servir personnellement le Champion du Clan, ou n'importe quel objet valant approximativement 10 koku.

Rang Quatre – La chance pour quelqu'un d'autre que le personnage d'épouser le deuxième ou le troisième enfant d'un daimyo influent, une Obligation mineure (par l'intermédiaire du Désavantage) affectée à un puissant samurai choisi par le MJ dans un clan choisi par le joueur, devenir le gardien d'un puissant nemuranai en possession des Asahina, un assistant personnel issu de la même famille ou du même clan, un poste de magistrat au sein du même clan, ou n'importe quel objet valant approximativement 20 koku.

Rang Cinq – Un fétiche magique mineur fabriqué par les Asahina sur des spécifications précises, un poste de Magistrat de Jade ou d'Émeraude, un service accompli par un puissant membre du même clan (mais pas un daimyo de famille ni un champion), un parchemin de sort du Clan du Phénix, un maître duelliste de l'École Kakita servant de champion au cours d'un duel, un sage moine tatoué du Clan du Dragon servant de conseiller pendant plusieurs semaines, un général Akodo servant d'aide de camp durant une campagne militaire, un voyage gratuit depuis n'importe quel point et vers n'importe quelle destination à bord d'un bateau du Clan de la Mante, une information importante permettant de faire chanter un individu et apprise par le Clan du Scorpion, une unité entière de vierges de bataille Utaku qui servent de garde personnelle, ou n'importe quel objet valant approximativement 30 koku.

Rang 4 : Deux Coups dans les Ténèbres

Rapidité, précision, efficacité... ce sont là les qualités distinctives du chien de meute. À partir de ce Rang, il peut effectuer une attaque supplémentaire par tour. Il gagne une Augmentation supplémentaire sur tous les jets d'attaque, laquelle ne peut être utilisée que pour effectuer une feinte, un désarmement ou un renversement.

Rang 5 : Glisser comme les Ombres

Un chien de meute bien formé est plus efficace sous la pression. Il peut maintenant ajouter le triple de son Rang de Feu à son ND pour être touché (ce qui se substitue au bonus du troisième Rang), et peut ajouter le total de ses Rangs de Discrétion et d'Athlétisme à ses jets d'Initiative. Tout bonus qu'il obtient pour attaquer un adversaire en raison de sa manoeuvre d'attaque, de son équilibre ou de sa position voit ses effets doublés. Cela comprend : prendre l'ennemi en tenaille, attaquer d'une position surélevée, attaquer des ennemis à terre ou surpris, attaquer en terrain inégal, effectuer un Assaut, ou toute action qui voit l'adversaire appliquer un malus à son propre ND pour être touché durant un combat. Quand il attaque un tel ennemi, ses 8 et ses 9 sont relancés comme les 10 sur ses jets de dommages. Cet effet peut être utilisé seulement une fois par dé et par jet de dé. Ainsi, si le personnage obtient un 8, puis un 9 en relançant ce dé, celui-ci n'est pas relancé plus. S'il obtient un 8, puis un 10 sur le même dé, le 10 est relancé normalement.

Écoles du Clan de la Licorne

École de bushi Moto

Bien qu'elle n'ait enseigné à Rokugan que pendant moins d'un siècle, l'École de bushi Moto est néanmoins une institution des plus redoutées. Non seulement elle enseigne une méthode de combat féroce et acharnée, mais rares sont ceux qui comprennent assez bien ce style pour s'en protéger efficacement.

Le style de combat enseigné par la famille Moto naquit dans les Terres Brûlées, où l'ancienne tribu des Moto se défendait contre toutes sortes d'adversaires, chacun doté d'un style différent. Les Moto apprirent que leur meilleure chance de l'emporter était d'attaquer sans hésiter ni penser à leur sécurité personnelle. Ils devinrent redoutés de tous, adversaires déments qui ne connaissaient ni la peur ni le remord, une réputation qui les a suivis à Rokugan.

Le style Moto est le plus souvent utilisé avec un katana, comme la plupart des styles enseignés à Rokugan. Contrairement à la plupart des écoles, l'enseignement des Moto n'est pas restrictif. Les élèves apprennent à utiliser toute une variété d'armes, comprenant bien des armes gaijin qui ont émigré dans l'Empire avec la tribu des Moto. Quand elles sont fabriquées avec l'acier à plusieurs couches rokugani, ces armes peuvent être dévastatrices.

La guerre récente contre les Clans du Lion et du Dragon a confronté plus d'ennemis au style de combat des Moto. Si la plupart des clans restent peu familiarisés avec les tactiques de combat du Clan de la Licorne, les deux ennemis potentiels les plus proches ont maintenant plus d'expérience que les autres.

Bonus : Force +1
Compétences : Arme (une au choix), Athlétisme, Chasse, Défense, Équitation, Kenjutsu (Cimeterre), une Compétence au choix.
Honneur : 2.5
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), deux armes au choix, armure légère ou lourde ; cheval de selle gaijin, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 10 koku.



Techniques

Rang 1 : Frappe Sauvage des Moto

Le style de combat des Moto fait preuve d'une fureur sauvage et sans retenue qui impressionne les observateurs. Le personnage peut utiliser n'importe quelle arme à deux mains (en dehors des armes d'hast) avec une seule main, et lancer un dé supplémentaire pour les dommages quand il le fait. Quand il utilise effectue un Assaut ou quand il est à cheval, il peut lancer deux dés supplémentaires. Ce bonus n'est pas cumulatif s'il effectue un Assaut et se trouve à cheval. Le personnage ajoute son Rang de Terre au résultat de ses jets de dommages.

Rang 2 : Le Poing du Khan

Un Moto est déterminé avant tout. Il peut soustraire un total égal à sa Volonté + son Rang de maîtrise aux Blessure infligées par n'importe quel jet de dommages qui le vise, pour un minimum de 1 Blessure. De plus, il ajoute son Rang d'Eau au résultat de tous ses jets d'attaque.

Rang 3 : Frappe du Vent du Désert

La puissance et la précision comptent autant l'une que l'autre pour les Moto. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par tour. De plus, il ajoute le double de son Rang de Terre au résultat de tous ses jets de dommages, ce qui remplace le bonus du Rang 1.

Rang 4 : Les Secrets des Ujik-hai

Les anciens nomades Moto ne connaissaient guère la philosophie, mais ils comprenaient que ne faire qu'un avec l'univers était aussi simple que de céder à ses instincts les plus primaires. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour lancer et garder deux dés supplémentaires sur un jet d'attaque. Il peut aussi dépenser un Point de Vide pour lancer et garder un dé supplémentaire sur un jet de dommages. De plus, il ajoute le double de son Rang d'Eau au résultat de tous ses jets d'attaque, ce qui remplace le bonus du Rang 2.

Rang 5 : Les Moto ne se Rendent Pas

Les Moto ne se rendent jamais. Quand il est à cheval ou qu'il effectue un Assaut, le personnage garde un nombre de dés de dommages supplémentaires égal à la moitié de ses Rangs de Force, arrondie au supérieur. Le bonus n'est pas cumulatif si le personnage effectue un Assaut et est à cheval. Il lance toujours un nombre de dé minimum égal au nombre de dés qu'il garde, pour tout jet de dommages. Finalement, il ajoute le triple de son Rang de Terre au résultat de ses jets de dommages, ce qui remplace le bonus du Rang 3.

École de shugenja Iuchi

Les shugenja sont attachés à la tradition. Même les temples de shugenja les plus progressistes sont attachés à des rituels qui existent depuis plus de mille ans. Toutefois, les Iuchi étaient absents de l'Empire quand nombre de ces traditions ont été établies, et ne partagent que les bases les plus élémentaires avec les shugenja des autres temples. Au lieu de cela, ces éléments de base ont été confrontés à d'autres cultures et styles magiques que les Iuchi ont rencontrés durant leurs voyages, chaque incident provoquant de légers changements dans les pratiques de la famille.

Les Iuchi furent séparés des kami, les esprits élémentaires qui sont à la source de la magie rokugani. Durant leurs errances, ils furent obligés d'intégrer un style de magie gaijin appelé meishodo, ou magie des noms. Semblable à la magie traditionnelle des shugenja dans son application sinon dans sa théorie, le meishodo permit aux Iuchi de continuer à servir dame Shinjo et ses descendants. Si le meishodo n'est plus largement pratiqué parmi les Iuchi depuis leur retour à Rokugan, leurs temples l'enseignent toujours aux élèves qui semblent prometteurs dans ce domaine.

Le style magique des Iuchi met l'accent sur des applications non liées au combat, que la plupart des temples de shugenja considèrent comme secondaires. Ils s'intéressent naturellement au mouvement, qui leur permet d'accroître les capacités de la cavalerie du Clan de la Licorne. Les rapports avec les animaux sont également un point important de leur formation, alors que la plupart des shugenja voient là une tâche indigne d'eux. C'est sans doute là le lien le plus révélateur qui existe entre le Clan de la Licorne et ses descendants du Clan du Renard, car ils partagent le même respect pour les animaux et les esprits de Chikushudo.

Bonus : Perception +1

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie, Connaissance (une au choix), Équitation, Méditation, Théologie (Fortunes), une Compétence au choix.

Honneur : 2.5

Équipement : Wakizashi, tanto ; cheval de selle gaijin, robes et sandales traditionnelles, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 10 koku.

Affinité/Déficience : Les shugenja Iuchi ont une vision unique de la magie et de sa façon d'interagir avec l'univers. Les voyages de leur clan dans les pays gaijin les aidèrent à développer et améliorer les capacités qui permettent de favoriser le mouvement des leurs en terrain difficile, et à établir un lien avec leurs précieuses montures. Les shugenja Iuchi ont une Affinité pour les sorts de l'Eau et une Déficience envers les sorts du Feu.

Technique: L'Esprit de la Nature

Les shugenja Iuchi ont une vision unique de la magie et de sa façon d'interagir avec l'univers. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour tout sort qui confère ou améliore un type de mouvement de quelque façon que ce soit. Ils gagnent une Augmentation Gratuite pour tout sort qui confère ou améliore un type de mouvement, de quelque façon que ce soit. Ils possèdent les sorts Influence de la Nature et Coeur de la Nature en tant que Maîtrises Innées.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, Influence de la Nature (Maîtrise Innée), Coeur de la Nature (Maîtrise Innée) plus 3 sorts d'Eau, 2 sorts de Terre et 1 sort d'Air.

École d'émissaire Ide

Si les émissaires Ide ne se voient pas toujours accorder le même respect que les élèves d'écoles de courtisans plus prestigieuses comme celles des Doji, des Bayushi ou des Otomo, nul ne peut nier qu'ils ont bien plus d'expérience sur le terrain. Si les traditions des autres courtisans de Rokugan sont nées dans un état constant de guerre courtoise pendant des siècles passé dans un environnement essentiellement statique, les Ide ont passé huit siècles à affiner leurs Techniques dans des dizaines de cours gaijin totalement inconnues du monde entier. Leur pouvoir d'adaptation fait la vraie force des Ide.

Se réadapter à Rokugan ne fut pas facile pour le Clan de la Licorne. La plupart des samurai au service des descendants de Shinjo furent capables de se retirer dans les domaines récemment restaurés de leur clan et de réfléchir sur leur nouvelle patrie, prenant le temps de s'habituer à ce qui était presque un environnement étranger. Les Ide ne purent pas se permettre ce luxe. Depuis leur retour, les Ide furent entraînés dans un tourbillon d'activité. La Cour Impériale était leur principale cible, naturellement, suivie par les cours des Champions de chaque clan. Le fait que l'Empereur ait reconnu le Clan de la Licorne suffit à ouvrir la porte aux Ide, et ils entreprirent leur tâche avec une étonnante ténacité. Plus de deux cents ans plus tard, les membres du Clan de la Licorne ne s'attirent plus de coups d'œil curieux à la cour, car leur présence est désormais naturelle. C'est aux Ide que l'on doit cette acceptation, et les membres de la famille ont juré de ne pas avoir de repos tant que les membres de leur clan ne seraient pas considérés exactement comme ceux des autres.

L'arrivée des Moto à la tête des armées de dame Shinjo il y a quelques décennies fut une période difficile pour les Ide, car leur bien aimée Kami élut en tant que Champion du Clan un barbare gaijin. Une grande partie du travail accompli par les Ide pour obtenir un respect égal pour le Clan de la Licorne fut réduit à néant ce jour-là et les jours qui suivirent. Aujourd'hui, les Ide luttent pour s'assurer que le comportement boorru et revêche de leur Champion, et que la réputation redoutable qu'il apprécie tant ne portent pas atteinte à l'acceptation du Clan de la Licorne à la cour. Ce n'est pas une tâche facile, mais au moins les Ide n'ont pas le temps de s'ennuyer.

Bonus : Perception +1

Honneur : 2.5

Compétences : Art du Conteur, Commerce, Courtisan (Manipulation), Enquête (Sens de l'Observation), Équitation, Étiquette (Conversation), une Compétence Noble au choix.

Équipement : Wakizashi ; cheval de selle gaijin, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 10 koku.

Techniques

Rang 1 : Le Coeur Parle

Les Ide ont la faculté de s'adapter aux nouvelles coutumes et aux subtilités inconnues. Le personnage fait preuve de la sérénité des Ide, ce qui lui permet de résister aux manipulations. À chaque fois qu'un adversaire gagne une Augmentation Gratuite contre lui lors d'un jet d'opposition de Compétence Sociale, il en gagne une aussi. De plus, il peut ajouter le double de son Rang d'Intuition au résultat de tous ses jets d'Étiquette.

Rang 2 : Le Coeur Ecoute

Les Ide mettent un point d'honneur à se tenir au courant des forces majeures qui existent à la cour. Le personnage peut effectuer un jet d'Intelligence/Étiquette contre un ND de 10 pour se souvenir immédiatement de ce qu'il sait concernant un individu, révélant l'un des éléments suivants à son sujet : sa famille, sa province d'origine, les écoles dans lesquelles il a étudié publiquement, sa Gloire actuelle, son Statut actuel, son Honneur actuel, toute Compétence qu'il possède au-dessus du Rang 5, ou un détail publique (même s'il n'est pas connu de tous) concernant son passé et relatif à la situation actuelle. Pour chaque Augmentation déclarée sur ce jet de dé, un élément d'information supplémentaire est révélé. Ce jet de dé ne peut pas être effectué contre un individu plus d'une fois par semaine, car il faut du temps pour synthétiser toutes les nouvelles informations que le personnage entend à la cour.

Rang 3 : Le Voile se Soulève

Les Ide ont survécu en anticipant les difficultés et en prenant des mesures pour les éviter. À tout moment, le personnage peut effectuer un jet de Perception/Étiquette contre un ND de 30 pour anticiper les actions d'un individu. Ces informations sont toujours générales : « l'ambassadeur du Clan du Scorpion s'apprête à parler », ou « le bushi Doji est sur le point de partir », ou encore « ce samurai Hida s'apprête à attaquer ». Si le personnage dépense un Point de Vide, il peut se déplacer, effectuer une Esquive, ou entreprendre une action complexe avant que l'action n'ait lieu.

Rang 4 : Les Voiles Disparaissent

Les Ide sont passés maîtres dans l'art de percer le masque de sincérité que beaucoup de courtisans utilisent pour dissimuler leurs véritables intentions. Les bonus de Maîtrise au ND qu'ils reçoivent de leur Compétence d'Étiquette sont doublés.

Rang 5 : L'Impassible Main de la Paix

Par l'intermédiaire d'une combinaison unique de tranquillité absolue et d'intimidation sous-entendue, un émissaire Ide peut détourner même l'adversaire le plus courroucé. S'il dépense un Point de Vide, une cible qu'il désigne ne peut pas entreprendre d'action hostile ou de jet d'opposition contre lui tant qu'il ne se livre pas lui-même à de tels actes. Cette Technique n'a aucun effet contre les adversaires dont le Rang d'Honneur est de 0 ou qui n'ont pas de Rang d'Honneur.

École de vierge de bataille Utaku

À Rokugan, on ne se pose pas la question de savoir qui a la meilleure cavalerie. Cet honneur appartient aux Utaku, dont les armées sont aussi craintes que celles des Moto, des Hida ou des Matsu malgré leur taille bien plus modeste. Les Utaku sont peut-être les meilleures éleveuses de chevaux du Clan de la Licorne, auxquelles seuls les seigneurs des chevaux Shinjo peuvent se comparer, et elles sont responsables de l'entretien des troupeaux uniques de chevaux de guerre Utaku. Ces magnifiques créatures sont considérablement plus grandes même que les chevaux de selle gaijin qu'utilisent les autres familles du Clan de la Licorne, et éclipsent les poneys rokugani chevauchés par les cavaleries des autres Clans Majeurs. Ces destriers sont plus rapides, plus forts et dénués de toute peur, fort semblables en cela aux vierges de guerre qui les chevauchent.

L'École des vierges de guerre Utaku, aussi connues sous le nom de shiotome, est l'une des écoles les plus fermées de tout l'Empire.

Bonus : Réflexes +1
Compétences : Art de la Guerre (Escarmouche), Défense, Équitation 2, Kenjutsu, Kyujutsu, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.
Honneur : 3.5
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), deux armes au choix, armure légère; kimono et sandales, nécessaire de voyage, destrier Utaku ; 10 koku.

Techniques

Rang 1 : Chevaucher en Harmonie

Les Utaku s'entraînent avec une intensité que peu de Rokugani peuvent égaler. Le personnage peut choisir trois des Compétences de Bugei de son École. Il lance un dé supplémentaire (1g0) quand il utilise ces Compétences. À cheval, il peut également garder un dé supplémentaire (total 1g1). De plus, il ajoute son Rang d'Eau à son ND pour être touché à tout moment.

Rang 2 : Le Vide de la Guerre

Vives cavalières émérites, les vierges de bataille sont redoutées dans tout l'Empire pour la rapidité de leurs attaques. Au début d'un tour de combat, une fois l'Initiative déterminée mais avant que quiconque ait déclaré sa manoeuvre pour le tour, le personnage peut choisir d'intervertir son Initiative et son ND pour être touché pour la durée du tour. De plus, le personnage ajoute son Rang d'Air au résultat de tous ses jets d'attaque.

Rang 3 : Sentir la Brise

Les shiotome sont rapides et mortellement dangereuses. Le personnage peut porter une attaque supplémentaire par tour. Quand il est à cheval, si l'une de ses attaques tue une cible, il gagne également une troisième attaque pour ce tour. Il ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par tour de cette façon. Il ajoute aussi le double de son Rang d'Eau à son ND pour être touché, ce qui remplace le bonus obtenu au Rang 1.

Rang 4 : Rien n'Arrête le Vent

Pour les Utaku, l'échec signifie simplement que la victoire est remise à plus tard. Durant une bataille ou une escarmouche, le personnage peut relancer tout dé dont le résultat est inférieur au Trait utilisé pour ce jet, mais il conserve le second résultat même s'il est inférieur. Cette Technique peut être utilisée pour n'importe quelle Compétence de Bugei, y compris pour les jets d'attaque, de dommages et de Défense. De plus, le personnage ajoute le double de son Rang d'Air au résultat de tous ses jets d'attaque, ce qui remplace le bonus issu du Rang 2.

Rang 5 : Bénédiction d'Otaku

Otaku, le Tonnerre Silencieux, sourit à ses filles lors des combats. Lors d'une bataille ou d'une escarmouche, au début d'un tour de combat, le personnage peut dépenser un Point de Vide pour gagner un bonus égal à son Rang d'Honneur au résultat de chaque dé, pour un seul jet de dé durant ce tour. Ce bonus peut être appliqué à un jet d'attaque, de dommages ou de Défense, ou à tout jet de dé requis par le système de Combat de Masse. Le jet de dé en question doit être choisi au début du tour, quand le Point de Vide est dépensé. Le personnage ajoute désormais le triple de son Rang d'Eau à son ND pour être touché à tout moment, ce qui remplace le bonus issu du Rang 3.



Écoles du Clan du Lion

École de bushi Akodo

Les guerriers du Clan du Lion se conforment aux idéaux et aux enseignements d'Akodo, le général du premier Empereur et le plus féroce des Kami. Akodo rédigea le premier manuscrit consacré à l'art de la guerre et à la profession de soldat, et l'intitula Commandement. Il voulait que chaque individu désireux d'incarner les concepts du bushido ait une chance de le faire. Les guerriers Akodo sont aussi féroces que tous ceux du Clan du Lion, mais cette fureur est tempérée par les enseignements du Premier Lion concernant la guerre, et un puissant sentiment de fraternité envers les membres du Clan du Lion. Les soldats formés par les Akodo sont tout aussi à l'aise en tant que chefs de guerre que comme simples soldats, et travaillent de concert presque comme s'ils disposaient d'un moyen de communication silencieux. C'est là le résultat d'un entraînement sans fin qui permet aux bushi Akodo de comprendre qu'ils ne sont pas des guerriers solitaires, mais font partie d'un tout qui doit agir et penser comme une seule entité gigantesque. Les armées du Clan du Lion se déplacent comme une seule troupe puissante, dirigée par les généraux des Akodo dans les tentes de commandement et par les soldats Akodo dans les rangs.

La distinction de l'École de bushi Akodo est telle que les généraux des autres clans, aussi téméraires soient-ils, hésitent à engager le combat contre une troupe menée par un général de cette famille. Aucun général formé par les Akodo n'a jamais perdu de bataille à grande échelle, excepté contre d'autres généraux formés par cette famille, et l'histoire et la tradition millénaires du Clan du Lion prouvent qu'il ne s'agit pas là d'un heureux hasard. Intégrer la prestigieuse académie militaire Akodo, l'un des plus importants dojo des bushi Akodo, représente le plus grand honneur qu'on puisse accorder à un samurai. Une telle reconnaissance est la première étape vers une glorieuse car-

rière de commandant, et les grands chefs de guerre de l'histoire ont presque tous été formés dans cette vénérable institution. Les Akodo partagent rarement leurs secrets, mais les honorables alliés du Clan du Lion ont parfois obtenu la permission d'étudier parmi les bushi Akodo, ou même au sein de l'académie militaire Akodo, pendant une année ou deux. Dans tous les cas, l'étranger sort de cette expérience avec un respect accru - et proche de la crainte - à l'égard des Techniques des Akodo.

Bonus : Agilité +1
Honneur : 3.5
Compétences : Art de la Guerre (Combat de Masse), Art du conteur, Connaissance (Histoire), Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), armure légère ; tessen de commandement, kimono et sandales ; 3 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voie du Lion

Les bushi de l'École Akodo affinent leur fureur jusqu'à ce qu'elle soit tranchante comme une lame. Peu d'obstacles peuvent arrêter le coup d'un Akodo bien entraîné. Le personnage peut ignorer l'Armure de l'adversaire ou gagner une Augmentation Gratuite quand il attaque. De plus, il peut gagner une Augmentation Gratuite sur sa première attaque de corps à corps contre un adversaire lors d'une escarmouche, ou contre tout adversaire qui a déclaré une Augmentation sur une attaque contre lui depuis son dernier tour. Bien que ces deux effets soient cumulatifs, il ne gagne qu'une Augmentation Gratuite pour un ennemi qui a effectué des Augmentations contre lui, quel que soit le nombre de ces Augmentations. Quand il effectue un jet de dommages ou un jet d'Art de la Guerre (hormis un jet d'opposition), il peut ajouter son Rang d'Eau au résultat.

Rang 2 : La Force de la Pureté

Les guerriers formés chez les Akodo sont renommés pour leur dévouement envers le bushido, et tirent une satisfaction farouche de leur supériorité sur les adversaires peu honorables. Avant de lancer les dés pour une attaque, le personnage peut choisir soit son jet d'attaque, soit son jet de dommages, et déclarer qu'il ajoutera le double de son Rang d'Honneur au résultat. Il peut dépenser un Point de Vide pour effectuer un jet d'Honneur (voir le Livre du Feu, page 192) même s'il en a déjà fait un lors de cette partie, et ne perd que la moitié des points d'Honneur lorsqu'il rate un jet d'Honneur ou un test d'Honneur.

Rang 3 : Par la Force de mes Ancêtres

Comme à tous les membres du Clan du Lion, on enseigne aux élèves de l'École de bushi Akodo un respect plus marqué que d'ordinaire pour leurs ancêtres. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par tour : il frappe une fois pour lui et une fois pour les ancêtres qui veillent sur lui, et ajoute maintenant le double de son Rang d'Eau au résultat des jets de dommages (ce qui remplace le bonus obtenu au Rang 1).

Rang 4 : Le Triomphe Avant la Bataille

Les élèves de l'École Akodo vont au combat sans peur, sachant dans leur cœur que seule les attend la victoire ou une mort glorieuse. Le personnage peut déclarer deux Augmentations contre un adversaire en manoeuvre d'Esquive, et si son attaque est réussie, lui faire perdre les bénéfices de cette manoeuvre. Il peut désormais utiliser Force de la Pureté pour ajouter deux fois son Rang d'Honneur au résultat de ses jets d'attaque et de dommages à tout moment.

Rang 5 : L'Ultime Leçon d'Akodo

La maîtrise de l'École de bushi Akodo confère une foi inébranlable en la victoire. Une fois que le bushi a appris à réaliser toutes les issues possibles de la bataille, l'échec est impossible. Il ajoute maintenant trois fois son Rang d'Eau au résultat de tous ses jets de dommages (ce qui remplace le bonus de dommages obtenus au Rang trois). Quand il effectue des Augmentations sur un jet de Compétence de Bugei, s'il obtient un résultat supérieur ou égal au ND d'origine (avant les Augmentations) mais pas au ND modifié, il réussit quand même mais ne gagne pas le bénéfice des Augmentations.

École de shugenja Kitsu

Dans un clan où l'étude et la pratique de la guerre sont prédominantes, l'École de shugenja Kitsu est le signe que le Clan du Lion est plus qu'une bande de guerriers assoiffés de sang. Fondée par la race surnaturelle des kitsu, l'École enseigne le respect envers le passé et se focalise sur l'entretien des traditions et le souvenir de l'histoire du Clan du Lion. Les shugenja Kitsu sont entraînés à concentrer leur esprit de manière à percevoir les autres Royaumes des Esprits, ces autres mondes qui résident dans des plans d'existence différents mais peuvent être reliés au royaume des mortels. Les shugenja Kitsu sont formés à utiliser leurs dons en tant que conseillers et que guides pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec le surnaturel, en particulier en ce qui concerne les esprits des ancêtres. Ceux qui ont un lien de parenté plus étroit avec la race des Kitsu originels peuvent maîtriser une puissante magie liée aux esprits et voyager entre les Royaumes des Esprits, mais même ceux qui n'ont aucune parenté avec les kitsu apprennent à percevoir les esprits des morts comme s'il s'agissait de kami élémentaires. Le Clan du Lion utilise les Kitsu en tant que guides spirituels pour les autres samurai, ou en tant que moyen de communication entre le clan et les royaumes lointains. Tous les esprits ne sont pas amicaux, et tous les ancêtres ne sont pas utiles, et c'est dans ce genre de cas que la nature de membres du Clan du Lion des Kitsu passe au premier plan.

De toutes les écoles de shugenja, l'École Kitsu est la moins ouverte aux étrangers. Cela n'a guère à voir avec la paranoïa, et beaucoup plus avec le simple fait que les Kitsu enseignent une forme de magie que les étrangers à leur famille peuvent rarement appréhender. Si les Kitsu enseignent une magie élémentaire traditionnelle à leurs shugenja, ils passent beaucoup de temps à se concentrer sur l'art de la communication avec les Royaumes des Esprits et de l'interaction avec les esprits qui sont venus errer dans le Royaume des Mortels. Si tout individu doué du talent de parler avec les kami peut appréhender la première, sans ascendance kitsu, les chances pour un élève de comprendre les seconds sont presque nulles. Le talent se manifeste parfois hors de la famille Kitsu, et les Kitsu offrent volontiers de former de tels shugenja quand le Clan du Lion en entend parler.

Bonus : Perception +1
Honneur : 3.5
Compétences : Calligraphie, Connaissance (Ancêtres)(Clan du Lion), Connaissance (Histoire), Méditation, Théologie, deux Compétences Nobles au choix.
Équipement : Wakizashi; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 3 koku.
Affinité/Déficience : Les shugenja Kitsu sont formés dès l'enfance à soutenir leurs cousins des familles Akodo, Ikoma et Matsu. Les Kitsu ne sont pas simplement les conseillers religieux du Clan du Lion, mais également le lien entre le clan et les royaumes des esprits où résident leurs ancêtres. Les shugenja Kitsu tendent à éviter la bataille, ne servant que de conseillers aux généraux Akodò ou de guérisseurs qui soignent les blessés ou aident leurs frères de loin. Le Clan du Lion est bien trop traditionnel pour permettre à ses shugenja de participer directement à la guerre, bien que les anticonformistes ne soient pas totalement inexistants. Les shugenja formés par les Kitsu gagnent une Affinité pour les sorts de l'Eau et une Déficience envers les sorts de Feu.

TECHNIQUE: GUIDE ANCESTRAL

Les shugenja Kitsu sont renommés pour leur lien prononcé avec les esprits des défunts, depuis les ancêtres honorables jusqu'aux âmes des criminels condamnés à errer en Gaki-do. Les plus puissants des Kitsu sont capables de voyager dans les autres royaumes des esprits pour communiquer avec eux directement, mais chacun d'entre eux est capable de parler avec les ancêtres qui conservent un lien étroit avec le royaume des mortels. Le personnage peut lancer Sensation et Communion en relation avec les ancêtres des autres personnages (comme s'il s'agissait de kami élémentaires) pour les détecter ou communiquer avec eux. Il peut dépenser un Point de Vide pour doubler le bonus accordé par un aspect d'un ancêtre pendant un nombre de minutes égal à son Rang de Réputation.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, plus 3 sorts d'Eau, 3 sorts d'Air et un sort de Terre.

École d'omoidasu Ikoma (courtisan)

Le premier ami d'Akodo, et peut-être le seul, était un vieil homme criard, ivrogne, bagarreur et raconteur d'histoires qui menaça de lui arracher le nez à coups de dents la première fois qu'il le rencontra. Ceux qui ne connaissaient pas bien Ikoma se demandaient comment un homme d'une telle réputation pourrait devenir l'un des conseillers de confiance d'Akodo, mais les membres du Clan du Lion comprenaient. Ikoma était assez brave, désintéressé, fiable et malin pour empêcher les langues de vipère des membres des Clans du Scorpion et de la Grue de nuire au Clan du Lion. L'École Ikoma fut fondée dans l'intention que les Ikoma servent toujours de proches conseillers aux Akodo. Ils servirent de diplomates et d'historiens au Clan du Lion, couchant sur le papier l'histoire des prouesses du clan et s'assurant que la gloire de ses armées serait portée aux quatre coins de Rokugan. Les courtisans de l'École Ikoma sont plutôt différents des autres courtisans, car ils apprennent le combat en même temps que la maîtrise de leur voix, l'histoire orale du clan et d'autres sujets érudits. Si un autre courtisan peut se cacher derrière un yojimbo quand l'acier doit parler, les Ikoma apprennent à brandir leur propre sabre et à combattre côte à côte avec leurs frères et sœurs. Tout comme à la cour, les paroles des Ikoma au cours de tels conflits ont souvent permis au Clan du Lion de revenir vainqueur dans ses foyers.

Les familles Ikoma et Akodo sont puissamment liées, et par conséquent bon nombre d'Ikoma s'entraînent parmi les Akodo, et vice versa. En dehors du clan, les Ikoma ont une réputation très semblable à celle de leur fondateur : des samurai bruyants et grossiers qui ignorent les négociations pacifiques au profit de la tyrannie et de l'intimidation. Cette réputation importe peu aux Ikoma, car elle a tendance à leur donner l'avantage, dans la mesure où leurs ennemis les sous-estiment. Il arrive parfois que les courtisans des Ikoma soient cependant soudain les bienvenus, car ils ont tendance à être les émissaires d'une armée d'Akodo ou de Matsu qui se prépare à détruire entièrement un ennemi. Les Ikoma apprennent à tirer d'une victoire militaire plus que de la gloire et de l'honneur : ce sont des négociateurs compétents, et il arrive souvent que leurs interlocuteurs se retirent en souhaitant presque que le Clan du Lion les ait simplement écrasés, eux et leurs domaines.

Bonus : Perception +1

Honneur : 3.5

Compétences : Art du Conteur (Fanfaronnade), Connaissance (Histoire), Courtisan (Commérage), Défense, Étiquette, une Compétence Noble au choix, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, tanto ; boîte en fer, deux kimonos et deux paires de sandales, nécessaire de voyage ; 4 koku.

TECHNIQUES

RANG 1 : LA VOIE DE LA RIVIÈRE

Quand on détermine si le personnage est reconnu, on ajoute son Intuition à son Rang de Gloire. Il peut aussi conférer ce bonus à un nombre de ses compagnons égal à son Rang de Maîtrise. Il gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise à tous ses jets de Fanfaronnades (voir les règles de Gloire, page 188).

RANG 2 : PORTÉ PAR LE COURANT

Pendant le combat, le personnage peut soutenir ses alliés au prix d'une action complexe, en affirmant l'honneur de ses actes. Un nombre d'alliés égal à son Intuition + son Rang de Maîtrise peuvent ajouter l'Honneur du personnage au résultat de tous les jets d'attaque pour la durée du combat. Si le personnage est mis hors de combat ou tué, tous les alliés qui ont reçu ce bonus sont démoralisés, le perdent, et subissent un malus équivalent pour le reste du combat.

RANG 3 : GLOIRE ECLATANTE

Le personnage est formé à prêter attention aux revers de la gloire, tirant avantage de la nature capricieuse de la renommée au profit de ses alliés et au détriment de ses adversaires. À chaque fois que quelqu'un perd ou gagne de la Gloire en sa présence, le personnage peut effectuer un jet d'Intuition/Art du Conteur (Art Oratoire) contre un ND égal à la Gloire de sa cible fois 10 pour exposer ses actes en public. Si le jet est réussi, la perte ou le gain est doublé. Souvenez-vous du fait que faire empirer une perte de Gloire nécessite de gravement insulter la cible. Seul la perte de Gloire ou le gain de Gloire le plus important dû à un omoidasu utilisant cette Technique durant le dernier mois reste en effet pour un individu donné.

RANG 4 : MAÎTRISE DU FLUX DU COEUR

Étudiant la nature humaine et le monde, les omoidasu Ikoma apprennent à observer l'ennemi avec soin et à tirer profit de ses actes. Quand le personnage effectue un jet d'opposition impliquant sa Perception ou son Intuition, il peut dépenser un Point de Vide pour soustraire son Rang d'Honneur au résultat de chacun des dés de cet adversaire. Le Point de Vide est dépensé avant le jet de dés, mais le malus est appliqué une fois que les dés ont été lancés. Durant le combat, le personnage peut entreprendre une action et choisir un adversaire pour effectuer un jet d'Art Oratoire contre un ND de 10 fois le Rang de Réputation de la cible. En cas de succès, cet adversaire subit un malus égal au double du Rang d'Honneur du personnage (malus minimum : -2) à tous ses jets d'attaque et de dommages. Cette Technique n'a pas d'effet sur les adversaires qui ont un Rang d'Honneur de 0.

RANG 5 : LA VOLONTÉ DES VAGUES

Le personnage peut maintenant effectuer un test d'Honneur pour n'importe quel jet de dés raté (et non plus seulement pour ceux qui causent une perte d'Honneur). Il ne gagne pas d'Honneur en cas de réussite, mais subit les conséquences normales s'il échoue. Si un allié rate un jet de dés en sa présence, il peut crier pour l'encourager et dépenser un Point de Vide pour effectuer un test d'Honneur en sa faveur. S'il réussit, ses encouragements lui ont permis de réussir. S'il rate son test d'Honneur, c'est lui qui subit la perte d'Honneur, et non son allié.

École de berserker Matsu (bushi)

Sur le champ de bataille, les légions de soldats Matsu du Clan du Lion sont une véritable vague de mort irrépressible. Si le style Akodo préfère une approche du combat maîtrisée et tactique, l'École Matsu imite la voie du fondateur de la famille : puissante, irrésistible, furieuse et honorable. Les Matsu apprennent à respecter la valeur de la patience et de la planification, mais ils voient là des instruments qui ne sont pas pour elles. Dans la fureur de la bataille, même les plus brillantes stratégies finissent par être emportées par le chaos, et c'est à ce moment que les Matsu apprennent à se concentrer sur l'art de tuer et rien d'autre. En pratique, une berserker Matsu constitue un spectacle effrayant, se lançant dans la bataille sans se soucier de sa propre sécurité et maîtrisant des adversaires plus prudents en l'espace d'un instant. Pour les Matsu,

le plus grand avantage au combat consiste à prendre l'initiative et à forcer l'ennemi à réagir à la charge du Clan du Lion. Dans une telle position, l'adversaire a peu de temps pour manœuvrer ou user de ruses sournoises pour échapper au courroux des Matsu. Les berserkers Matsu ne sont pourtant pas simplement des brutes sauvages sur le champ de bataille, et elles sont tout à fait capables de concentrer leur rage au profit du Clan du Lion. Les ennemis qui pensent que la force des Matsu ne repose que sur des offensives sauvages et déchaînées se retrouvent souvent morts, terrassés par la précision et la concentration des techniques de leur École.

Comme leur famille, l'École des Matsu a tendance à être dominée par les femmes. Ce n'est pas parce que les Matsu ne reconnaissent pas la valeur des mâles, mais parce que les postes d'influence de la famille se transmettent de mère en fille. La plupart des élèves féminines des Matsu sont bien au-dessus du concept de sexisme, et les élèves mâles ne sont victimes de punitions que s'ils pensent qu'il est inconvenant d'avoir une femme pour sensei. Les Matsu protègent farouchement l'honneur et le prestige de leur école, et ont tendance à répliquer au moindre défi envers les Techniques Matsu sans hésitation. Elles sont également promptes à empêcher la promotion d'un élève (et vont jusqu'à en expulser certains) si elles pensent qu'il n'a pas complètement maîtrisé leurs leçons. Les sensei des Matsu veulent que leurs élèves réussissent, mais ils sont réputés pour leurs exigences élevées et la quasi absence de compliments de leur part.

Bonus : Force +1
Honneur : 3.5
Compétences : Art de la Guerre, Connaissance (Histoire), Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, deux Compétences de Bugei au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, tanto, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), deux armes au choix, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 3 koku.

Techniques

Rang 1 : Le Rugissement du Lion

Les guerrières de l'École Matsu respectent les talents de commandant de leurs cousins Akodo, mais elles savent qu'une attaque furieuse submerge parfois tout simplement l'ennemi. Le personnage peut ajouter son Rang d'Honneur au résultat de tous les jets de dommages. Il gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise quand il est en manoeuvre d'Assaut. Ces Augmentations ne peuvent être utilisées que pour faire des dommages supplémentaires.

Rang 2 : La Fureur de Matsu

Bien que les berserker Matsu se lancent dans la bataille au mépris de leur propre sécurité, peu d'ennemis arrivent à survivre assez longtemps pour exploiter leur imprudence. Quand le personnage réussit une attaque, il peut ajouter son Rang d'Eau au résultat de tous les jets d'attaques suivants lors de ce combat, une fois par combat. S'il est en manoeuvre d'Assaut, il peut à la place gagner ce bonus un nombre de fois égal à son Rang de Maîtrise, et peut également ajouter le bonus à ses jets de dommages. Ce bonus est perdu s'il n'attaque personne pendant un nombre de tours égal à son Rang de Réputation ou s'il se adopte la manoeuvre d'Esquive.

Rang 3 : La Charge du Lion

Les Matsu submergent leurs ennemis grâce à leur fureur brute, et c'est le feu du bushido qui guide leur âme. Le personnage peut désormais attaquer deux fois par tour. Il n'a besoin que de trois Augmentations pour gagner une attaque supplémentaire quand il est en manoeuvre d'Assaut. Il ajoute désormais le double de son Rang d'Honneur au résultat de tous ses jets de dommages (ce qui remplace le bonus issu du premier Rang).

Rang 4 : Le Courage de Matsu

Tous les membres du Clan du Lion apprennent à maîtriser leur peur. Quand il est en manoeuvre d'Assaut, les malus dus aux Blessures du personnage sont réduits de 3 fois son Rang d'Honneur. Toute tentative pour contrôler ou influencer son esprit (y compris les sorts) voit son ND augmenter du même nombre. Le personnage peut bénéficier de cette résistance hors du combat, mais il doit adopter une posture clairement agressive et hostile, dégainant une arme si c'est possible et subissant tous les malus de la manoeuvre d'Assaut.

Rang 5 : La Victoire du Lion

La leçon ultime de l'École de berserker Matsu, c'est qu'une fois qu'un bushi est engagé dans la bataille, il a déjà gagné. À partir de ce Rang, quand il lance les dés d'attaque et de dommages, le personnage peut choisir de relancer n'importe quel dé qui a fait un score inférieur à son Rang d'Honneur +1, mais il est obligé de garder le nouveau résultat. Il ajoute désormais le triple de son Rang d'Eau à tous ses jets de dommages (ce qui remplace le bonus de dommages du Rang trois).

Écoles du Clan de la Mante

École de bushi Yoritomo

Dans sa forme actuelle, l'École Yoritomo existe depuis moins de trois générations. Si certaines techniques de base cette école naquirent au sein du Clan de la Mante alors qu'il n'était encore qu'un Clan Mineur, l'école prit le nom de Yoritomo quand il accéda au statut du Clan Majeur, et elle a depuis fait des progrès exponentiels. Avant sa mort, Yoritomo développa les techniques secrètes ultimes de l'école qui porte son nom, et les maîtres de ces arts dévastateurs sont encore rares. Comme les îles qui constituent le foyer du Clan de la Mante, la voie de l'École de bushi Yoritomo est imprévisible, furieuse et mystérieuse pour ceux qui n'ont aucune parenté avec le clan. L'un des aspects les plus controversés de l'enseignement de l'école est son utilisation d'armes qui sont communément considérées comme indignes d'un samurai. Le Clan de la Mante utilise une grande variété d'armes de paysans, en particulier des paires de kama et de tonfa, en raison de son héritage humble et de ses habitudes de marin. Bien que les membres



Bien que les membres du Clan de la Mante ne cherchent pas à déshonorer leur katana, leur vie sur les mers les oblige souvent à fixer solidement leur sabre dans leur dos de risque de le perdre en mer. Pour cette raison, les bushi Yoritomo sont formés à utiliser d'autres armes faciles à apprêter et à remplacer, bien que certains samurai du Clan de la Mante ait entrepris de transmettre leurs armes de paysans favorites de génération en génération en même temps que leur katana. Si un bushi du Clan de la Mante prend le temps de détacher son katana et de le brandir face à un adversaire, c'est seulement parce que l'ennemi a mérité toute l'étendue de son courroux.

Un bushi Yoritomo qui combat constitue un spectacle pour le moins intéressant. Le Clan de la Mante n'enseigne pas à ses guerriers des comportements codifiés et des exercices de combat à la manière des autres écoles de bushi. Au lieu de cela, le Clan de la Mante apprend à ses élèves l'art de découvrir une ouverture dans la défense de l'ennemi et de l'exploiter au mieux. Les bushi Yoritomo ne cessent presque jamais de bouger lors d'un combat, bondissant en avant ou en arrière, contournant l'adversaire pour trouver une petite faiblesse et pour la transformer en défaut fatal. Ceux qui tentent d'étudier le style de l'École de bushi Yoritomo pour découvrir le moyen de le contrer voient leurs efforts réduits à néant par la résistance de ce style aux techniques codifiées et aux manœuvres répétées.

Bonus : Agilité +1
Honneur : 1.5
Compétences : Armes de Paysans (Kama), Art de la Guerre, Athlétisme, Commerce, Artisanat (Marin), Défense, Kenjutsu.
Équipement : Katana, wakizashi, tanto, deux armes de paysan au choix, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 3 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voie de la Mante

Les bushi du Clan de la Mante apprennent à utiliser des armes qui peuvent être remplacées aisément et qui sont dégainées en un instant. Le personnage ne subit aucun malus quand il combat avec sa main non directrice ou avec deux armes, du moment qu'il ait une arme de paysan dans sa main non directrice. Il ne subit pas non plus de malus dû à un terrain accidenté tant qu'il est inférieur à son Rang de Maîtrise fois 5. Les adversaires ne gagnent aucun avantage quand ils le prennent en tenaille ou l'attaquent depuis une position élevée. Il peut ajouter son Rang d'Eau au résultat de ses jets de dommages.

Rang 2 : La Voix de la Tempête

Quand il porte une attaque, le personnage peut lancer son arme. Les armes peuvent être lancées à une distance de 6 m par Rang de Force du personnage, et ne gardent qu'un dé pour les dommages (cependant, on lance le nombre de dés normal). Au combat au corps à corps, le personnage peut enfoncer son arme dans son adversaire aussi brutalement que possible, sacrifiant la forme aux résultats, et sacrifiant des dés à lancer contre le même nombre de dés à garder. Par exemple, si le personnage lance normalement 6g2 pour les dommages, il peut choisir de lancer deux dés de dommages de moins pour en garder deux de plus, lançant effectivement 4g4. Il doit déclarer combien de dés il perd et gagne de cette manière avant de faire le jet de dommages, et le nombre de dés échangés ne peut pas dépasser son Rang de Maîtrise.

Rang 3 : Les Griffes de la Mante

Les élèves de l'école du Clan de la Mante attaquent leurs ennemis depuis tous les angles possibles : non seulement par devant et par derrière, mais aussi d'en dessous et du dessus. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par tour. Il gagne une Augmentation Gratuite pour toutes les attaques portées à l'aide de l'arme de sa main non directrice qui peuvent être utilisées pour un renversement. Quand il tente un renversement, il lance un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Maîtrise.

Rang 4 : Vagues de Yoritomo

Tous les bonus que le personnage gagne en prenant un adversaire en tenaille, en l'attaquant d'une position avantageuse ou en attaquant un ennemi à terre sont doublés. Il gagne une Augmentation Gratuite sur toutes les attaques, laquelle ne peut être utilisée que pour gagner une attaque supplémentaire.

Rang 5 : La Main d'Osano-Wo

Le personnage peut sacrifier son attaque supplémentaire pour porter à la place une attaque brutale à l'aide de ses deux armes en même temps. Sa Force est considérée comme triplée pour cette attaque. Il ne peut utiliser cette Technique que quand il effectue la manoeuvre d'Assaut.

École de shugenja Moshi

Fondée à la naissance du Clan du Mille-pattes, l'École Moshi naquit grâce à la lumière de l'influence de Dame Soleil. Introspective et sereine, elle formait une voie du milieu entre les philosophies opposées de la paix et de la nature du feu élémentaire. Les prêtresses Moshi étaient considérées avec respect par leurs cousins les Isawa pour leur capacité à maîtriser l'étonnant pouvoir du feu tout en restant sages et pacifiques. Bien que Dame Soleil ait péri et que le Clan du Mille-pattes ne soit plus désormais qu'un souvenir, l'École Moshi continue à enseigner à ses élèves les préceptes qu'elle prônait à sa fondation : empathie, harmonie et résolution. Bien que certains admirent les shugenja des Moshi et se demandent comment ils peuvent rester ce qu'ils sont au milieu de l'impétueux Clan de la Mante, c'est une situation que la sagesse des membres du Clan du Mille-pattes a permis de gérer depuis longtemps. Les élèves de l'école apprennent leurs leçons à la fois dans la salle de classe et au beau milieu des tempêtes qui battent les côtes des îles du Clan de la Mante. À tout moment, le shugenja apprend à rester calme et concentré au beau milieu des conditions les plus chaotiques grâce à une discipline mentale et à une communion parfaite avec la tempête. Si leurs cousins bushi du Clan de la Mante savent endurer les climats les plus rudes, les élèves de l'École Moshi s'en délectent.

Bonus : Intelligence +1
Honneur : 2.5
Compétences : Art de la Magie, Calligraphie, Cérémonie du tThé, Divination, Méditation, Théologie (Fortunes), une Compétence Noble au choix.
Équipement : Wakizashi, tanto; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 3 koku.
Affinité/Déficience : Les liens historiques qu'entretient la famille Moshi avec le soleil et l'élément Feu se sont amoindris, mais n'ont pas disparu, depuis qu'ils ont intégré le Clan de la Mante. Les shugenja formés par les Moshi ont une nature intense qui s'exprime même dans leur sereine concentration, et ils sont avides de communier avec les kami qui tourbillonnent dans les mers et les tempêtes. Les shugenja Moshi ont une Affinité pour le Feu et une Déficience envers la Terre.

Technique: L'oeil du cyclone

Les élèves des Moshi conservent leur sérénité au sein d'un tourbillon de chaos. Dans le monde ordinaire et dans le monde spirituel, les Moshi sont un centre de tranquillité au sein de l'impétueux Clan de la Mante, équilibrant les esprits du climat rude qui dominent la

côte rokugani. Comme les Moshi comprennent les éléments variés de l'Eau, de l'Air et du Feu agissant de concert dans ces phénomènes, ils sont capables de communier avec chacun comme s'il n'y en avait qu'un. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour modifier son Affinité et sa Déficience magique envers les éléments de son choix (à l'exception du Vide) durant une journée pour ce qui concerne le lancement (et non l'apprentissage) des sorts.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, plus 3 sorts du Feu, 2 sorts de l'Eau, 1 sort de l'Air.

École de courtisan Yoritomo

Quand le Clan de la Mante obtint un statut égal à celui des Clans Majeurs, il devint vite évident que les glorieuses armées du clan ne suffiraient pas à gagner et à maintenir assez d'influence en temps de paix. Les membres du Clan de la Mante qui étaient doués pour l'art des manipulations à la cour se virent ordonner de créer une école afin qu'ils puissent partager leurs talents avec d'autres. Après plusieurs années et des subventions directement issues des coffres débordants du Clan de la Mante, l'École de courtisan Yoritomo était comparable aux dojos de courtisans des autres clans. Dans une approche tout à fait dans le style du Clan de la Mante, les fondateurs de l'école compensèrent leur manque de formation officielle par leur motivation. Et ce que la motivation ne permettait pas d'obtenir était laissé de côté et remplacé par des techniques plus appropriées à la famille Yoritomo. À la fin, l'école devint une sorte d'hybride entre les méthodes d'obtention de faveurs des Doji, le caractère impitoyable du Clan du Scorpion, et le pur « charme » du Clan de la Mante, ce genre de charme qui inquiète légèrement les autres courtisans concernant leur sécurité personnelle. Les courtisans de l'École Yoritomo sont formés pour appliquer diverses tactiques, l'une après l'autre, jusqu'à ce que le résultat voulu soit atteint. Au début, le courtisan indique franchement mais poliment ce qu'il désire et ouvre la porte à la négociation de faveurs en retour. En cas d'échec, le courtisan tente discrètement de déterminer quelle somme de koku permettrait de faciliter un peu les choses. Si cette réponse est inefficace (ou si son inutilité est évidente au premier abord), le courtisan passe aux tactiques d'intimidation, d'abord d'une nature émotionnelle, plus de manière plus physique. Bien que les membres du Clan de la Mante soient souvent considérés comme de grossiers voyous à la cour, l'équilibre qu'ils maintiennent est complexe. La plupart des courtisans Yoritomo arrivent à se rendre juste assez menaçants pour forcer les adversaires à agir, mais sans s'attirer leur courroux. Comme leurs cousins bushi, les courtisans formés chez les Yoritomo préfèrent que leurs interlocuteurs soient pris par surprise par leur véritable talent.

Bonus : Volonté +1

Honneur : 1.5

Compétences : Commerce, Courtisan (Piège Rhétorique), Défense, Étiquette (Sincérité), Monde du crime, Tromperie (Intimidation), une Compétence de Bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, tanto, une arme au choix ; deux kimonos et deux paires de sandales, nécessaire de voyage ; 10 koku.

Techniques

Rang 1 : Le Devoir Avant l'Honneur

Comme leurs frères bushi, les courtisans du Clan de la Mante doivent souvent traiter avec des personnages et des situations louches. Le personnage gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise pour tous ses jets de Compétences Sociales quand il traite avec des individus dotés de Rangs d'Infamie. Sa Gloire, son Intuition et sa Volonté sont considérés comme étant de deux Rangs supérieurs quand c'est le cas.

Rang 2 : Coeur de Tempête

Les diplomates du Clan de la Mante savent qu'ils ne pourront pas l'emporter en rhétorique sur un Doji ni manipuler un Bayushi, et apprennent donc à prendre l'avantage à la cour en se montrant directement menaçants. À chaque fois que le personnage dépense un Point de Vide pour un jet impliquant l'Intimidation, le bonus est doublé. De plus, à chaque fois qu'il est impliqué dans un jet d'opposition de Compétence Sociale impliquant la Volonté, il lance un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Maîtrise.

Rang 3 : Maître des Vents

Les courtisans du Clan de la Mante entretiennent activement leur réputation de grossièreté pour garder l'avantage à la cour, mais sont plus observateurs qu'on ne croit. À chaque fois que le personnage réussit un jet d'opposition impliquant Tromperie (Intimidation), il peut ajouter son Rang de Compétence Tromperie au résultat de tous ses jets d'opposition de Compétence Sociale contre cet individu pendant un nombre de jours égal à son Rang de Maîtrise. Il peut appliquer cette Technique de manière cumulative au même individu un nombre de fois égal à son Rang de Maîtrise.

Rang 4 : Les Exigences de la Tempête

Quand il engage la conversation avec un adversaire, le personnage peut tenter de le démoraliser de manière fracassante. Il effectue un jet d'opposition de Volonté contre cet adversaire, dépensant deux Points de Vide et déclarant trois Augmentations. S'il l'emporte, son adversaire gagne le Désavantage Némésis contre une cible du choix du personnage (ce peut être lui). Ce Désavantage demeure jusqu'à ce que la cible réussisse à vaincre sa Némésis (soit au combat, soit en prouvant sa supériorité en situation sociale) ou jusqu'à ce que le personnage ait récupéré les Points de Vide perdus. Ce dernier peut décider de ne pas récupérer ces Points de Vide aussi longtemps qu'il le désire.

Rang 5 : De la Force en Toute Chose

Quand il effectue des jets de Tromperie, les 8 et les 9 du personnage sont relancés comme des 10. Quand il utilise la Spécialisation Intimidation, les 6 et les 7 le sont également. Cet effet peut être utilisé seulement une fois par dé et par jet de dé. Ainsi, si le personnage obtient un 8, puis un 9 en relançant ce dé, celui-ci n'est plus relancé. S'il obtient un 8, puis un 10 sur le même dé, le 10 est relancé normalement.

École de chasseur de primes Tsuruchi (bushi)

Dojo unique, l'École Tsuruchi enseigne la voie de l'arc à l'exclusion de toute autre, y compris de celle du sabre. Quand l'école fut fondée sur les techniques de Tsuruchi, le Clan de la Guêpe abandonna tout à fait le sabre, affirmant qu'il s'agissait du symbole d'un code de conduite contradictoire. Tsuruchi brisa son propre sabre en deux avec son pied, et ses disciples furent obligés de faire de même. Depuis ce temps, le Clan de la Guêpe a été absorbé par celui de la Mante, et les sensei de l'École Tsuruchi ont été un peu moins extrémistes dans leur façon de faire respecter la philosophie de Tsuruchi. Si l'école n'enseigne toujours rien d'autre que le combat à l'arc et la défense rapprochée à l'aide d'une lame courte, ses élèves n'ont plus l'interdiction stricte de porter le katana ou le wakizashi. Malgré l'évolution de la philosophie de l'école, son efficacité meurtrière ne s'est pas démentie. Les élèves de la Technique Tsuruchi sont capables d'étonnantes prouesses à l'arc, dont la moindre consiste à tirer plusieurs traits en même temps ou même à tirer plusieurs flèches dans le temps qu'un archer ordinaire mettrait à encocher sa premiè-

re flèche. Les archers Tsuruchi sont également formés aux arts de la discrétion et du pistage, car ils servent essentiellement le clan en tant qu'éclaireurs et que chasseurs. Une seule unité de bushi Tsuruchi peut facilement détruire un ennemi bien plus important si elle a la possibilité de se déplacer pour harceler sa cible. En raison de leurs compétences, les Tsuruchi sont également connus pour leur capacité à traquer les fugitifs qui se dérobent à la loi de l'Empereur. Les primes que rapportent ce genre d'activités gonflent de manière significative les réserves de koku du Clan de la Mante.

Bonus : Réflexes +1
Honneur : 1.5
Compétences : Athlétisme, Chasse, Défense, Discrétion, Kyujutsu (Arc Long Tsuruchi) 2, une Compétence de Bugei ou Noble au choix.
Équipement : Wakizashi, tanto, arc et 100 flèches (n'importe quel combinaison de n'importe quels types), armure légère ; kimono et sandales; 3 koku.

Techniques

Rang 1 : Ne Laissez Pas la Lame Vous Frapper

La première leçon de l'École Tsuruchi, c'est qu'un archer lent est un archer mort. Au début du combat, le personnage peut choisir de lancer et de garder un nombre de dés supplémentaires en Initiative égal à son Rang de Maîtrise. S'il ne choisit pas ce bonus d'Initiative, il gagne un nombre d'Augmentations Gratuites à chaque tour égal à son Rang de Maîtrise. Ces Augmentations Gratuites ne peuvent être utilisées que pour porter des attaques supplémentaires à l'aide de son arc. Il peut ajouter son Rang d'Air à son ND pour être touché, doublant ce bonus contre les attaques à distance.

Rang 2 : Le Dard de la Guêpe

La Technique Tsuruchi enseigne à ses élèves une précision et une rapidité étonnantes. Le personnage peut porter une attaque supplémentaire par tour en utilisant son arc, et quand il utilise des Augmentations pour porter une attaque supplémentaire, il peut attaquer avec cette dernière un adversaire différent, lançant les dés contre le ND le plus élevé des deux cibles.

Rang 3 : La Flèche Connaît le Chemin

Les réflexes surhumains des Tsuruchi sont accrus par des enseignements qui leur montrent comment se fier à d'autres sens que la vue. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour annuler le malus de -20 en Initiative quand il est pris par surprise. Il a désormais besoin d'une Augmentation de moins pour tout effet qui nécessite des Augmentations lors de l'utilisation d'un arc, pour un minimum d'une Augmentation par effet (quand il utilise des Augmentations pour les dommages, chaque dé de dommages est considéré comme un effet différent). Il ajoute désormais le double de son Anneau d'Air à son ND pour être touché (ce qui remplace le bonus du Rang 1).

Rang 4 : L'Envol de l'Esprit Sans Esprit

Les élèves avancés de l'École Tsuruchi sont capables d'étonnants exploits à l'arc, même dans les pires circonstances. Quand il tire à l'arc, le personnage peut porter une attaque par tour qui ignore tous les malus. Cela comprend les malus à son propre jet de dés ainsi que les modificateurs temporaires qui peuvent rendre un ennemi plus difficile à toucher, comme un ND augmenté en raison du terrain. Cela ne permet pas d'ignorer les effets comme l'armure ni les techniques qui génèrent un bonus en permanence.

Rang 5 : L'Oeil de Tsuruchi

Un peu avant de se retirer, Tsuruchi développa une Technique qui représente la maîtrise absolue de l'arc. Quand il effectue une manoeuvre d'Assaut et utilise l'arc, le personnage peut renoncer à l'une de ses attaques de ce tour pour porter une seule attaque dotée de dix Augmentations Gratuites qui ne peuvent pas être utilisées pour des attaques supplémentaires. Sinon, il peut désormais déclarer les Augmentations normales pour gagner une attaque supplémentaire sur chacune de ses attaques normales par tour (plutôt que juste une attaque par tour). Note : la manoeuvre d'Assaut peut être utilisée avec un arc, bien que cela ne rapporte normalement aucun avantage.

Écoles du Clan du Phénix

École de bushi Shiba

Si on fait appel à bien des bushi pour protéger les membres non combattants de leur clan, les bushi Shiba sont probablement les plus importants yojimbo de Rokugan. Quand Shiba s'agenouilla devant Isawa et promit de protéger ses descendants, il fit un serment qui serait respecté tant que le Clan du Phénix existerait. Si les bushi Shiba sont formés aux arts de la guerre traditionnels et aux tactiques du combat singulier, l'essentiel de leur entraînement consiste à apprendre à protéger les shugenja du clan au péril de leur vie. Les bushi Shiba passent beaucoup de temps à affiner leurs réflexes contre des attaques venues de toutes parts, pour être prêts à toute une variété de situations. La formation du bushi se concentre à la fois sur les aspects ordinaire et spirituel du combat, et les élèves de l'école passent autant de temps à s'exercer physiquement qu'à méditer pour atteindre l'harmonie entre le corps et l'âme. Les réflexes et les sens presque surnaturels d'un bushi Shiba expérimenté proviennent à la fois de son entraînement physique intense et d'un bien-être spirituel profond. Les élèves de l'école sont formés aux côtés des shugenja tandis qu'ils étudient les mystères du Vide, et bien des bushi Shiba sont capables de ressentir le flux des éléments comme des shugenja. Mais même avec leurs talents exceptionnels, rares sont les Shiba qui aiment participer à des conflits. Bien qu'ils soient des guerriers, leur compréhension



intime des mystères de l'univers tend à les imprégner d'un goût pour la vie que ne partagent pas les autres bushi.

Bonus : Réflexes +1
Honneur : 2.5
Compétences : Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Lances, Méditation (Récupération de Vide), Théologie, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), naginata, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 2 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voie du Phénix

Le bushi Shiba se meut dans la bataille comme le Vide se meut au travers des éléments. Quand il déclare sa manoeuvre de combat, le personnage déclare également s'il veut ajouter son Rang de Vide à son ND pour être touché, au résultat de ses jets d'attaque ou à celui de ses jets de dommages. Ce bonus dure jusqu'à ce que le personnage décide d'en changer, au moment où il peut changer de manoeuvre. Quand il entreprend une action, quelle qu'elle soit, il peut dépenser autant de Points de Vide qu'il le désire.

Rang 2 : La Danse des Éléments

Le bushi Shiba passe beaucoup de temps à se préparer à protéger les shugenja du Clan du Phénix. Il gagne un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Maîtrise pour tous ses jets d'attaque au corps à corps, mais ces Augmentations ne peuvent être utilisées que pour la garde. S'il réussit sa garde, tous les bonus dont il dispose à son ND pour être touché sont partagés par l'allié, en plus du bonus habituel. Son lien profond avec le Vide permet au personnage d'augmenter ou de réduire de 5 le ND de n'importe quel sort lancé sur lui.

Rang 3 : En Harmonie avec le Vide

Le personnage reste calme même au plus fort de la mêlée. Il peut désormais porter une attaque supplémentaire par tour, et ajoute maintenant le double de son Rang d'Air à son ND pour être touché.

Rang 4 : En Harmonie avec l'Univers

Les élèves avancés de l'École Shiba comprennent qu'ils font non seulement partie de l'univers, mais que l'univers s'étend en eux. Le personnage double le bonus conféré par la Technique de Rang 1, et dès qu'un autre personnage dépense un Point de Vide dans un rayon de 15 m autour de lui, il peut effectuer un jet d'opposition de Vide contre ce personnage. S'il l'emporte, il regagne un Point de Vide (il ne peut cependant pas dépasser son maximum). Cette capacité s'active même si le personnage n'est pas conscient de la source du jet de Vide, mais il n'apprend aucune information la concernant, ni comment le Point de Vide a été dépensé à l'origine.

Rang 5 : Caresse du Vide

Les maîtres de l'École Shiba voient l'univers comme un voile qui recouvre les éléments bruts afin que les esprits inférieurs puissent comprendre le monde. Pour chaque Point de Vide que le personnage dépense, il gagne les effets de deux points quand c'est possible. Il peut également échanger n'importe quel dé à lancer gagné en dépensant un Point de Vide en dé à garder, et vice versa.

École de shugenja Isawa

Les étrangers à la famille Isawa comparent souvent l'École Isawa à l'académie de duellistes Kakita : ce sont toutes deux les écoles les plus importantes dans leur domaine, fondées par les hommes qui sont considérés comme les plus grands pratiquants ayant jamais vécu. Bien que les Isawa apprécient la comparaison, ils pensent qu'elle n'est pas très juste. Si Kakita apprit la voie du sabre, il ne l'inventa certainement pas. Il ne découvrit pas non plus le secret de fabrication de l'acier pour le partager avec tout l'Empire. Isawa n'aida pas seulement les clans en partageant son art, mais il le fit quand peu d'autres personnes comprenaient ne fût-ce que les différences fondamentales entre les éléments. Même alors, Isawa seul maîtrisa vraiment la voie du Vide, et peu de shugenja en dehors du Clan du Phénix en ont été capables jusqu'à ce jour. L'École Isawa n'est pas seulement l'académie dominante dans l'art de la magie, elle est la gardienne de traditions et de techniques qui datent d'avant l'Empire. Les écoles de bushi des clans peuvent rivaliser entre elles pour prouver leur supériorité, mais nulle ne conteste la suprématie des Isawa parmi les shugenja. Les élèves de l'école sont rarement invités en dehors du Clan du Phénix, et même parmi les Isawa, tout le monde n'a pas une place garantie au sein du dojo de la famille. Les Isawa ne partagent pas leurs secrets à la légère, car rares sont ceux qui peuvent maîtriser à la fois les techniques complexes qu'elle enseigne et l'écrasante responsabilité que représente un tel pouvoir.

Bonus : Intelligence +1
Honneur : 2.5
Compétences : Art de la Magie (Élément d'Affinité), Calligraphie, Connaissance (une au choix), Méditation, Théologie, deux Compétences Nobles au choix.
Équipement : Wakizashi, tanto; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 4 koku
Affinité/Déficience : La famille Isawa descend du premier tonnerre du Clan du Phénix. Les conseils d'Isawa permirent aux prêtres des clans naissants de former des écoles, et le pouvoir du tonnerre du Clan du Phénix ne semblait pas limité par l'idée que la maîtrise sur un élément s'acquérait au détriment d'un autre. Les shugenja de l'École Isawa n'ont pas de Déficience. Ils peuvent choisir n'importe quel élément comme Affinité.

Technique: L'Art d'Isawa

Universellement considérés comme les meilleurs shugenja de Rokugan et les plus érudits concernant les cinq éléments, les élèves de l'École Isawa étudient chacun des quatre éléments de base comme leurs homologues des autres clans, mais ils ne dédaignent pas les effrayants mystères du Vide. Tandis que les membres d'autres familles de shugenja découvrent que leurs tentatives pour toucher l'élément du Vide mènent à la démence, le lien qu'entretiennent les Isawa avec cet élément aide leur magie. Dès que le personnage lance un sort, il peut dépenser autant de Points de Vide qu'il le désire, et les Points de Vide dépensés pour son élément de prédilection comptent double.
Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, plus 3 sorts de son élément d'Affinité et 3 sorts des autres éléments.

École de courtisan Asako

Si Isawa était puissant et Shiba sage, nul ne conteste le fait que Dame Asako possédait un talent dont les deux hommes manquaient parfois : un pouvoir de compréhension illimité. La patience d'Asako semblait infinie, à la fois dans ses rapports avec autrui et pour chercher la solution de problèmes pour son ami Shiba. À de nombreuses reprises, l'esprit vif et la persévérance illimitée d'Asako l'emportèrent après que tout le reste eût échoué, et cela ne passait pas inaperçu. Quand les cours des puissants nobles commencèrent à se former, il devint évident qu'Asako était la plus apte à gérer ce genre de situations. Bien qu'elle ne puisse être partout à

la fois, nombre de ses vassaux finirent par comprendre ses méthodes et furent envoyés pour représenter le Clan du Phénix dans les terres des autres familles. La tradition qui veut que les Asako représentent le Clan du Phénix en tant que diplomates et ambassadeurs finit par se transformer en arrangement officiel, et l'École de courtisans Asako fut fondée. Les élèves de la Technique d'Asako apprennent deux principes fondamentaux : le dévouement permet de réussir là où tout le reste a échoué, et l'histoire se répète continuellement : il faut en tirer des leçons. Les courtisans formés par les Asako passent d'innombrables heures dans les vastes bibliothèques de la famille, enrichissant leur esprit et apprenant les leçons de l'histoire elle-même, sensei inégalable. Bien qu'il existe des sensei dans l'école, ils font en fait office de bibliothécaires qui imposent les leçons que les courtisans apprendront et décident quand ils sont censés les avoir apprises. Si ce genre de méthode risque de causer un grave manque de grâce sociale dans bien des situations, les élèves des Asako servent aussi en tant que premiers chercheurs du clan et en tant qu'intermédiaires entre les familles du Clan du Phénix. Étant donné les relations plutôt tendues entre les familles Isawa et Shiba par moment, les Asako deviennent très doués pour gérer des situations très diverses.

Bonus : Intuition +1
Honneur : 3.5
Compétences : Cérémonie du thé, Connaissance (Histoire)(Spécialisation au choix), Courtisan (Piège Rhétorique), Étiquette, Méditation (Zanji), Théologie, une Compétence Noble au choix.
Équipement : Wakizashi, tanto; deux kimonos et deux paires de sandales, destrier, nécessaire de voyage ; 4 koku.

Techniques

Rang 1 : Temple de l'Âme

Un vrai membre du Clan du Phénix sait que l'âme est toujours en paix, même dans un environnement inconnu. Quand il fait un jet d'opposition de Compétence Sociale qu'il n'a pas déclenché, le personnage lance un dé supplémentaire par Rang de Maîtrise dans cette école. Le coût en Points d'Expérience de n'importe quelle Compétence d'Érudit est réduit d'un nombre de points égal au Rang de Réputation du personnage, pour un minimum de un point.

Rang 2 : L'Enseignement des Cendres

Bien que beaucoup affirment que l'atmosphère de la cour est dynamique et spontanée, les Asako comprennent qu'il y a peu de surprises pour ceux qui ont étudié la façon dont va le monde. Le personnage gagne au résultat de jet de Compétence d'Érudit un bonus égal au nombre de Compétence d'Érudit qu'il possède déjà (et quel que soit leur Rang). Toute Augmentation qu'il déclare pour un jet de Compétence d'Érudit compte comme deux Augmentations.

Rang 3 : La Voix de l'Univers

Déjà devenu un puits de connaissance et de sagesse, le membre de la famille Asako continue à améliorer sa capacité à se souvenir des informations les plus obscures en un instant. À chaque fois qu'il effectue un jet de Compétence d'Érudit, il peut relancer les dés un nombre de fois égal à son Rang de Réputation et garder le meilleur résultat

Rang 4 : L'Illumination d'Asako

L'esprit illuminé perçoit entre le passé et le présent des parallèles qui échappent aux moins sages. Une fois par jour, le personnage peut passer dix minutes à converser avec un allié pour lui donner un conseil sur un sujet directement lié à l'une de ses Compétence d'Érudit. Cet allié gagne deux Points de Vide (qui peuvent lui permettre de dépasser son score de Vide initial) et un nombre total d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Réputation. Ces Points de Vide et ces Augmentations ne peuvent être utilisées que sur des jets de dés qui sont directement liés au sujet dont ils ont parlé. Connaissance de l'Outremonde donne un bonus au combat contre n'importe quelle créature de l'Outremonde. Connaître l'École confère ce bonus au combat contre les élèves de l'école en question. Connaissance (un Clan) en particulier s'applique aux membres de ce clan. Monde du crime confère ce bonus au combat contre tous les bandits et les ronin.

Rang 5 : Sagesse Éternelle

Au sein du Clan du Phénix, on énonce souvent le compliment suivant : « la sagesse du Phénix est éternelle ». Quand le personnage effectue n'importe quel jet de Compétence d'Érudit, ses 8 et ses 9 sont relancés comme des 10. Cet effet peut être utilisé seulement une fois par dé et par jet de dé. Ainsi, si le personnage obtient un 8, puis un 9 en relançant ce dé, celui-ci n'est plus relancé. S'il obtient un 8, puis un 10 sur le même dé, le 10 est relancé normalement. Le personnage peut passer un seul tour à converser avec une personne et dépenser un Point de Vide pour connaître immédiatement le Rang de celui-ci dans n'importe quelle Compétence d'Érudit qu'il possède lui-même.

École de henshin Asako (moine)

Quand Shiba mourut pour permettre à Shinsei et Shosuro de revenir au sein de l'Empire avec les parchemins noirs qui avaient causé la perte de Fu Leng, Shinsei murmura à l'oreille du Kami mourant un secret qui révélait le chemin de la destinée et de l'âme. Ce que vit Shiba permit à son âme de demeurer dans le monde des mortels malgré la mort de son corps. Shiba communiqua ce secret à la seule personne à laquelle il faisait confiance pour ce genre de connaissance : Dame Asako. Il lui parla de la grande destinée des mortels, et de la capacité illimitée de croissance de l'esprit humain. Asako instruisit à son tour ses élèves les plus dignes de confiance, et fit serment que sa famille guiderait l'humanité à travers le Sentier de l'Homme.

L'arrogance prit le pas sur la sagesse des paroles de Shinsei. Pendant un temps, les Asako crurent qu'ils représentaient à eux seul l'apogée du potentiel humain, et que ceux qui maîtrisaient le Sentier de l'Homme deviendraient semblables aux Fortunes. Cette folie faillit ruiner les nobles desseins de Dame Asako, mais les henshin rétablirent le cap après que cette folie leur eut été démontrée.

Les Asako ne cherchent plus à devenir le summum de l'évolution humaine et à atteindre l'apothéose, mais simplement à exister en parfaite harmonie avec les éléments qui les entourent. Si bien des ordres monastiques se réclament du même but, les Asako nourrissent toujours l'espoir que l'humanité puisse s'approcher de la perfection en devenant semblable aux Fortunes. Les élèves du Sentier de l'Homme apprennent qu'ils ne sont pas les maîtres de la destinée humaine, mais des guides qui doivent aider toutes les âmes mortelles à atteindre la grandeur. Les moines apprennent à garder précieusement ce secret afin qu'il ne mène pas d'autres personnes à la ruine qui corrompit presque les Asako. Les henshin portent en eux un terrible secret, qui leur permet de puiser dans la grandeur de l'âme humaine. Ils peuvent affecter la façon dont ils sont reliés, eux ou les autres, à l'univers tout entier, et ne doivent pas abuser de leur redoutable pouvoir.

Bonus : +1 à n'importe quel Trait
Honneur : 2.5
Compétences : Calligraphie, Connaissance (Éléments), Jiujutsu, Médecine, Méditation (Zanji), Théologie.
Équipement : Wakizashi, bo, tanto; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 2 koku.

TECHNIQUES

Comme les hommes tatoués du Clan du Dragon, les henshin Asako ne gagnent pas de Techniques prédéterminées à chaque Rang de Réputation. À la place, les moines Asako renforcent leur lien avec les kami d'une façon unique, qui devient plus puissante à chaque Rang. Les moines de cette école utilisent leur magie des énigmes et des mystères comme un shugenja use de ses sorts, mais avec des résultats bien différents. Au premier Rang de cette école, et à chaque Rang par la suite, le personnage choisit une énigme et un mystère qu'il apprend (ils peuvent être liés à des éléments différents). Dès qu'il gagne un nouveau Rang dans cette école au-delà du premier, il gagne une Augmentation Gratuite pour utiliser les mystères et les énigmes qu'il a appris auparavant.

ÉNIGMES

Si les Asako cherchaient autrefois à duper les kami élémentaires avec leurs énigmes, ils ont dépassé cette attitude arrogante. Ils traitent maintenant les kami comme des amis qu'ils consultent plutôt que comme un troupeau qu'ils rassemblent. Cependant, les kami sont devenu friands des Énigmes des henshin, et désormais, ces derniers les amusent en échange de faveurs.

Utiliser une Énigme est une action standard (à moins qu'il ne soit précisé autrement) qui nécessite un jet de Compétence utilisant la Connaissance (Éléments) du personnage, en gardant l'Anneau de l'Élément adéquat. Le ND de base pour toutes les énigmes est de 15. Si le personnage possède Connaissance de l'Élément de l'énigme qu'il utilise – Connaissance (Air élémentaire), Connaissance (Terre élémentaire), Connaissance (Feu élémentaire) ou Connaissance (Eau élémentaire) – il ajoute son Rang dans cette Compétence au résultat du jet de dés et peut choisir de lancer les dés en utilisant cette Compétence à la place. Par exemple, s'il a Connaissance (Éléments) 5, Connaissance (Eau élémentaire) 6 et Connaissance (Terre élémentaire) 4, il peut lancer 5 dés pour son Énigme de la Terre et ajouter 4 au total, et lancer 6 dés pour son Énigme de l'Eau et ajouter 6.

Chaque Énigme peut être utilisée un nombre de fois par jour égal à son Anneau dans cet élément particulier. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour utiliser l'Énigme une fois supplémentaire par jour.

Les quatre énigmes sont utilisées comme suit :

Énigme de l'Air: Le personnage ajoute un nombre de dés à lancer (et non à garder) égal à son Rang d'Air à un jet de Compétence Sociale. Il peut effectuer une Augmentation pour ajouter un dé supplémentaire. À la place, il peut ajouter, un nombre de fois égal à son Rang de Maîtrise, son Rang d'Air au ND du jet de Compétence Sociale d'un autre personnage qu'il peut voir et entendre clairement. Cette Énigme est activée quand le jet de Compétence Sociale est effectué.

Énigme de l'Eau : Le personnage ajoute le double de son Rang d'Eau au résultat de son jet de dommages de combat à mains nues pour un nombre de tours de combat consécutifs égal à son Rang de Maîtrise. Il peut effectuer une Augmentation pour augmenter son Rang de Maîtrise effectif de un. À la place, il peut ajouter un nombre de dés à lancer (et non à garder) égal à son Rang d'Eau à un jet de Perception. Il peut effectuer une Augmentation pour ajouter un dé supplémentaire.

Énigme du Feu : Le personnage ajoute un nombre dés à lancer (et non à garder) égal à son Rang de Feu aux jets d'attaque à mains nues lors du prochain tour de combat : il peut effectuer une Augmentation pour ajouter un dé supplémentaire. À la place, il peut ajouter son Rang de Feu fois son Rang de Maîtrise au résultat d'un jet de Compétence basé sur l'Intelligence. Il peut effectuer une Augmentation pour augmenter son Rang de Maîtrise effectif de un.

Énigme de la Terre : Le personnage ignore un nombre de Blessures égal à deux fois son Rang de Terre au moment où ils sont appliqués, ou guérit autrui d'un nombre de Blessures égal à son Rang de Terre fois son Rang de Maîtrise. Il peut effectuer deux Augmentations pour ignorer ou guérir 5 Blessures supplémentaires.

MYSTÈRES

Les Mystères sont le résultat de recherches menées sur des générations par les Asako au sujet du lien entre le corps des mortels et l'univers. Si les Énigmes sont l'extension de la compréhension qu'ont les henshin des kami, les Mystères utilisent la capacité des henshin à manipuler les liens qui lient autrui à la réalité. Les moines Asako apprennent comment renforcer ou affaiblir leurs propres éléments, et les éléments d'autrui. Les sensei de l'École de henshin Asako gardent jalousement ces Mystères, sachant qu'un mauvais usage pourrait causer un dangereux déséquilibre dans le monde. On enseigne aux henshin à n'utiliser leurs capacités d'affaiblissement que pour se défendre, et on traite durement ceux qui abusent de leurs dons.

Utiliser un Mystère est une action standard qui nécessite un jet de Compétence utilisant sa Compétence Connaissance (Éléments), et gardant son Anneau de l'Élément adéquat. Le ND de départ de tous les mystères est de 15. Si le personnage possède Connaissance de l'élément dont il utilise le mystère – Connaissance (Air élémentaire), Connaissance (Terre élémentaire), Connaissance (Feu élémentaire) ou Connaissance (Eau élémentaire)– il ajoute son Rang dans cette Compétence au résultat du jet de dés et peut choisir de lancer les dés en utilisant cette Compétence à la place. . Par exemple, s'il a Connaissance (Éléments) 5, Connaissance (Eau élémentaire) 6 et Connaissance (Terre élémentaire) 4, il peut lancer 5 dés pour son Énigme de la Terre et ajouter 4 au total, et lancer 6 dés pour son Énigme de l'Eau et ajouter 6.

Il peut utiliser un Mystère pour augmenter ou réduire son propre Anneau d'un nombre de Rangs égal à son Rang de Maîtrise, mais le ND du jet de dé augmente de 5 pour chaque Rang ajouté ou retiré à l'Anneau après le premier. Le personnage peut effectuer deux Augmentations pour modifier son propre Anneau d'un Rang supplémentaire (en plus ou en moins).

Le personnage peut utiliser un Mystère pour augmenter ou réduire l'Anneau de quelqu'un d'autre de la moitié de son Rang de Maîtrise arrondi à l'inférieur, mais jamais en dessous de 1. Le ND de ce jet de dé augmente de 10 pour chaque Rang de l'Anneau affecté au-delà du premier. Le personnage peut effectuer deux Augmentations pour modifier l'Anneau d'autrui d'un Rang au-delà de sa limite normale.

Chaque Mystère affecte l'Anneau approprié : le Mystère de l'Eau affecte l'Anneau d'Eau, etc. Chaque Mystère peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang du personnage dans l'Anneau adéquat. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour utiliser un mystère une fois supplémentaire par jour au-delà de son maximum.

Quand un Anneau est augmenté ou réduit, les deux Traits associés sont augmentés ou réduits d'un nombre de Rangs équivalent. Cela ne permet jamais d'abaisser un Trait d'un personnage en dessous de 1. Les Anneaux modifiés retournent à leur valeur normale après un nombre de tours égal au Rang de Maîtrise du personnage +1.

LE MYSTÈRE ET L'ÉNIGME DU VIDE.

Le cinquième Rang de cette école enseigne l'ultime leçon : l'harmonie avec l'élément du Vide. Cela ne confère pas les effets habituels des mystères et des énigmes, mais cela fait du henshin un élément des forces surnaturelles qui constituent toute la création. À ce Rang, le personnage est moins humain et plus divin : il n'a plus besoin de sommeil, et ne vieillit plus normalement. Il est immunisé contre la mort naturelle, bien qu'il puisse être tué comme tout mortel. Son lien avec le Vide signifie qu'à chaque fois

qu'il dépense un Point de Vide, les résultats sont doublés, et qu'il peut dépenser un Point de Vide pour ajouter son Rang de Vide à n'importe quel Trait ou Anneau pour un nombre de minutes égal à son Rang de Vide. S'il utilise cette capacité pour augmenter l'un de ses Traits, il gagne également les bénéfices de toute Augmentation d'Anneau correspondante. S'il utilise cette capacité pour augmenter l'un de ses Anneaux, il ne gagne aucune Augmentation correspondante dans les Traits associés à cet Anneau.

Écoles du Clan du Scorpion

École de bushi Bayushi

Fondée par le kami dont elle porte le nom, l'École de bushi Bayushi incarne le mélange unique de subtilité, de tromperie et de grâce mortelle qui est la marque du Clan du Scorpion. Si les Bayushi ne sont pas célèbres en tant que guerriers, c'est pour une bonne raison : les élèves de cette école préfèrent rester anonymes. Un membre du Clan du Scorpion ne cherche pas la gloire mais la victoire, et quand son adversaire sous-estime ses talents, la victoire est presque assurée.

Le style Bayushi est des moins orthodoxes comparé à celui autres écoles, se basant sur des feintes, des techniques de désarmement et des méthodes visant à déconcerter l'ennemi comme se battre de la main gauche, par exemple. Un Bayushi apprend à frapper rapidement et à laisser son ennemi incapable de répliquer. « Qui frappe le premier frappe le dernier » est le mantra inscrit sur les murs du dojo de Kyuden Bayushi.

Ceux qui ont vu les maîtres du sabre Bayushi au combat affirment souvent que leur style de combat rappelle une danse complexe et circulaire. C'est un style qui déploie autant de beauté que de précision, mais même ses qualités esthétiques ont un but précis. Comme les autres aspects du style Bayushi, ses mouvements gracieux distraient l'ennemi. Un adversaire déconcerté par l'élégance des mouvements d'un Bayushi mourra d'autant plus vite.

Étant donné leur approche peu orthodoxe du combat, il peut sembler quelque peu surprenant que l'entraînement de base des Bayushi soit par ailleurs très traditionnel. L'arc et le katana sont les seules armes enseignées par l'école. Si on n'empêche pas les jeunes bushi de maîtriser d'autres armes, on attend d'eux qu'ils soient des maîtres du sabre avant tout. Un membre du Clan du Scorpion sait qu'aucune arme ne surpasse le katana : lui substituer une arme inférieure ne ferait qu'émousser la grâce mortelle des Techniques du Clan du Scorpion.

Les membres du Clan du Scorpion accueillent gracieusement les élèves des autres clans désireux d'apprendre la Technique Bayushi. Le caractère vraiment mortel de l'École Bayushi vient plus de sa combinaison avec la philosophie du Clan du Scorpion que de ses techniques seules. Pendant six jours par semaine, tous les étudiants étrangers s'entraînent aux côtés des jeunes élèves du Clan du Scorpion. Le septième jour, les sensei ne rencontrent que les membres du Clan du Scorpion, et discutent de ce que les élèves ont appris concernant les faiblesses des techniques des visiteurs.



Bonus : Intelligence +1
Honneur : 1.5
Compétences : Courtisan (Piège Rhétorique), Défense, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Étiquette, une Compétence Noble ou Dégradante au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), une arme au choix, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 7 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voie du Scorpion

Les bushi du Clan du Scorpion semblent toujours avoir l'initiative sur leurs adversaires. Le personnage lance un nombre de dés supplémentaire égal à son Rang de Maîtrise pour tous ses jets d'Initiative. Les ennemis ne peuvent pas utiliser l'Avantage Réflexes de Combat pour échanger leur Initiative avec lui. Il gagne un bonus de +5 au ND pour être touché contre tout adversaire dont l'Initiative est inférieure.

Rang 2 : Les Pinces et le Dard

L'infâme feinte du Clan du Scorpion a sonné le glas de plus d'un samurai imprudent. Quand il utilise la feinte, le personnage gagne deux Augmentations d'une feinte réussie au lieu d'une. De plus, si un adversaire l'attaque et le manque, il gagne un nombre d'Augmentations égal à son Rang d'Air pour toutes ses attaques contre cet adversaire portées avant le prochain tour de cet adversaire.

Rang 3 : Frapper a la Queue

Les bushi du Clan du Scorpion attaquent avec une précision incroyable. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite quand il tente un coup ciblé, un désarmement ou un renversement. Durant une tentative de désarmement, son adversaire lance et garde un dé de moins (-1g1, pour un minimum de 1) aux jets d'opposition destinés à maintenir sa prise sur son arme. Il peut déclarer deux Augmentations supplémentaires à son jet d'attaque de désarmement initial pour terminer avec l'arme qu'il a arrachée à la main.

Rang 4 : Frapper de Dessus et d'en Dessous

Les réflexes rapides et la précision du personnage s'associent pour lui permettre des ouvertures supplémentaires. Il peut désormais porter une attaque supplémentaire par tour. Son bonus au ND pour être touché contre des ennemis à l'Initiative inférieure passe à +10.

Rang 5 : Les Pinces Retiennent, le Dard Frappe

Les maîtres du Clan du Scorpion font preuve d'une maîtrise absolue dans leurs attaques, ne faisant pas le moindre effort superflu et ne se fixant jamais d'objectif hors de portée. Le personnage peut désormais déclarer des Augmentations après avoir effectué un jet d'attaque. Il peut aussi décider si son attaque était en fait un désarmement, une feinte ou un renversement après avoir lancé les dés. Les ennemis doivent déclarer deux Augmentations supplémentaires pour accomplir des coups ciblés, des désarmements, des feintes ou des renversements contre lui.

École de shugenja Soshi

Les Soshi forment une famille pleine de contradictions. Si leurs forteresses majeures des terres du Clan du Scorpion se situent dans des régions reculées, les Soshi eux-mêmes sont charismatiques et cosmopolites. C'est une famille très amicale, dont les membres sont prêts à apprendre de nouvelles compétences et à explorer de nouveaux domaines de connaissance. Tandis que les autres familles de shugenja de l'Empire ont des domaines d'études évidents, les Soshi ne semblent pas avoir de sujet d'étude défini. Les Soshi répliqueraient que cette recherche vague est leur sujet d'étude, et que chaque Soshi est encouragé à découvrir et explorer son propre domaine d'expertise avec un enthousiasme infini.

Comme il convient à la famille de shugenja la plus célèbre du Clan du Scorpion, les Soshi sont très doués dans le domaine de l'illusion magique. Les sentiers qui mènent à leurs domaines montagneux sont tortueux et surveillés par des kami malicieux envoyés par les prêtres Soshi pour déconcerter les visiteurs importuns. Les esprits font à coup sûr la différence entre ennemis et amis, et n'ennuient jamais ceux qui viennent dans un but légitime. L'art de cacher leurs châteaux de cette manière nécessite une communion constante avec les esprits. Tous les élèves Soshi doivent apporter leur contribution à cette tâche monumentale, et tous acquièrent par conséquent une certaine familiarité avec les sorts d'illusion.

Le monde religieux de Rokugan est toujours étroitement lié à la politique, une relation que les membres du Clan du Scorpion ne pouvaient manquer de remarquer. Par conséquent, tous les shugenja Soshi sont formés à l'étiquette et à la politique autant qu'à la magie et à la philosophie. Le devoir d'un Soshi à la cour consiste à attendre et à observer. Tandis que les courtisans Bayushi agissent ouvertement et que leurs homologues bushi réagissent aux menaces, les Soshi se contentent d'observer et de rassembler des informations sans être vus. Si la magie n'est pas toujours nécessaire pour remplir ce rôle, c'est un avantage incontestable.

Bonus : Intuition +1
Honneur : 1.5
Compétences : Art de la Magie (Incantation), Calligraphie, Courtisan, Discrétion, Étiquette, Méditation, Théologie.
Équipement : Wakizashi, tanto ; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 7 koku.
Affinité/Déficience : Le style de magie des Soshi est d'une similarité frappante avec celui de leurs homologues du Clan de la Grue, les Asahina. Cependant, tandis que les Asahina apprécient l'Air et évitent le Feu en raison de leur préférence pour la paix, les Soshi ont une Affinité envers l'Air et une Déficience en Feu qui provient de leur tendance à éliminer les obstacles par la subtilité plutôt que par une confrontation directe.

Technique: Le Murmure de Soshi

Les shugenja Soshi gagnent une Augmentation Gratuite pour lancer Secrets du Vent, Bassin Réfléchissant et Essence de l'Air ainsi qu'une Augmentation Gratuite aux jets de Discrétion quand ils tentent de lancer un sort sans être remarqués (voir Incantation Subtile page 226). Tous les shugenja Soshi commencent avec Secrets du Vent en tant que Maîtrise Innée.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, Secrets du Vent (Maîtrise Innée) plus 3 sorts d'Air, 2 sorts d'Eau et 1 sort de Terre.

École de courtisan Bayushi

Les élèves de la tristement célèbre École de courtisans Bayushi sont les prédateurs des cours de Rokugan. Si les bushi Bayushi préfèrent dissimuler le caractère mortel de leurs techniques par l'autodénigrement, les courtisans du Clan du Scorpion n'en font pas autant. Ils ont gagné une réputation d'individus impitoyables et pragmatiques. Si on n'est pas leur allié, on est leur ennemi. Nul n'est aussi conscient de leur effrayante réputation d'infamie que les courtisans Bayushi eux-mêmes : ils ont passé onze siècles à la cultiver avec soin.

Cette effroyable réputation dissimule les vrais desseins des courtisans Bayushi de la même façon que l'anonymat protège les bushi Bayushi. Un courtisan Bayushi peut menacer, mais il s'attend rarement à devoir mettre ces menaces à exécution. Il peut toujours convaincre un ennemi qu'aider le Clan du Scorpion est plus simple et bien moins douloureux que de s'y opposer.

Un Bayushi ne fait pas de menace par haine, aigreur ou manque d'honneur. Il menace autrui parce qu'il sait que ses techniques sont bien plus fiables que les méthodes plus amicales des Doji, par exemple. Certains individus agissent par amitié ou par obligation, mais il y en a bien plus qui agissent par peur. Naturellement, les ennemis qui tentent de percer le bluff des Bayushi découvrent qu'en réalité, ils bluffent rarement. Un prédateur peut choisir de ne pas tuer, mais il ne peut pas se permettre qu'on découvre qu'il n'a pas de crocs.

Bonus : Intuition +1
Honneur : 1.5
Compétences : Calligraphie, Courtisan, Étiquette (Sincérité), Enquête (Interrogatoire), Tromperie (Séduction), une Compétence Noble au choix, une Compétence Dégradante au choix.
Équipement : Wakizashi, tanto ; robe de cour, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 15 koku.

Techniques

Rang 1 : La Faiblesse est ma Force

Un courtisan Bayushi sent instinctivement les failles d'autrui, et les met à profit. Dès que le personnage effectue un jet d'opposition de Compétence Sociale, il gagne deux Augmentations Gratuites pour chaque tranche de 2 points de Désavantages que possède l'adversaire et dont il connaît l'existence. Si l'ennemi a des Désavantages que le personnage ignore, il gagne à la place une Augmentation pour chaque tranche de 4 points de Désavantages, mais il sait de combien d'Augmentations il dispose et sent immédiatement qu'il y a quelque chose d'autre à apprendre au sujet de son adversaire. Même les Désavantages qui n'ont rapporté aucun Point de Personnage comptent pour leur valeur normale. À chaque fois qu'il réussit un jet d'opposition de Compétence Sociale, le personnage gagne une Augmentation Gratuite à son prochain jet d'opposition de Compétence Sociale contre le même adversaire.

Rang 2 : Sous la Surface

La structure la plus robuste a son point faible, et l'œil de lynx du courtisan Bayushi est formé pour la trouver. Le personnage peut observer une cible pendant un tour et effectuer un jet opposé d'Intuition pour connaître son Trait le plus bas (le Vide compte comme un Trait pour cette Technique) et son Rang dans ce Trait. Il peut déclarer des Augmentations sur ce jet de dé pour avoir des informations sur d'autres Traits, du plus bas au plus élevé, apprenant un Trait supplémentaire par Augmentation. Quand un adversaire tente d'utiliser une Compétence ou une Technique pour déterminer ses Traits, le personnage peut dépenser un Point de Vide pour lui donner de fausses informations à la place.

Rang 3 : Les Secrets sont Comme des Marques de Naissance

À ce niveau de sa formation, le courtisan est doué pour déceler les secrets d'autrui. En réussissant un jet d'opposition d'Intuition durant une conversation, il peut apprendre une information utile concernant son adversaire. Ce dernier doit choisir de révéler l'un des éléments suivants : deux Désavantages de son choix, tous ses Avantages, ses trois plus hauts Traits, ou les Rangs et les Spécialisations de toutes ses Compétences. Si la cible choisit quoi que ce soit d'autre que des Désavantages, ou révèle des informations que le personnage connaît déjà, cette cible ne peut pas relancer les 10 sur les jets d'opposition de Compétences Sociales contre le personnage pendant une journée entière. Le personnage ne peut pas utiliser cette Technique contre le même adversaire plus d'une fois par jour.

Rang 4 : La Douce Piqûre de la Critique

Un courtisan Bayushi tisse un réseau de rumeurs pour miner la réputation de l'ennemi. Ceux qui sont redevables aux Bayushi feraient mieux de ne pas s'opposer à leurs exigences. Quand il utilise la Spécialisation Commérage de la Compétence Courtisan pour répandre une rumeur, le Rang de Maîtrise du personnage s'ajoute à son Rang de Gloire. Le personnage n'a pas besoin d'Augmentations pour dissimuler le fait qu'il est à l'origine d'une rumeur qu'il a répandue (bien qu'il puisse être crédité pour cette rumeur s'il le désire). S'il possède l'Avantage Chantage, il peut choisir quels dés le personnage qu'il fait chanter conserve sur n'importe quel jet d'opposition de Compétence Sociale contre lui. Il peut ajouter son Rang d'Air au résultat de tous les jets d'opposition de Compétence Sociale contre un adversaire s'il connaît le Rang du Trait que celui-ci utilise pour ce jet de dé.

Rang 5 : Bas les Masques

À ce niveau d'expertise, la capacité qu'a un courtisan Bayushi de manipuler la vérité est telle qu'il peut complètement retourner la façon dont un ennemi est perçu à la cour. S'il utilise la Spécialisation Commérage de la Compétence Courtisan pour répandre une rumeur avec succès et dépense un Point de Vide, il peut conférer à une cible l'un des Désavantages suivants : Mauvaise Réputation, Obligation (4 points, envers un individu du choix du Bayushi) ou Malchanceux (6 points, applicable uniquement aux jets de Compétences Sociales – si la cible est un PNJ, c'est au personnage de décider quand la malchance se déclenche). Les individus qui entendent la rumeur savent que le personnage a imposé le Désavantage en la répandant. La cible ne reçoit pas de points pour ce Désavantage. Si la victime confronte publiquement le personnage et réussit un jet d'opposition d'Intuition dénonçant cette calomnie, le Désavantage est retiré de manière permanente. Le personnage doit continuer à répandre la rumeur et dépenser un Point de Vide chaque jour, sinon celle-ci s'éteint et le Désavantage disparaît.

École de shinobi Shosuro

Cette école est la plus secrète du plus secret des clans de Rokugan, et pour cause : les shinobi sont des espions, des saboteurs et des assassins. Quand la diplomatie, la force des armes et la magie ont échoué, il échoit au shinobi de protéger les intérêts du Clan du Scorpion. Bien que certains puissent les appeler ninja, il n'est pas sage de le faire à portée de voix des Shosuro : les membres de la famille Shosuro détestent les démoniaques assassins Goju qui portent fièrement le nom de « ninja ».

La plupart des élèves des Shosuro proviennent d'autres écoles du Clan du Scorpion. Ils rejoignent les rangs des shinobi quand ils commencent à faire preuve de grands talents en matière de discrétion ou du froid instinct qui fait les bons assassins. La plupart sont formés en privé tandis qu'ils continuent leurs études dans d'autres écoles, adoptant un déguisement de samurai ou de courtisan tandis qu'ils continuent leur formation de shinobi. Un shinobi Shosuro a une deuxième vie et d'autres devoirs en plus de ceux qu'il apprend dans son école. Quand son clan fait appel à lui, ses talents sont prêts, mais jusqu'alors, ces samurai aux pouvoirs mortels se cachent en pleine lumière.

Un shinobi apprend à se déplacer en silence, à tuer efficacement, et à se fondre sans effort dans les ombres. Il connaît aussi tous les aspects du monde criminel de Rokugan, car son devoir le force souvent à y chercher de l'aide ou des informations.

La possession la plus chère d'un shinobi est son identité. Un shinobi dissimule sa vraie nature à tous ceux auxquels il n'accorde pas une confiance sans réserve. L'Empire hait les ninja, et bien que les shinobi ne se considèrent pas comme des ninja, ils reconnaissent que leurs tactiques sont tellement similaires que cela ne fait que peu de différence aux yeux des ennemis. Les shinobi qui sont découverts doivent affirmer avoir agi à l'insu du Clan du Scorpion. Ils ne révèlent rien de leur formation ni de leurs objectifs. S'ils n'ont aucune possibilité d'évasion, les shinobi capturés s'ôtent la vie plutôt que de risquer de révéler les secrets du Clan du Scorpion sous la torture.

Bonus : Réflexes +1
Honneur : 0.5
Compétences : Athlétisme, Défense, Discrétion (Furtivité), Kenjutsu, Monde du Crime, Projectiles de ninja, Tromperie.
Équipement : Wakizashi, ninja-to, 10 shuriken, une arme au choix ; vêtements sombres, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 10 koku.

Techniques

Rang 1 : L'Ombre n'a Pas de Masque

Un shinobi est vif et vigilant, toujours prêt au combat. Il lance et garde un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Maîtrise à tous ses jets de Discrétion. La manoeuvre d'Esquive n'interfère pas avec ses mouvements. Il est toujours considéré comme étant en Esquive à moins qu'il ne déclare autrement.

Rang 2 : L'Ombre n'a Pas de Pitié

Le shinobi frappe rapidement depuis les ombres, sans retenir ses coups. Les Augmentations qu'il effectue pour les jets de Discrétion et les jets d'attaque contre les individus qui ne savent pas où il est ne sont pas limitées par son Vide. S'il utilise une Compétence pour laquelle il dispose de l'Avantage Jeune Prodige, il gagne deux Augmentations Gratuites. Il peut ajouter le double de son Rang de Feu à son ND pour être touché quand il ne porte pas d'armure.

Rang 3 : L'Ombre n'a Pas de Forme

Un shinobi qui atteint ce niveau de Compétence peut se déplacer en un enchaînement fluide de mouvements trompeurs. Les ennemis ont du mal à frapper un tel adversaire, n'étant jamais sûrs de l'endroit où il se trouve. Quand c'est à lui d'agir, le personnage peut ajouter à son ND pour être touché un nombre maximum égal à son Rang de Feu fois 5. Tous ses propres ND exceptés ceux concernant la Discrétion, la Défense et l'Athlétisme subissent un malus équivalent jusqu'à son prochain tour. Utiliser la Compétence Discrétion avec la Spécialisation Furtivité n'a plus d'influence sur son déplacement

Rang 4 : L'Ombre n'a Pas de Substance

Un shinobi se meut si vite et si précisément qu'il peut forcer son adversaire à hésiter, ce qui lui donne le temps de porter un coup fatal. Le personnage peut désormais porter une attaque supplémentaire par tour. Une fois par tour, il peut dépenser un Point de Vide et effectuer un jet d'Agilité/Discrétion quand un adversaire l'attaque ou lance un sort qui le prend pour cible. Si son résultat est plus élevé que celui de l'adversaire, l'attaque est automatiquement manquée, ou le sort échoue. Le personnage ne peut pas porter d'attaque supplémentaire le tour suivant celui où il a utilisé cette Technique.

Rang 5 : L'Ombre n'a Pas d'Âme

Un maître de l'École des shinobi est rarement aperçu au combat, car le destin de l'ennemi est scellé avant que quiconque ne réalise qu'il était là. Le malus au ND du personnage lorsqu'il utilise l'Ombre n'a Pas de Forme est désormais égal à la moitié du bonus appliqué au ND pour être touché. Ses 7, ses 8 et ses 9 sont relancés comme des 10 sur tout jet de dommages contre un adversaire qui ne sait pas qu'il est là. Cet effet peut être utilisé seulement une fois par dé et par jet de dé. Ainsi, si le personnage obtient un 8, puis un 9 en relançant ce dé, celui-ci n'est plus relancé. S'il obtient un 8, puis un 10 sur le même dé, le 10 est relancé normalement.

Écoles Impériales

École de garde Seppun (bushi)

Les gardes Seppun, connus sous le nom de miharu, forment la garde d'élite de l'Empereur. Ils servent directement le trône depuis la naissance de l'Empire, quand Seppun elle-même jura fidélité au premier Hantei. Depuis cette époque, la famille Seppun s'est entièrement dévouée à la défense de l'Empereur.

Les gardes Seppun apprennent dès leur plus jeune âge que leur existence n'a pas d'importance au sein de choses qui les dépassent. Il n'y a pas de plus grand honneur que de donner sa vie pour défendre l'Empereur. Leur formation se concentre sur deux voies : l'offensive pour combattre toutes les menaces qui se présenteront, et la défensive, pour des raisons évidentes. Cependant, ce n'est pas dans ces deux voies qu'il faut voir la source du respect que suscitent les Seppun, mais plutôt dans leur incroyable concentration. Un Seppun peut accomplir son devoir pendant des jours d'affilée sans jamais relâcher son attention.

Les gardes Seppun forment un groupe extrêmement fermé. Nul excepté les membres les plus décorés des Légions Impériales ou des Magistrats d'Émeraude ne peut servir à leurs côtés, et il est rare que des étrangers soient autorisés à étudier leurs techniques. Cet isolement s'est accru ces dernières années, en particulier depuis la mort de Hantei XXXVII au début de la Guerre des Clans, et une fois encore quand Toturi Ier a été tué par l'Onisu Fushin il y a moins d'une décennie. Certains Seppun de haut rang pensent que c'est la « corruption » du devoir de leur famille par des étrangers qui a conduit à cet échec.

Bonus : Agilité +1
Honneur : 3.5
Compétences : Art de la Guerre, Défense, Étiquette, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), yari, deux armes au choix, armure lourde, casque ; insigne officiel en émeraude, kimono et sandales, destrier ; 20 koku.

Techniques

Rang 1 : Jamais Dans les Ténèbres

Les Seppun comprennent mieux que tout autre que la loyauté envers l'Empereur est bien plus importante que tout. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour refaire n'importe quel test d'Honneur raté, et il peut le faire plusieurs fois, tant qu'il a des Points de Vide à dépenser. Il ajoute son Rang d'Honneur aux résultats de tous ses jets d'attaque, de dommages et d'Initiative.

Rang 2 : Les Nuages se Dissipent

Prendre au dépourvu les vigilants Seppun est presque impossible. Durant le premier tour de n'importe quelle escarmouche, le personnage gagne un nombre de dés en bonus (à lancer et à garder) égal à sa Perception. Ces dés peuvent être dépensés sur n'importe quel jet de dé effectué durant ce tour, y compris les jets d'Initiative, d'attaque, de dommages et de Défense. De plus, il ajoute son Rang de Terre au résultat de tout jet effectué pour résister à la maladie, au poison et aux effets nocifs des sorts.

Rang 3 : La Vitesse du Ciel

Assurance et vitesse vont de pair. Le personnage gagne une action supplémentaire par tour, qu'il peut utiliser comme il le désire, y compris pour porter une attaque supplémentaire ou pour accomplir une action de son choix (simple ou complexe). Il ajoute aussi le double de son Rang d'Honneur au résultat de tous ses jets d'attaque, de dommages et d'Initiative, ce qui remplace le bonus issu du Rang 1.

Rang 4 : La Lumière du Soleil Apparaît

Sire Soleil prête sa lumière aux Seppun, afin qu'ils ne soient jamais dupés. Quiconque tente d'induire le personnage en erreur doit aussi réussir un jet d'opposition d'Intuition, en plus de tout autre jet de dé nécessaire. Cela comprend l'utilisation de la Compétence Comédie, des Techniques, Avantages, sorts, capacités naturelles et toute autre méthode de tromperie. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ce jet d'Intuition. De plus, il ajoute le double de son Rang de Terre au résultat de tout jet effectué pour résister à la maladie, au poison et aux effets nocifs des sorts, ce qui remplace le bonus issu du Rang 2.

Rang 5 : Le Ciel ne Tombe Jamais

Aucun samurai de Rokugan ne défend aussi férocement ses protégés que les Seppun. À l'aube de chaque jour, le personnage peut désigner un individu qui sera son protégé jusqu'à l'aube suivante. Tant que son protégé est dans un rayon de 7,50 m, il peut dépenser un Point de Vide pour rediriger les Blessures infligées par une attaque contre son protégé vers lui-même. Il peut immédiatement effectuer un jet de Terre contre le total de dommages. En cas de succès, il annule complètement les Blessures. L'Empereur est toujours considéré comme étant le protégé du personnage s'il se trouve à portée, pour l'utilisation de cette Technique. Le personnage ajoute également le triple de son Rang de Feu au total de ses jets d'Initiative, ce qui remplace le bonus en Initiative du Rang 3.

École de shugenja Seppun

Malgré la taille modeste de la famille, les Seppun entretiennent à la fois des écoles de bushi et de shugenja. Les gardes Seppun protègent le corps de l'Empereur, tandis que les shugenja Seppun – que l'on appelle généralement la Garde Secrète – le défendent contre les dangers spirituels. Les protections qui gardent le nouveau Palais Impérial de Toshi Ranbo furent mises en place par la Garde Secrète, avec l'aide de shugenja Isawa et de spécialistes de la famille Yogo.

Évidemment, la formation des shugenja Seppun insiste lourdement sur la détection. Cela limite leur capacité à appliquer la magie à des situations de combat, mais les membres de la garde secrète sont rarement dépourvus du soutien de leurs alliés membres des gardes Seppun, qui sont tout à fait capables de s'occuper des menaces que les investigations des shugenja révèlent. Les deux groupes fonctionnent dans un état de synergie qui rivalise avec ceux des couples bushi-shugenja des Clans du Dragon et du Phénix, et leur coopération a écarté bien des menaces du trône.

La Garde Secrète est encore plus fermée que l'École de garde Seppun. Ses membres ne permettent à aucun étranger d'étudier leurs Techniques, soutenant que toute exposition de leurs méthodes réduirait leur efficacité. Les membres de la Garde Secrète sont confiants : pour eux, leurs Techniques n'ont pas de faiblesse, mais ils ne voient aucune raison de prendre des risques.

Bonus : Perception +1
Honneur : 3.5
Compétences : Calligraphie, Défense, Enquête (Sens de l'Observation), Étiquette, Méditation, Théologie, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.
Équipement : Wakizashi, tanto ; symbole officiel, kimono et sandales, nécessaire de médecine, étui à parchemins, destrier, nécessaire de voyage ; 20 koku.

Affinité/Déficience : Les élèves de l'École Seppun sont formés à détecter tout ce qui est caché ou voilé, que ce soit par des moyens magiques ou ordinaires. Ils apprennent aussi à améliorer leurs chances de succès quand il s'agit d'accomplir leur devoir sacré. Les shugenja Seppun ont une affinité pour les sorts de l'Air et de l'Eau, et une déficience envers les sorts du Feu et de la Terre.

Technique: Traquer les Menaces Cachées

Les shugenja Seppun sont connus sous le nom de Garde Secrète, car ils protègent l'Empereur des menaces cachées. Le personnage reçoit les sorts suivants en tant que Maîtrise Innée : Lumière de Dame Lune, Secrets du Vent, Vent de Murmures.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, plus 3 sorts d'Air et 3 sorts d'Eau.

Courtisan Otomo

Les Otomo occupent une position fragile dans les hautes sphères de la société rokugani. Ils sont bien considérés par presque tous ceux qu'ils rencontrent à la cour, et pourtant, rares sont ceux qui leur font confiance. Aussi inhabituel que cela puisse paraître pour une famille aussi prestigieuse, cette méfiance n'est pas déplacée.

La formation des Otomo fait la part belle à la manipulation. Ils apprennent à jauger rapidement les paroles de leurs interlocuteurs, mais aussi leur langage corporel, leurs tics, leur tenue et toute autre variable potentiellement révélatrice de quelque secret caché qui pourrait leur servir à les influencer. Mais plus importante encore que la manipulation est la discrétion. Les Otomo ne peuvent accomplir leur mission si d'autres découvrent leurs intentions, et choisissent par conséquent soigneusement leurs batailles. Jusqu'ici, ils ont gardé secrètes leurs subtiles machinations. À leur manière, les Otomo servent loyalement l'Empereur.

Bonus : Intuition +1
Honneur : 3.5
Compétences : Connaissance (Loi), Courtisan (Manipulation), Défense, Enquête, Étiquette (Bureaucratie), Tromperie (Intimidation), une Compétence Noble ou de Bugei.
Équipement : Wakizashi ; insigne officiel, kimono et sandales, destrier, nécessaire de voyage ; 25 koku.

Techniques

Rang 1 : La Destinée n'a Pas de Secret

Rien de ce qui est fait au nom de l'Empereur n'est vraiment déshonorant. Le personnage ne perd pas d'Honneur pour l'utilisation de la Compétence Tromperie à moins qu'il ne le décide volontairement. À chaque fois qu'il utilise avec succès la Compétence Tromperie contre un individu, pour la journée qui suit, il gagne une Augmentation Gratuite sur tous les jets d'opposition de Compétences Sociales contre lui. Il peut garde ces Augmentations Gratuites en réserve pour les utiliser toutes en même temps, ou les dépenser une à une. Il ne peut pas garder en réserve plus d'Augmentations Gratuites simultanées contre un individu qu'il n'a de Rangs de Réputation, bien qu'il puisse garder plusieurs Augmentations contre divers individus en même temps.

Rang 2 : La Voix de Mon Seigneur

Les Otomo parlent avec l'autorité de l'Empereur. Si l'adversaire du personnage effectue un test d'Honneur durant un jet d'opposition de Compétence Sociale, le personnage peut dépenser un Point de Vide pour le forcer à rater automatiquement celui-ci. S'il parle au nom de l'Empereur, le personnage n'a pas besoin de dépenser de Point de Vide pour appliquer cet effet.

Rang 3 : Scinder les Étoiles

Les Otomo trouvent utile d'être au courant de toutes les interactions sociales de l'Empire. Quand le personnage rencontre une personne ou en entend parler, il peut effectuer un jet d'Intuition contre un ND égal au Rang de Réputation de la cible fois 5. En cas de succès, il est immédiatement au courant de tous les Ennemis Jurés et Relations de la cible. S'il effectue trois Augmentations sur un jet d'opposition de Courtisan contre sa cible et lui demande publiquement l'aide de ses relations, la cible perd le bénéfice d'un Avantage Relations (au choix du personnage) et le personnage les récupère pour une semaine.

Rang 4 : La Protection de l'Empereur

Les puissants Otomo sont assez intimidants, et on hésite souvent à les blesser. Le personnage gagne un bonus égal à cinq fois la différence entre son Statut et celui de son adversaire, à son ND pour être touché et à tous les jets d'opposition de Compétences Sociales. Cela s'applique uniquement si le Statut du personnage est supérieur à celui de l'adversaire. Le bonus au ND pour être touché ne s'applique que si le personnage n'a pas dégainé son arme ni attaqué l'ennemi. Cette Technique n'a pas d'effet sur les personnages ayant un Rang d'Honneur de 0 ni les créatures ne comprenant pas le concept d'Honneur (comme les morts-vivants ou les Nezumi).

Rang 5 : Les Vertus du Commandement

Quand elle se déploie tout à fait, l'influence de la famille Otomo est vraiment impressionnante. Le personnage garde désormais deux Augmentations au lieu d'une lorsqu'il utilise avec succès sa Compétence Tromperie avec sa Technique de Rang 1. Il lance aussi un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang d'Honneur pour tous les jets d'opposition de Compétences Sociales avec ses Relations. À chaque fois que quelqu'un déclenche un jet d'opposition de Compétence Sociale contre lui et échoue, le personnage gagne deux Points de Vide qu'il ne peut utiliser que pour des jets d'opposition de Compétences Sociales contre cet individu dans la journée qui suit.

Héraut Miya

Après la première guerre contre Fu Leng, l'Empire était pratiquement en ruines. L'Empereur avait besoin de tenir son peuple au courant des événements, mais leur détresse était telle que de tels décrets impériaux semblaient bien moins urgents qu'ils ne l'auraient dû. Quoi qu'il en soit, l'Empereur, gravement blessé, envoya son héraut, un jeune homme nommé Miya, apprendre aux Rokugani que Fu Leng avait été vaincu. Miya fit ce qu'on lui ordonnait, mais découvrit que chaque village avait été gravement endommagé, et que peu de gens lui prêtaient la moindre attention. Finalement, il trouva une méthode pour gagner leur confiance et leur attention. Quand il arrivait dans un village, il ne disait rien, mais commençait à réparer tous les dégâts qu'il pouvait, travaillant pendant des jours pour ramener les choses à la normale. Une fois son travail accompli, il annonçait son message, qui était accueilli avec joie par un peuple reconnaissant.

Le voyage de Miya à travers l'Empire prit des mois, et il rassemblait des disciples au fur et à mesure. Plus il avait de compagnons, plus il pouvait faire de bien autour de lui. La nouvelle des exploits de Miya arriva à la Cité Impériale, et l'Empereur fut satisfait de l'oeuvre de son serviteur. Quant Miya revint finalement avec sa suite, plus d'un an après son départ, la famille Miya fut créée et les hérauts Miya naquirent du même coup.

Comme les courtisans, les hérauts Miya exercent une fonction diplomatique au nom de l'Empereur. Contrairement à eux, les hérauts restent rarement longtemps à la cour, se déplaçant plutôt d'un endroit à un autre, publiant les décrets et servant de négociateurs à l'Empereur. Leur formation comprend beaucoup d'équi-

tation – rivalisant avec les membres du Clan de la Licorne – et des méthodes diplomatiques destinées à résoudre les conflits. Les Miya sont aussi formés à imposer leur statut impérial quand ils le doivent, forçant les opposants potentiels à battre honteusement en retraite plutôt que d'encourir la colère de l'Empereur en agressant l'un de ses loyaux serviteurs.

Bonus : Réflexes +1
Honneur : 3.5
Compétences : Athlétisme (Course), Équitation, Étiquette (Conversation), Défense, Kenjutsu, Connaissance (Héraldique) (une Spécialisation au choix), une Compétence Noble ou de Bugei au choix.
Équipement : Katana, wakizashi, armure légère ; insigne officiel, kimono et sandales, destrier ; 20 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voix de l'Empereur

Les hérauts Miya sont athlétiques, mais aussi versés dans les mécanismes de la diplomatie. Sur tout jet d'Étiquette ou de Connaissance (Héraldique), le personnage lance un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Maîtrise. Sa valeur de déplacement par tour est égale à son Rang d'Eau fois 3,60 m (plutôt que 3 m). De plus, il ajoute son Rang d'Air à son ND pour être touché à tout moment.

Rang 2 : Les Yeux de l'Empereur

Les hérauts de l'Empereur sont à l'aise partout dans l'Empire. Le personnage peut dépenser un Point de Vide pour gagner immédiatement l'Avantage Grand Voyageur pour toute province dans laquelle il voyage. Il gagne également un nombre d'Augmentations Gratuites par jour égal à son Rang de Maîtrise, lesquelles ne peuvent être utilisées que pour les jets de Perception ou de Chasse. Finalement, il ajoute son Rang d'Eau au résultat de tous ses jets de Perception.

Rang 3 : La Main de l'Empereur

Agir au nom de l'Empereur confère au Miya une grande détermination. Le personnage gagne une action supplémentaire par tour, qu'il peut utiliser pour accomplir une action de son choix (complexe ou simple). De plus, il ajoute le double de son Rang d'Air à son ND pour être touché à tout moment, ce qui remplace le bonus issu du Rang 1.

Rang 4 : La Gloire de l'Empereur

La simple présence d'un héraut Miya encourage les autres à laisser de côté leur colère. Si le personnage et ses alliés n'entreprennent aucune action offensive, il peut choisir de conférer un bonus de +10 au ND pour être touché de tout le monde excepté lui dans un rayon de 30 m. Cela affecte tout le monde, amis comme ennemis, mais le propre ND pour être touché du personnage est réduit de 20. De plus, il est toujours considéré comme étant en manoeuvre d'Esquive : il peut se déplacer et agir normalement en manoeuvre d'Esquive à moins qu'il ne déclare une autre manoeuvre ou soit Hors de Combat.

Rang 5 : La Bénédiction de l'Empereur

Comme les plus importants courtisans Otomo, les hérauts Miya disposent d'un efficace réseau d'informations. Le personnage peut déclarer des Augmentations après le jet de dé quand il utilise les Compétences suivants : Défense, Étiquette et Connaissance (Héraldique). Tout assaillant qui l'attaque perd un nombre de points d'Honneur égal au Rang de Réputation du personnage, en plus de toute perte d'Honneur normale relative à un tel acte. De plus, le personnage ajoute le triple de son Rang d'Air à son ND pour être touché à tout moment, ce qui remplace le bonus issu du Rang 3.

Écoles des Clans Mineurs

École de bushi Usagi (Clan du Lièvre)

Fort semblable en cela au clan qui l'a créée, l'École de bushi du Clan du Lièvre a une tradition fière bien qu'elle ait connu des hauts et des bas. Le style Usagi est resté intact pendant des siècles malgré les diverses tragédies qui ont frappé le clan, dont sa quasi destruction lors des dernières décennies. Bien des membres du Clan du Lièvre affirmeraient que ce n'est pas une coïncidence si leur école de bushi s'est renforcée avec tout ce qu'ils ont perdu, car le style Usagi est spécialisé dans l'évasion, la défense et le combat contre des adversaires multiples.

Ceux qui voient un bushi Usagi pour la première fois sont souvent étonnés, car leur style de combat est vraiment unique. Un samurai du Clan du Lièvre effectue des sauts, des bonds et des coups de pied audacieux, ne s'approchant dynamiquement du combat que pour frapper et s'enfuir aussi tôt, se servant d'un coup de pied pour prendre appui et bondir loin d'un ennemi assommé pour en frapper un autre. Un samurai du Clan du Lièvre utilise ses poings et ses pieds autant que son sabre, associant l'acier et les arts martiaux pour se livrer à d'éblouissantes prouesses athlétiques.

Bien sûr, toute la formation du Clan du Lièvre n'est pas physique. Ce Clan Mineur s'est spécialisé dans le combat contre les conspirateurs comme les Kolat ou les Adeptes du Sang, et ils ont donc un besoin vital d'informations concernant leurs ennemis cachés. Si leurs ennemis savaient à quel point ils sont bien renseignés à leur sujet, les membres du Clan du Lièvre perdraient l'un de leurs derniers atouts. De plus, ils ont appris d'expérience que peu d'étrangers savent combien les ennemis cachés de l'Empire sont envahissants et puissants.

Durant le retour récent d'Iuchiban, les bushi du Clan du Lièvre se sont attiré beaucoup de respect en quittant leurs foyers dans la forêt pour aller affronter directement les Adeptes du Sang. Ils sont retournés dans l'obscurité aussi vite qu'Iuchiban a été vaincu, ce qui était tout à fait adapté à leurs objectifs. Mieux vaut pour eux rester cachés, là où ils peuvent combattre leurs ennemis dissimulés, plutôt qu'aux yeux de tous, d'où ils ne pourraient pas voir l'ennemi venir.

Bonus : Agilité +1
Honneur : 2.0
Compétences : Art de la Magie, Athlétisme (Course), Chasse, Connaissance (Kolat), Défense, Kenjutsu, Iiujutsu.
Note : Tous les bushi du Clan du Lièvre doivent prendre la Spécialisation Maho pour la Compétence Art de la Magie. Les membres du Clan du Lièvre ne perdent pas d'Honneur quand ils font des recherches concernant la maho, tant que c'est dans le but de combattre des maho-tsukai plutôt que pour pratiquer la magie du sang.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), une arme au choix, armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 3 koku.

Techniques

Rang 1 : Le Saut du Lièvre

Le style de combat du Clan du Lièvre comporte des sauts acrobatiques, des esquives et des sauts retournés. Si le personnage parcourt la totalité de sa valeur de déplacement et attaque tandis qu'il effectue une manoeuvre d'Assaut, il peut effectuer un saut acrobatique qui lui confère à la fois une Augmentation sur son jet d'attaque et lui permet d'ajouter son Rang d'Athlétisme au résultat du jet de dés. Il peut aussi ajouter son Rang d'Athlétisme à son ND pour être touché quand il est en Esquive tant qu'il a la place de manoeuvrer.

Rang 2 : La Vitesse du Lièvre

Le personnage peut ajouter son Rang de Maîtrise à son Anneau d'Eau quand il s'agit de déterminer sa valeur de déplacement. Les ennemis ne peuvent pas réduire son Initiative avec des jets de Retournement de Situation. On ajoute son Rang de Maîtrise à son Rang de Réflexes pour déterminer son ND pour être touché.

Rang 3 : Le Coup de Pied du Lièvre

Le coup de pied du lièvre est sans doute l'une des techniques de combat les plus étranges. Le bushi Usagi bondit depuis un adversaire pour en frapper un second. Le personnage peut porter une attaque supplémentaire par tour. Ce doit être une attaque à mains nues (coup de pied). S'il effectue cette attaque en premier et déclare une Augmentation, il gagne les avantages du Saut du Lièvre comme s'il effectuait une manoeuvre d'Assaut (mais sans gagner les bonus ordinaires de cette manoeuvre) pour toute attaque restante. Celles-ci n'ont pas besoin d'être des attaques à mains nues.

Rang 4 : Vif Comme l'Éclair

Le personnage peut désormais se déplacer normalement même quand il effectue une manoeuvre d'Esquive, et peut appliquer son bonus d'Esquive à un nombre d'adversaire égal au double de son Rang de Réputation. Il peut dépenser deux Points de Vide pour effectuer une feinte quand il effectue une Esquive.

Rang 5 : Le Style Reichin

Effectuant un tourbillon de bonds, de coups de pieds et de feintes, le personnage peut troubler son adversaire au point de le rendre vulnérable. Il peut effectuer une feinte à mains nues, gagnant au résultat de ce jet de dés un bonus égal à son Rang d'Athlétisme. Si la feinte est réussie, il en retire trois Augmentations Gratuites (au lieu d'une normalement) et un bonus de +10 à son ND pour être touché contre toute attaque de cet ennemi jusqu'au prochain tour du personnage.

École de shugenja Kitsune (Clan du Renard)

Peu de gens comprennent le lien mystique qui unit les Kitsune au Royaume des Esprits de Chikushudo. Beaucoup de membres du Clan du Renard ne peuvent même pas l'expliquer eux-mêmes. Mais bien qu'ils ne comprennent pas entièrement le pouvoir dont ils sont dotés, cela ne signifie pas qu'ils ne savent pas s'en servir. Comme dirait un membre du clan : « Nul besoin de voir l'air pour savoir respirer. »

La formation d'un shugenja du Clan du Renard implique une profonde communion avec les esprits qui vivent dans la forêt Shinomen. Un Kitsune est profondément lié non seulement aux kami, mais aussi aux esprits animaux de Chikushudo. Ces étranges entités considèrent les Kitsune comme les leurs. Ils les voient comme des malheureux, liés à une forme mortelle incapable de se transformer, mais considèrent ceci comme une excentricité temporaire de la part des Kitsune et les aideront jusqu'à ce que les membres du Clan du Renard effectuent la transition naturelle vers une forme plus « rationnelle ».

Les légendes qui parlent de shugenja du Clan du Renard disparaissant dans des forêts profondes sans laisser la moindre trace, ou d'envahisseurs qui disparaissent tout simplement, ne sont pas du domaine de la fiction. Tous les shugenja du Clan du Renard entretiennent un lien étroit avec le Royaume des Animaux, et peuvent y pénétrer aux endroits où il jouxte celui des Mortels. Ceux qui menacent un membre du Clan du Renard dans ses foyers sont bien téméraires en vérité, car un Kitsune peut facilement disparaître dans les brumes, ou pire, amener un ennemi à le suivre en Chikushudo et l'y abandonner.

Naturellement, le Clan du Renard n'utilise pas ce talent avec insouciance. Les esprits des animaux n'apprécient pas les envahisseurs, et ne tolèrent les intrusions des Kitsune que grâce à leur lien mystérieux avec les renards métamorphes dont ils tirent leurs noms. Un Kitsune qui pénètre en Chikushudo sans une bonne raison, et à plus forte raison s'il y amène des étrangers, peut s'attendre à subir le courroux de puissants métamorphes. S'il n'a pas de bonne explication à fournir, le Kitsune sera dépouillé de son pouvoir de voyager entre les royaumes.

Bonus : Perception +1

Honneur : 2.0

Compétences : Arme (une au choix), Art de la Magie, Calligraphie, Chasse, Défense, Médecine (Herboristerie), Méditation).

Équipement : Wakizashi, yari ; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 3 koku.

Affinité/Déficience : Leur lien étroit avec la nature confère aux shugenja Kitsune une affinité pour la Terre. La nature agressive et destructrice du Feu n'a que peu d'intérêt pour eux, et ils ont donc une déficience en Feu.

Technique: Sang de Chikushudo

Le personnage comprend naturellement et peut communiquer avec les esprits animaux (comme les kitsune, les tanuki, les koumori et les autres). Il peut sentir tout passage vers Chikushudo, le Royaume des Animaux, quand il en est à proximité. S'il le désire, il peut se rendre dans ce royaume en traversant un tel passage, emmenant avec lui un nombre d'autres individus égal à son Rang de Maîtrise. Il peut y rester aussi longtemps qu'il le désire, ou jusqu'à ce qu'un esprit plus puissant le prie de retourner dans le Royaume des Mortels. Ceux qu'il emmène avec lui ne peuvent pas retourner dans le monde des mortels sans son aide ou celle d'un autre esprit de Chikushudo.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, plus 3 sorts de Terre, 2 Sorts d'Air et 1 sort d'Eau

École de courtisan Kasuga (Clan de la Tortue)

Le Clan de la Tortue a l'honneur discutable de faire le « sale boulot » de l'Empereur, en particulier quand il s'agit de commerce secret avec les gaijin et la garde des ruines de l'ancienne capitale, Otosan Uchi. Les courtisans Kasuga forment face publique du clan, un devoir qui peut s'avérer assez difficile quand on considère qu'ils sont souvent méprisés par leurs confrères samurai.

Les membres du Clan de la Tortue endurent les critiques, et même la haine non dissimulée, avec une patience obstinée. Tout comme leur ancêtre Someisa protégea les secrets de Shinsei pendant trois siècles sans faillir, les Kasuga protègent patiemment leur Empereur et leur clan. Un membre du Clan de la Tortue a une conception unique de l'honneur, et n'hésitera pas à se couvrir de honte si cela sert l'Empereur d'une façon ou d'une autre.

Bien qu'ils agissent avec l'accord tacite de l'Empereur, les membres du Clan de la Tortue savent que commercer avec les gaijin et rôder dans les rues hantées d'Otosan Uchi suscite à leur égard la suspicion de samurai plus honorables. Plutôt que d'être contraints de se fier à la protection de l'Empereur (et de le discréditer par leurs actes), les membres du Clan de la Tortue on appris à cacher leurs activités aux étrangers. Moins ils ont de choses à cacher dans l'ombre de l'Empereur, plus il leur est facile d'exister sans cette protection. Les courtisans Kasuga sont experts quand il s'agit de garder des secrets, et ont réussi à confondre même des investigateurs Kitsuki.

Durant la Guerre des Clans, les membres du Clan de la Tortue servirent d'émissaires entre le Clan de la Mante et les autres membres de l'Alliance de Yoritomo. Bien que le Clan de la Tortue n'ait pas fini par rejoindre celui de la Mante comme l'ont fait ceux de la Guêpe et du Mille-pattes, ils ont conservé de bonnes relations et appris les leçons de la diplomatie. Au cours d'une période plus récente, le Clan de la Tortue a suivi l'exemple de Yoritomo, tentant d'unifier les desseins des Clans Mineurs. Les émissaires des Kasuga ne maintiennent pas seulement la communication entre les Clans Mineurs, mais les représentent également à la Cour Impériale.

Beaucoup trouvent surprenant que les membres méprisés du Clan de la Tortue soient acceptés si facilement en tant que représentants des Clans Mineurs, mais après tout, tandis que les Clans Mineurs peuvent se considérer entre eux comme amis ou ennemis, celui de la Tortue est simplement légèrement méprisé par tous. Cette situation d'égalité, ainsi que la réputation de discrétion du Clan de la Tortue et sa relation unique avec le trône ont mené les autres Clans Mineurs à s'accorder unanimement sur le fait que ce clan souvent sous-estimé est le choix parfait pour les représenter devant l'Empereur.

Bonus : Intuition +1
Honneur : 1.0
Compétences : Calligraphie, Courtisan, Discrétion (Filature), Enquête, Étiquette (Sincérité), Monde du Crime, Tromperie (Mensonge).
Équipement : Wakizashi, tanto ; boîte solide fermant à clef, robe de cour, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 8 koku.

Techniques

Rang 1 : La Voie de la Tortue

Le personnage connaît les aspects les plus obscurs du devoir du Clan de la Tortue. Il lance un dé supplémentaire (0g1) quand il utilise une Compétence Dégradante, et n'est jamais considéré comme ne disposant pas de ces Compétences. Ce bonus se cumule à celui de l'Avantage Ingénieux, mais ne confère aucun gain de Réputation supplémentaire.

Rang 2 : La Carapace de la Tortue

Le personnage est passé maître dans l'art de garder les secrets. À chaque fois que quelqu'un effectue un jet d'opposition de Courtisan ou d'Enquête contre lui (que ce soit pour l'interroger ou simplement pour connaître ses désirs), il lance un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Maîtrise. Si son adversaire échoue, il ne sait pas qu'il a échoué : le personnage peut soit lui donner de fausses informations, soit résister patiemment à ses tentatives de manipulation.

Rang 3 : La Main dans la Main

Le Clan de la Tortue occupe une place particulière dans le paysage social de l'Empire. Tous savent que son devoir est inconvenant, mais rares sont ceux qui osent les défier ouvertement. À chaque fois que quelqu'un déclenche un jet d'opposition de Compétence Sociale qui risque de causer une perte d'Honneur au personnage, il perd autant d'Honneur que lui. Le personnage peut utiliser son Rang de Maîtrise à la place de son Honneur quand il effectue un test d'Honneur.

Rang 4 : Le Sourire de la Tortue

Le personnage est doué pour les coups en douce quand c'est nécessaire. Il choisit un nombre de Compétences Dégradantes égal à son Intuition (il n'a pas besoin d'avoir de Rangs dans celles-ci). Son nombre maximum d'Augmentations lors de l'utilisation de ces Compétences n'est plus limité par son Vide. Si son Intuition vient à augmenter, il peut choisir de nouvelles Compétences en conséquence. S'il possède l'Avantage Jeune Prodige pour n'importe laquelle de ces Compétences, il gagne désormais deux Augmentations Gratuites quand il l'utilise.

Rang 5 : L'Énigme de Someisa

Le personnage possède la même volonté tenace qui permit à Someisa de dissimuler le secret de Shinsei pendant trois siècles. À chaque fois que quelqu'un déclenche un jet d'opposition de Compétence contre lui, il doit effectuer trois Augmentations pour gagner le bénéfice d'une seule, et dépenser deux Points de Vide pour gagner le bénéfice d'un seul.

École de bushi Toku

Autrefois connue sous le nom d'École de bushi du Clan du Singe, l'École de bushi Toku a été récemment rebaptisée en l'honneur du fondateur héroïque du clan. L'École de bushi Toku, l'une des plus jeunes de l'Empire, est née du patchwork de styles de combat uniques pratiqués par Toku et les divers ronin qui le rejoignirent pour fonder le Clan du Singe.

Comme le Clan de la Tortue, celui du Singe bénéficie de la faveur de l'Empereur lui-même. Contrairement aux membres du Clan de la Tortue, qui servent l'Empereur en accomplissant des tâches indignes des autres samurai, les membres du Clan du Singe sont les gardiens de la justice. Bien que l'école soit petite et n'en soit qu'à sa deuxième génération, de grands magistrats et légionnaires sont déjà issus de ses rangs.

Le fait que l'école du Clan du Singe puisse s'enorgueillir de techniques aussi puissantes malgré sa relative jeunesse est presque sans précédent, mais ce n'est pas un hasard. En tant que l'un des plus grands héros de la Guerre des Clans, de la Guerre contre l'Ombre et de la Guerre des Esprits, Toku attira bien des guerriers non alignés les plus extraordinaires de tout l'Empire sous la bannière du Clan du Singe. Ces héros partagèrent les techniques que leurs propres familles avaient pratiquées en secret pendant des générations. Les autres alliés du Clan du Singe, comme le légendaire ronin Ginawa et le mystérieux guerrier Daini, rendirent également fréquemment visite au dojo durant ses premières années et apportèrent leurs propres conseils.

La vertu principale du bushi du Clan du Singe est sa volonté inébranlable. Un tel samurai ne flanche pas, ni ne bat en retraite même confronté à des forces insurmontables, à moins qu'il ne porte préjudice ou déshonneur à autrui en continuant à combattre. Il montre un talent et une ténacité extraordinaires face à des adversaires plus puissants, et tout comme ses cousins du Clan du Lièvre, il semble déployer son potentiel quand l'ennemi est en surnombre. Dans la tradition de leur fondateur, les membres du Clan du Singe ne peuvent se permettre le luxe de flancher ou de mourir tant que leurs buts n'ont pas été accomplis. Les bandits qui ont croisé la route de magistrats du Clan du Singe et survécu rapportent qu'il vaut mieux affronter ces guerriers infatigables à distance… ou mieux encore, s'enfuir quand ils arrivent.

Bonus : Volonté +1
Honneur : 2.5
Compétences : Athlétisme, Chasse, Connaissance (Histoire), Défense, Enquête (Fouille), Kenjutsu, Kyujutsu.
Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), armure légère, sceau impérial, kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 5 koku.

Techniques

Rang 1 : La Leçon de Toku

Les élèves de la Technique du Clan du Singe ont l'art et la manière de l'emporter dans des situations impossibles. Le personnage peut ajouter le double de sa Volonté au résultat de tout jet de Compétence dont le ND est de 15 ou plus (y compris les jets d'attaque). Il gagne aussi ce bonus sur tout jet d'opposition contre un adversaire qui utilise un Trait ou une Compétence supérieur au sien lors du jet de dés. Sa Volonté s'ajoute à son ND pour être touché.

Rang 2 : Une Volonté d'Acier

Un bushi Toku possède une ténacité sans borne. Il peut réduire tout malus dû aux Blessures dont il est victime d'un nombre de points égal à son Rang de Maîtrise fois 4 pendant un tour. Le tour suivant, ses malus dus aux Blessures sont doublés. Il peut utiliser cette capacité un tour sur deux, mais ne peut pas ignorer de la sorte le niveau Hors de Combat.

Rang 3 : La Force d'un Seul Homme

Un bushi Toku ne recule devant aucun défi. Confronté à de multiples adversaires ou à n'importe quel ennemi dont le Rang de Réputation est supérieur au sien, il peut ajouter son Rang d'Honneur au résultat de tous ses jets d'attaque, de dommages, et à tous ses jets d'opposition de Compétence. Il gagne un nombre de Blessures égal à son Rang de Volonté à chacun de ses Rangs de Blessures.

Rang 4 : Forge ton Propre Destin

Le talent et la ténacité du bushi Toku sont sans égal, lui permettant d'éviter la défaite même quand elle semble inévitable. Le personnage peut porter une attaque supplémentaire par tour. Il peut dépenser un Point de Vide quand il subit des Blessures pour forcer son adversaire à refaire le jet de dommages. Tous les bonus affectés au premier jet de dés sont conservés et le personnage est forcé d'accepter les résultats du second.

Rang 5 : La Fortune Sourit aux Mortels

Un bushi Toku ne peut pas se permettre d'échouer. Il peut dépenser un Point de Vide pour relancer n'importe quel jet de dés. Il peut le faire plusieurs fois pour le même jet de dés, tant qu'il lui reste des Points de Vide à dépenser. Il peut conserver le nouveau jet de dés, ou n'importe lequel des précédents, à sa guise.

Que Contient un Nécessaire de Voyage ?

Le nécessaire de voyage d'un samurai, souvent appelé furoshiki, contient toute une variété d'instruments et de provisions utiles dans la vie de tous les jours. Le nécessaire de voyage compris dans l'équipement de départ du personnage contient jusqu'à dix objets choisis dans la liste suivante :

Aiguilles à tatouer
Animal de compagnie (chien, chat, oiseau chanteur, singe – incapable de combattre, compte pour deux objets)
Baguettes
Bijou ou accessoire (netsuke, boucle d'oreille, bandeau sur l'œil, bracelet)
Bougies (six)
Bourse
Bouteille d'eau
Bouteille de décolorant ou de colorant
Bouteille de saké (vin de riz)
Bouteille de shochu (alcool fort)
Briquet d'amadou
Canne de marche
Cape de paille
Chapeau de paille à larges bords
Corde (15 m)
Coupe à saké
Couverture
Criquet porte-bonheur (dans une petite cage)
Doigt de jade (compte pour trois objets)
Douceurs (petits gâteaux, bonbons)
Encensoir
Épices
Éventail
Filet ou canne à pêche
Fiole de peinture de guerre
Gamelle
Grappin
Instrument de musique (tambour, shakuhachi, biwa, samisen – compte pour deux objets)
Jeu de dés
Jeu de go ou de shogi miniature
Kimono et paire de sandales de rechange
Kiseru (pipe à tabac)
Kubi bukuro (petit sac fait de filet destiné à porter les bundori – les têtes et autres trophées pris sur l'ennemi)
Lanterne
Livre de chevet (petit journal, livre d'histoires ou d'histoire, ou oeuvre littéraire célèbre)
Marteau de forgeron
Masque
Nécessaire de maquillage
Nécessaire de sumi-e (calligraphie au pinceau)
Nécessaire de thé
Nécessaire divinatoire (pièces de kawaru ou tiges d'achillée millefeuilles)
Panier
Parapluie en osier
Parchemin et fusain (10 de chaque)
Parfum
Pelle
Perruque
Petit couteau (ne peut pas servir d'arme)
Petit étendard dorsal
Petit miroir de poche
Petit tableau ou sculpture
Petit tabouret pliant
Petite statue d'une Fortune ou d'un ancêtre
Petite tente
Pierre à aiguiser
Pilon et mortier
Présentoir à daisho
Raquettes (chaussures)
Rations de nourriture pour une semaine (boules de riz ou poisson fumé)
Sceau personnel
Seau
Tapis de sol (tatami)

Écoles des Ronin

Les ronin sont différents des samurai de clans de bien des façons, dont la moindre n'est pas l'absence de dojo ou de style de combat formalisé. Les Techniques d'un ronin ne sont pas particulièrement avancées, mais elles sont affinées comme la lame d'un rasoir par une vie de privations sans fin. Un duelliste Kakita pratique sa technique dans un dojo immaculé et silencieux sans rien pour le déranger ; un duelliste ronin s'entraîne sous la pluie en plein milieu des champs, apprenant à concentrer son esprit malgré toutes les distractions qui l'entourent.

Les écoles de ronin qui suivent comprennent les techniques de base assez vagues, qui ne sont pas le résultat d'une formation officielle mais d'une expérience personnelle. Ces écoles peuvent être choisies par n'importe quel samurai, même ceux affiliés à un clan, sans même avoir besoin de l'Avantage École Différente. Dans ce genre de cas, les écoles représentent simplement une voie plus intuitive que le samurai a choisi d'emprunter plutôt que de se conformer à un style établi. Les personnages ronin peuvent passer librement d'une de ces écoles à l'autre, prenant les Techniques qui leur conviennent. Un personnage ne peut jamais choisir une Technique sans avoir appris les Techniques précédentes de cette école. Par exemple, un ronin qui est déjà duelliste de Rang 2 peut, lorsqu'il passe au Rang 3, prendre le Rang 1 de yojimbo ou de bushi, ou le Rang 3 de duelliste.

Écoles de bushi ronin

Les écoles qui suivent ont ces Traits en commun :

Honneur : 1.5
Équipement : Katana, wakizashi, une arme au choix ; vêtements de voyage et sandales usés, nécessaire de voyage ; 5 zeni.

Guerrier ronin

Bonus : Force +1
Compétences : Chasse, Défense, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, 3 Compétences au choix.

Techniques

Rang 1 : La Technique du Loup

Le loup est sans pitié quand on l'attaque. S'il est déclaré comme cible d'une attaque, le personnage gagne un dé supplémentaire à lancer et à garder (1g1) à son jet d'attaque ou de dommages contre cet adversaire à chaque tour. Il doit déclarer quel jet de dés reçoit ce bonus au début de chaque tour de combat. Cette Technique ne peut s'appliquer qu'à un adversaire par tour, mais son bonus peut passer d'un adversaire à un autre tant que chacun d'eux a déclaré le personnage comme cible d'une attaque.

Rang 2 : Punir l'Arrogant

Un ronin ne survit que s'il réagit rapidement à ce qui se passe autour de lui. S'il est blessé par un adversaire, le personnage reçoit un bonus à son Initiative égal au nombre de Blessures qu'il a subis. Ce bonus ne s'applique qu'au tour qui suit immédiatement celui où le personnage a été blessé. Si durant ce tour, le personnage attaque l'adversaire qui l'a blessé, il lance deux dés d'attaque supplémentaires (+2g0) contre lui.

Rang 3 : Vitesse Désespérée

La lutte désespérée d'un ronin pour sa survie lui donne de la force et de la vivacité en période de stress. Il gagne une attaque supplémentaire par tour.

Rang 4 : Le Coup Fatal

Le style de combat du ronin est fluide, et il peut adapter son style au style de ceux auxquels il est confronté. Un nombre de fois par jour égal à son Rang de Réputation, le personnage peut dépenser un Point de Vide pour gagner un bonus égal à son Rang de Maîtrise à chacun de ses dés de dommages.

Rang 5 : Nul ne Triomphera

À chaque seconde de combat, la vie du ronin est menacée, et il s'efforce donc de tuer ses ennemis au moment où il tire son sabre. Quand il effectue un jet d'attaque, le personnage peut volontairement sacrifier des dés à lancer contre des dés à garder. Par exemple, si le personnage lance normalement 6g2 pour son attaque, il peut choisir de lancer deux dés de moins pour en garder deux de plus, lançant effectivement 4g4. Il doit déclarer combien de dés il perd et gagne de cette manière avant d'effectuer le jet d'attaque.

Duelliste ronin

Bonus : Agilité +1
Compétences : Chasse, Défense, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, 2 Compétences au choix.

Techniques

Rang 1 : La Technique du Vent

La vitesse est nécessaire à la survie d'un duelliste ronin. Il ajoute le double de son Agilité au résultat de ses jets d'Initiative.

Rang 2 : Prendre la Mesure

Comprendre l'adversaire, c'est déjà le vaincre. Quand il est opposé à un adversaire lors d'un duel ou d'une escarmouche, le personnage peut choisir de ne pas effectuer d'action et d'étudier son adversaire. Pour chaque tour où il l'étudie, il gagne un dé supplémentaire à lancer (1g0) sur toutes les attaques portées contre cet adversaire pendant le reste de la journée. Cette Technique peut être utilisée quand le personnage effectue une Esquive. Chaque tour passé à se concentrer lors d'un duel est considéré comme un tour d'étude de l'adversaire.

Rang 3 : Frappe Tel le Vent

La vitesse incroyable qu'un ronin développe dans son entraînement au duel devient évidente dans chacun de ses mouvements. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par tour.

Rang 4 : Tester la Mesure

Tandis qu'un ronin apprend à comprendre ses adversaires, il arrive à mieux appréhender la façon d'exploiter leurs faiblesses. Pour chaque tour où il étudie un adversaire, le personnage gagne un dé à lancer et à garder (1g1) pour toutes les attaques portées contre cet adversaire pour le reste de la journée. Cette Technique peut être utilisée quand le personnage effectue une Esquive. Chaque tour passé à se concentrer lors d'un duel est considéré comme un tour d'étude de l'adversaire.



RANG 5 : L'ULTIME MESURE

L'oeil exercé peut découvrir toutes les failles. Quand il est confronté à un adversaire lors d'un duel ou d'un combat ordinaire, le personnage peut l'étudier pendant un nombre de tours égal au Rang de Réputation de cet adversaire. Au tour qui suit la fin de cette période d'observation, le personnage peut porter une seule attaque : si celle-ci est réussie, lui et son adversaire effectuent un jet d'opposition de Vide, et si le personnage l'emporte, l'adversaire est immédiatement réduit au Rang de Blessure Épuisé. Cette Technique ne peut être utilisée que contre des adversaires dont le Rang de Réputation est inférieur ou égal à celui du personnage. Elle peut être utilisée contre des créatures dépourvues de Rang de Réputation si la somme des Anneaux de la cible est inférieure ou égale à celle du personnage : celui-ci doit alors étudier sa cible pendant un nombre de tours égal à leur Anneau le plus faible.

Yojimbo ronin

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Chasse, Défense, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, 3 Compétences au choix.

TECHNIQUES

RANG 1 : LA VOIE DU SACRIFICE

Même un ronin errant peut apprécier la vie et chercher à la protéger. Quand il effectue une Esquive, le personnage peut choisir de partager le bonus au ND pour être touché de son jet d'Agilité/Défense avec quelqu'un qu'il protège. Cela doit être déclaré au début du tour, et l'individu protégé doit être dans un rayon de 3 m. Tout ou partie du bonus peut être conféré à autrui de cette manière. Le personnage choisit les adversaires contre lesquels ce bonus s'applique comme pour les règles d'Esquive ordinaires. L'action de combat garde ne nécessite aucune Augmentation pour le personnage, et confère un bonus supplémentaire de +1 au ND pour être touché pour chaque Augmentation effectuée.

RANG 2 : LA VOLONTÉ, ET NON LA CHAIR

Sa concentration permet au ronin d'ignorer la souffrance et de dépasser ses limites physiques. Quand il protège un autre individu ou quand il agit en état de légitime défense (c'est-à-dire quand il ne provoque ni ne commence le combat), il réduit le malus dû aux Blessures pour chaque action d'un nombre de points égal au triple de son Rang de Réputation.

RANG 3 : HÂTER LE SABRE

Un yojimbo étudie sa proie, et explose ensuite en un tourbillon de mouvements. Après un tour où il a été en manoeuvre d'Esquive, le personnage gagne un bonus à l'Initiative égal au bonus issu de son jet d'Agilité/Défense du tour précédent. Ce bonus ne peut pas être utilisé si le personnage reste en manoeuvre d'Esquive durant le tour en question.

RANG 4 : LA FORCE DE LA CONVICTION

Un yojimbo ne combat jamais aussi férocement que quand il défend son protégé. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par tour.

RANG 5 : PROJETÉ CONTRE LA PIERRE

Combattre de manière défensive ne handicape pas un vrai yojimbo. En dépensant un Point de Vide au début d'un tour de combat, le personnage peut effectuer une manoeuvre d'Esquive et continuer à porter des attaques normalement.

Shugenja ronin

Les ronin shugenja sont des individus uniques. Ils ne disposent pas de l'immense savoir accordé aux shugenja des clans dont les écoles accumulent des années de recherches concernant la voie des kami, mais ils compensent ce handicap par un don inné pour converser avec les esprits que bien des shugenja envient en secret. Les shugenja ronin sont rares, et il est donc extrêmement inhabituel pour l'un d'entre eux de développer une école de pensée consacrée à l'étude de la magie. La plupart se reposent plutôt sur leurs dons naturels, et ne transmettent pas leurs secrets. Cependant, au cours de l'histoire, une poignée d'individus, comme le légendaire ronin Kanosei, ont établi des écoles qui ont survécu aux siècles. Ces écoles sont ouvertes à tous les ronin dotés d'un talent avec les kami et de l'envie d'apprendre.

Les shugenja ronin n'ont pas la possibilité de passer gratuitement d'une école à l'autre comme les bushi ronin. Si un shugenja désire changer d'école, il doit acheter l'Avantage Écoles Multiples.

Prêtre Traditionnel

Bonus : Volonté +1

Honneur : 2.5

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie, Méditation, Théologie (Fortunes), 3 Compétences au choix.

Équipement : Wakizashi; nécessaire de calligraphie, kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 5 zeni.

Affinité/Déficience : Les prêtres traditionnels ne se limitent pas en se concentrant sur une facette de la magie, mais ils l'embrassent toute entière dans sa myriade de formes. Cependant, un talent dans une forme de magie est souvent équilibré par une difficulté à saisir son contraire. Les prêtres traditionnels peuvent choisir n'importe quel élément comme élément d'Affinité. Ils sont automatiquement déficients dans l'élément opposé.

Technique: Aucune.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, 3 sorts de l'élément principal, 2 sorts d'un autre, 1 sort d'un troisième élément.

Shugenja Militant

Bonus : Force +1

Honneur : 1.5

Compétences : Calligraphie, Connaissance (au choix), Jiujutsu, Méditation (Récupération de Vide), Théologie, 2 Compétences au choix.

Équipement : Wakizashi; nécessaire de calligraphie, kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 5 zeni.

Affinité/Déficience : Les ronin de ce type sont en harmonie avec la force et la solidité de la Terre, cherchant à imiter ses pouvoirs et à obtenir sa force. Les shugenja militants ont une Affinité pour les sorts de Terre et une Déficience envers les sorts d'Air.

Technique: Le Don des Kami

Les shugenja militants voient le pouvoir personnel comme la clef du pouvoir spirituel. Tout sort élémentaire qu'ils lancent et qui possède une Zone d'effet : le shugenja reçoit deux Augmentations Gratuites.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, 3 sorts de Terre, 2 sorts de Feu et 1 sort d'Eau.

Ordre de Kanosei Furudera

Bonus : Intelligence +1

Honneur : 1.5

Compétences : Calligraphie, Étiquette, Méditation, Théologie (Fortunes), 3 Compétences au choix.

Équipement : Wakizashi; nécessaire de calligraphie, kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 5 zeni.

Affinité/Déficience : Cette secte particulière de ronin enseigne que la communication avec les kami est le plus grand accomplissement de la magie, et cette focalisation sur la communication se ressent dans tous ses autres enseignements. Les élèves de l'ordre de Kanosei Furudera ont une affinité pour les sorts d'Air et une déficience envers les sorts de Terre.

TECHNIQUE: MURMURES DES ÉLÉMENTS

Le personnage gagne par jour un nombre d'Augmentations égal à son Rang de Réputation, lesquelles ne peuvent être utilisées que pour les sorts de Sensation, Communion et Invocation.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, 3 sorts d'Air et 2 sorts d'Eau.

Noms Rokugani

La liste suivante donne nombre d'exemples de noms pour votre personnage. Remarquez que le nom de famille est toujours donné en premier : Akio, de la famille Hida, sera appelé Hida Akio.

Noms Masculins

Akahito, Aki, Akihito, Akinari, Akinori, Akio, Akira, Anzai, Aritomo, Ashihei, Atasuke, Atsumori, Atsutane, Bairei, Bakin, Basho, Benjiro, Benkei, Bokkai, Chikafusa, Chikao, Chomei, Chuichi, Daisetsu, Danjuro, Dayu, Denbe, Doi, Eien, Eiichi, Eiji, Eijiro, Eishi, Eizo, Ekiken, Etsuya, Fujio, Fumiaki, Fumihiko, Fumihiro, Fumimaro, Fumio, Gempachi, Gengyo, Genichi, Genjo, Gennai, Gesshin, Gidayu, Gihei, Goemon, Goro, Gyukudo, Hachemon, Hachiro, Hajime, Hakuseki, Hanshiro, Haranobu, Haru, Haruhiro, Haruki, Harunobu, Hayato, Heiji, Heiichi, Heizo, Hideaki, Hidekazu, Hideki, Hideo, Hideyori, Hideyoshi, Hikaru, Hiro, Hiroaki, Hirobumi, Hirofumi, Hiroharu, Hirohisa, Hiroji, Hirokichi, Hirokumi, Hiroshi, Hirotada, Hirotaka, Hiroya, Hiroyasu, Hisahisi, Hisaki, Hisanobu, Hisashi, Hisato, Hisayuki, Hitomaro, Hitoshi, Hogai, Hoitsu, Hoichi, Hokusai, Honzo, Hoshi, Hoshiko, Hyobe, Hyosuke, Hyotaru, Ichibei, Ichizo, Iemitsu, Iemochi, Ienobu, Iesada, Ieshige, Ietsuna, Ieyasu, Ieyoshi, Ikemoto, Ikku, Inejiro, Ippei, Isamu, Isao, Isei, Isoruko, Isoshi, Iwane, Iwao, Izo, Izumo, Jakuchu, Jin, Jinzaburo, Jiro, Jo, Joji, Josuke, Jotaro, Jou, Juichi, Jun, Junichi, Junichiro, Junji, Junnosuke, Junzo, Jurobei, Juzaburo, Juzo, Kafu, Kagehisa, Kagetoki, Kali, Kakuei, Kakuzo, Kamatari, Kan, Kanbe, Kanjiro, Kanko, Kansuke, Kaoru, Katai, Katsumi, Katsumoto, Katsunan, Kazu, Kazuki, Kazuma, Kazunari, Kazuo, Kazushi, Kazutoshi, Kei, Keiji, Keisuke, Keita, Keitaro, Kenichi, Kenji, Kenjiro, Kenko, Kenzaburo, Kenzan, Kenzo, Kijuro, Kikaku, Kikugoro, Kikunojo, Kimi, Kinji, Kinmochi, Kinnosuke, Kinzo, Kisho, Kiyohira, Kiyomitsu, Kiyomori, Kiyonobu, Kiyonori, Kiyoshi, Koan, Kobo, Koetsu, Kohei, Koichi, Koin, Koji, Kojiro, Kokei, Koki, Kokushi, Konoye, Konyo, Korechika, Konkiyo, Korenaga, Korin, Kosaku, Kosami, Koshiro, Kosho, Kotaro, Koto, Kozue, Kuemon, Kunio, Kunisada, Kunitaro, Kuniyoshi, Kyoden, Kyoichi, Kyoji, Kyoshi, Kyuso, Kyuwa, Mabuchi, Magobei, Makoto, Mamoru, Manabu, Manobu, Marihito, Masaaki, Masami, Masanobu, Masanori, Masao, Masaru, Masashi, Masayoshi, Masayuki, Masazumi, Masu, Masuhiro, Masutaro, Matabei, Matsu, Matsudaira, Matsuo, Matsusuke, Meiji, Michinori, Michio, Minoru, Misao, Mito, Mitsuharu, Mitsuhide, Mitsukuni, Mitsunari, Mitsuzuka, Miyazaki, Miyoko, Mokuami, Momoru, Morimasa, Motoichi, Motoki, Munemori, Muneyaki, Munoto, Murai, Mutsuhito, Naganori, Naizen, Nakamuro, Nakazo, Namboku, Naoki, Naomi, Naoya, Nariaki, Natsu, Natsuo, Nichiren, Ninsei, Noboru, Nobuatsu, Nobuhiko, Nobuhisa, Nobuhito, Nobukazu, Nobuo, Noburo, Nobusuke, Nobuyoki, Nobuyori, Nobuyoshi, Nori, Noriaki, Norihide, Norihisa, Norinaga, Norio, Norishige, Noritada, Noritoshi, Noriyori, Noriyuki, Norogumi, Oda, Ogai, Okakura, Okitsugu, Oniji, Orinosuke, Osamu, Otojiro, Reijiro, Rikiya, Rikyu, Rosanjin, Ryo, Ryobe, Ryoichi, Ryoko, Ryoma, Ryosei, Ryozo, Saburo, Sachi, Sadaharu, Sadanobu, Sadao, Saemon, Saikaku, Saneatsu, Sanetomo, Sanjiro, Sanjuro, Sanraku, Sanzo, Satoru, Satoshi, Sawao, Seibei, Seiesnsui, Seiho, Seiichi, Seiji, Seiki, Seinosuke, Seiryo, Seishiro, Seishisai, Seisi, Seison, Seitaro, Sen, Senichi, Senzo, Sharaku, Shiba, Shigeaki, Shigemasa, Shigematsu, Shigemori, Shigetoki, Shiko, Shimpei, Shingen, Shinji, Shinobu, Shinsaku, Shintaro, Shizue, Sho, Shogo, Shohei, Shoichi, Shoin, Shoji, Shojiro, Shoko, Shoraku, Shosuke, Shotaro, Shuichi, Shuji, Shukishi, Shuko, Shumei, Shun, Shunichi, Shunji, Shunko, Shunsen, Shunsho, Shunso, Shusui, Shuzo, Soetsu, Soh, Sojuro, Sorai, Sosa, Soseki, Soshu, Sosuke, Sotan, Sotaro, Sotatsu, Sozen, Sozui, Sugimoto, Sugita, Sukejuro, Sukenobu, Sukune, Sumio, Sumiteru, Sumitomo, Susumu, Tabito, Tadahisa, Tadanobu, Tadao, Tadashi, Tadasu, Tadayuki, Taheiji, Taikan, Taisho, Taisuke, Takahashi, Takahiro, Takakazu, Takamasa, Takao, Takashi, Takechi, Takehide, Takeji, Takeo, Takeru, Takeshi, Takesi, Taki, Takuro, Takuya, Tamotsu, Tanyu, Tanzan, Taro, Taroemon, Tashiaki, Tashiro, Tasuku, Tatsui, Tatsukichi, Tatsuya, Tatsuzo, Taysuke, Teika, Teinosuke, Tekkan, Tenshin, Terao, Teriuihi, Terumoto, Teruo, Tessai, Tetsu, Tetsuhiko, Tetsui, Tetsunori, Tetsuo, Tetsuya, Tobei, Togai, Tohaku, Tokichi, Toin, Toju, Tokaji, Toki, Tokichiro, Tokugawa, Tomiji, Tomoaki, Tomomi, Tomoyuki, Ton, Torajiro, Torazo, Toru, Toshiaki, Toshiki, Toshio, Toshiro, Toshitsugu, Toshiyuki, Tosori, Totoya, Toyoaki, Toyotomi, Toyozo, Tsugahara, Tsukasa, Tsumemasa, Tsunayoshi, Tsuneari, Tsuneo, Tsuruki, Tsutomu, Tsuyoshi, Ukyo, Unkei, Utaemon, Utamaro, Waotaka, Washi, Washichi, Yachi, Yaichiro, Yakumo, Yamato, Yasotaro, Yasuhiko, Yasunobu, Yasuo, Yasutake, Yo, Yodo, Yohachi, Yoichi, Yojiro, Yorlie, Yorikane, Yoringa, Yoritoki, Yosai, Yoshi, Yoshiaki, Yoshida, Yoshifusa, Yoshihide, Yoshiki, Yoshimasa, Yoshimatsu, Yoshimi, Yoson, Yosuke, Yugoro, Yuichi, Yuji, Yujiro, Yuki, Yukio, Yunosuke, Yushiro, Yusuke, Yutaka, Zenko, Zeshin.

Noms Féminins

Ai, Aiko, Akane, Akemi, Aki, Akiko, Akuro, Ami, Arisa, Asako, Asami, Atsuko, Aya, Ayako, Ayame, Ayano, Chiaki, Chie, Chieko, Chika, Chikako, Chikuma, Chinatsu, Chisato, Echiko, Eiko, Ema, Emi, Emiko, Eri, Eriko, Etsuko, Euiko, Fujiko, Fumi, Fumie, Fumiki, Fumiko, Fumiyo, Fusae, Fuyuko, Gemmei, Ginko, Hama, Hana, Hanae, Hanako, Haruko, Harumi, Hatsue, Hatsuyo, Hideko, Hikaru, Hiroe, Hiroko, Hiromi, Hiroshi, Hisa, Hisae, Hisako, Hitomi, Hitomo, Hitoshi, Honami, Hoshi, Hoshie, Hoshiko, Hoshiyo, Ichi, Inoue, Isako, Ise, Itsuko, Izumi, Joruri, Jun, Junko, Juri, Kadiri, Kaede, Kahori, Kameko, Kaneko, Kaori, Kaoru, Kasuga, Katsue, Katsuko, Katsumi, Kayoko, Kazue, Kazuko, Kazumi, Keiko, Kichi, Kiko, Kimie, Kimiko, Kin, Kinuko, Kinuye, Kinuyo, Kioko, Kishi, Kit, Kita, Kiyo, Kiyoko, Kiyomi, Kochiyo, Koi, Koiso, Koken, Komachi, Kumi, Kumiko, Kunie, Kuniko, Kyoko, Machi, Machiko, Madoka, Mae, Maeko, Maemi, Mai, Maiko, Maki, Makiko, Mako, Mami, Manami, Mari, Mariko, Maru, Masae, Masako, Masami, Matsu, Maya, Mayako, Mayo, Mayoko, Mayu, Mayumi, Megu, Megumi, Michi, Michiko, Midori, Mieko, Miho, Mihoko, Miki, Mina, Minako, Mineko, Mino, Mio, Misa, Misako, Misato, Mitsu, Mitsuko, Miya, Miyako, Miyo, Miyoko, Miyoshi, Mizuki, Momoko, Mutsumi, Naho, Nahoko, Nami, Namie, Namika, Namiko, Namiyo, Nana, Nanako, Nanami, Nao, Naoko, Naomi, Naora, Nari, Nariko, Narumi, Natsuko, Natsumi, Nayoko, Nene, Nomi, Nori, Noriko, Nozomi, Nyoko, Ochiyo, Oharu, Oki, Okichi, Okiku, Omitsu, Otsu, Otsune, Raicho, Raku, Rei, Reiko, Remi, Rie, Rieko, Rika, Rikako, Rina, Rinako, Risa, Risako, Ritsuko, Romi, Rui, Rumiko, Ruri, Ryo, Ryoko, Sachi, Sachiko, Sadako, Sae, Saito, Saki, Saiko, Sakue, Sakuko, Sakura, Sakuro, Sama, Sanako, Saori, Sata, Satoko, Satomi, Sawako, Saya, Sayo, Sayoko, Sayuri, Sei, Seka, Seki, Sen, Setsuko, Shige, Shinobu, Shiori, Shizu, Shizue, Shizuka, Shoken, Shoko, Sui, Suko, Sumi, Sumie, Suzue, Suzuko, Tadako, Tae, Tai, Takako, Tama, Tamafune, Tamaki, Tamami, Tamiko, Tamiyo, Taniko, Tansho, Tara, Teruyo, Tokie, Tokiko, Tokiyo, Tomi, Tomiko, Tomoe, Tomoko, Tomomi, Toshie, Toshiko, Toyoko, Tsuki, Tsukiyama, Tsuya, Ume, Umeka, Umeko, Urako, Utako, Wazuka, Yae, Yaeko, Yasu, Yasuko, Yodo, Yoko, Yori, Yoriko, Yoshi, Yoshike, Yoshiko, Yu, Yui, Yuka, Yukako, Yukari, Yuki, Yukiko, Yuko, Yuma, Yumako, Yumi, Yumiko, Yuri, Yuriko, Yusuke, Yutsuko, Yuya.

Tables d'Héritage

Après avoir choisi la famille de votre personnage, vous pouvez si vous le désirez faire un tirage sur les tables d'héritage pour savoir de quelle sorte de lignée il est issu. Vous pouvez faire jusqu'à trois tirages sur ces tables si vous le désirez : le premier est gratuit, mais chaque tirage suivant coûte ensuite un Point de Personnage (PP). Certains résultats confèrent des Rangs de Compétence : ces Rangs sont obtenus après que vous avez fini d'acheter vos Compétences à l'aide de vos PP.

Commencez par la table d'héritage 1 et suivez les instructions. Mais soyez prudent : tous les samurai n'ont pas un passé glorieux.

TABLE D'HÉRITAGE 1

Résultat	Conséquence
1–4	Passé déshonorant. Lancez le dé sur la table d'héritage 2.
5–7	Passé prestigieux. Lancez le dé sur la table d'héritage 3.
8–0	Passé neutre. Lancez le dé sur la table d'héritage 4.

Table d'Héritage 2: Passé Déshonorant

Résultat	Conséquence
1–2	**Couard :** L'ancêtre du personnage n'a pas pu supporter la tension du combat. Tandis que l'armée ennemie approchait, il abandonna ses armes et son poste. Il fut ensuite repris et puni pour son manquement à son devoir. Quand ils regardent le personnage, les samurai se demandent si le même sang de lâche coule dans ses veines. Il perd 5 points de Gloire, 5 points de Statut, et gagne le Désavantage Obnubilé (prouver sa valeur), mais pas les Points de Personnage qui vont avec.
3–4	**Incompétent :** L'ancêtre du personnage était un idiot empoté, et ses erreurs ont presque mené à la destruction de son seigneur. Pour cet échec, il fut forcé de se raser la tête et de se retirer en tant que moine. Pour ajouter à la punition, le seigneur du personnage a ordonné à sa famille de payer l'entretien du monastère ou s'était retiré son ancêtre, et ce à tout jamais. Le personnage doit s'assurer que tout se passe bien au monastère, en s'y rendant au moins une fois par mois.
5	**Maudit :** L'ancêtre du personnage a involontairement courroucé un puissant esprit en agissant de manière déshonorante. Cet esprit a maudit sa lignée, amenant tous ceux de son sang à partager ses défauts. Le personnage gagne le Désavantage Malchanceux (3 points), mais pas les Points de Personnage qui l'accompagnent, et il perd 5 points d'Honneur.
6	**Ruine :** Le grand-père du personnage et sa famille disparurent avec les koku du domaine dans une violente tempête en haute mer. Depuis ce jour, sa famille lui a enfoncé dans le crâne l'interdiction de s'approcher de l'eau. Quand il s'approche de l'eau, le personnage voit en pensée la mort de son grand-père. Il gagne le Désavantage Phobie (Océan) pour 2 points, mais aucun Points de Personnage en échange. Il commence le jeu sans argent.
7	**Dette :** L'ancêtre du personnage ne prêtait aucune attention à son argent et dilapida les ressources qui auraient dû lui permettre d'entretenir son domaine. Un daimyo voisin se chargea de la maintenance de ce domaine et s'assura que l'ancêtre du personnage ne soit pas déshonoré. Bien que les décennies aient passé et que la dette d'origine ait été remboursée, la famille du personnage se sent toujours contrainte d'aider ses bienfaiteurs. Le personnage gagne le Désavantage Obligation pour 4 points envers la famille du daimyo voisin, mais aucun Points de Personnage en échange.
8	**Corrompu :** L'ancêtre du personnage combattit l'Outremonde et succomba à sa voix de sirène. Aujourd'hui, il se bat pour le Sombre Seigneur en tant que l'un de ses puissants lieutenants. Le personnage gagne le Désavantage Obnubilé (tuer son ancêtre), mais aucun Points de Personnage en échange.
9	**Trahison :** Un membre de la famille vendit les secrets du clan au plus offrant. Bien que le clan ait essayé de le traîner en justice, il disparut avec sa richesse mal acquise. Le nom du personnage a échappé au déshonneur, mais cette honte le ronge toujours. Il gagne le Désavantage Obnubilé (trouver le traître), mais aucun Points de Personnage en échange.
0	**Maho-Tsukai :** Le grand-père du personnage gagna rapidement en pouvoir au sein de son clan. Cependant, la famille découvrit par la suite que son ascension avait été aidée par une utilisation malsaine de maho. Le personnage gagne le Désavantage Sombre Secret pour 8 points, mais aucun Points de Personnage en échange, et il s'agit d'un secret partagé par toute sa famille. Nul ne doit découvrir les origines de son pouvoir et de sa richesse…

Table d'Héritage 3: Ancêtres Prestigieux

Résultat	Conséquence
1	**Illuminé :** L'ancêtre du personnage a écrit un livre déterminant au sujet de la philosophie de son clan concernant la vie, la guerre et la paix. Le personnage gagne une copie du livre, 3 points d'Honneur, et une Augmentation Gratuite sur tous les jets de Compétence Sociale au sein de son clan.
2–5	**Vétéran :** L'ancêtre du personnage a gagné le respect de tous en combattant au cours d'une bataille exceptionnelle. Lancez le dé sur la table 3A : Grandes Batailles.
6–7	**Mort héroïque :** L'ancêtre du personnage est mort en faisant respecter ses principes et en protégeant ceux qui avaient besoin de lui. Lancez le dé sur la table 3B : Mort Glorieuse.
8–9	**Pour l'Empire :** L'ancêtre du personnage a passé sa vie au service de son clan ou de l'Empire. Lancez le dé sur la table 3C : Le Prestige du Devoir.
0	**Mariage heureux :** Un des ancêtres du personnage a conclu un mariage arrangé très bénéfique avec un membre d'un autre clan choisi par le MJ. Le personnage gagne une Relation mineure (3 points) dans le clan approprié.

Table d'Héritage 3A : Grandes Batailles

Résultat	Conséquence
1	**Gardien :** Bien que l'ancêtre du personnage n'ait jamais été impliqué dans une des grandes batailles qui ont fait l'histoire de Rokugan, il a défendu fermement un important village rizicole des attaques des bandits. Il passa toute sa vie dans la région, satisfait de rester chez lui et de protéger un des atouts du clan. Le personnage gagne l'Avantage Grand Voyageur concernant la province qu'il protégeait et on considère que sa Gloire est supérieure de 2 Rangs quand il s'y trouve.
2–3	**La Bataille du Cerf Blanc :** Il y a des siècles, des navires barbares venus de l'est mouillèrent dans le port de l'Empereur et entamèrent des négociations diplomatiques. Deux ans après, une flotte de navires barbares lançait un assaut contre Otosan Uchi à l'aide d'armes supérieures et tentait de tuer l'Empereur. L'armée rokugani l'emporta sur la flotte barbare au cours de la première bataille navale de l'histoire de Rokugan. Le personnage gagne deux Rangs dans la Compétence Athlétisme.
4–5	**Bataille de la Crête de la Vague :** Le furieux assaut de l'Oni Mangeur contre Rokugan fut stoppé grâce à l'héroïsme des samurai. Kuni Osaku donna sa vie pour gagner du temps afin que les samurai de tous les clans bâtissent la Grande Muraille Kaiu. En travaillant dur et ensemble, les samurai se préparèrent à l'assaut de l'armée de l'Outremonde et la décimèrent. Le personnage gagne deux Rangs dans des Compétences choisies parmi celles enseignées par les écoles du Clan du Crabe.
6–7	**Bataille de la Rivière Endormie :** Lors de cette célèbre bataille, les Clans Majeurs s'unirent pour vaincre Iuchiban et ses Adeptes du Sang. Le personnage gagne un Rang dans la Compétence Connaissance de l'Outremonde.
8–9	**Bataille du Col de Beiden :** En l'an 1127, la Bataille du Col de Beiden inaugurait des années de guerre, de troubles et de chaos avant le fatidique second Jour des Tonnerres. Toturi le Noir parvint à déjouer les plans de l'immense armée corrompue du Clan du Crabe à la tête d'une armée de soldats des Clans du Dragon et de la Licorne et de ronin. Le personnage gagne deux Rangs dans la Compétence Art de la Guerre et 3 points d'Honneur.
0	**Le second Jour des Tonnerres :** En l'an 1128, le neuvième jour du mois du Bœuf, les troupes combinées de Rokugan et des Naga se rassemblèrent autour d'Otosan Uchi et déclarèrent la guerre au Neuvième Kami, Fu Leng. Tandis que les Tonnerres détruisaient le Dieu Sombre à l'intérieur du Palais Impérial, les armées de Rokugan engageaient le combat contre les plus féroces Oni jamais vu au-delà de la Grande Muraille Kaiu. Le personnage gagne deux Rangs dans la Compétence Connaissance de l'Outremonde et 1 Rang de Gloire complet.

Table d'héritage 3B : Mort glorieuse

Résultat	Conséquence
1–2	**Duel :** L'ancêtre du personnage a été tué en duel et ce dernier veut faire justice à sa technique. Il gagne un Rang à la fois en Kenjutsu et en Iaijutsu, ou deux Rangs dans l'un des deux.
3–4	**Combat contre l'Outremonde :** L'ancêtre du personnage était célèbre pour son intrépidité. Le personnage gagne un Rang dans une Compétence de Bugei au choix. Il gagne aussi +10 à tous ses jets de dés destinés à résister à un effet de peur dû à des créatures de l'Outremonde.
5–7	**Tué au combat :** Lancez le dé sur la table 3A, gagnez le bonus adéquat et relancez le dé sur cette table :
	1 — Le héros du jour. Le personnage gagne une Relation majeure (6 points) de n'importe quel clan ou famille allié à son ancêtre.
	2 — Tue en chargeant l'ennemi. Le personnage gagne une Relation mineure (3 points) dans son propre clan.
	3 — Mort en protégeant le général. Le personnage gagne 5 points d'Honneur.
	4–5 — Tua un ennemi important, comme un héros d'un clan ou un puissant samurai. Le personnage gagne un Ennemi Juré (2 points) d'un clan ou d'une famille qui combattit contre son ancêtre.
	6 — Sauva un samurai blessé. Sa famille resta liée à celle du personnage, qui y gagne une Relation mineure (5 points).
	7–9 — Combattit avec bravoure. Le personnage gagne 1g1 points de Gloire.
	10 — Porta l'étendard du clan à la bataille. Le personnage gagne 1g1 points de Gloire.
8	**Yojimbo :** L'ancêtre du personnage mourut en protégeant son seigneur d'une tentative d'assassinat. Le personnage gagne 3 points d'Honneur et deux Rangs dans la Compétence Défense.
9	**Seppuku :** L'ancêtre du personnage se suicida pour protéger l'honneur de sa famille, en lui laissant un souvenir précieux. L'un des objets de son équipement de base est de bonne qualité.
0	**Le devoir de vengeance :** L'ancêtre du personnage échoua à protéger son seigneur, mais après des années à poursuivre son but, il traîna les meurtriers devant la justice. Quand le dernier criminel fut exécuté, l'ancêtre fit seppuku pour laver la honte de son échec. On le perçoit comme un parangon de Chugo, le précepte de Devoir. Le personnage gagne un Rang complet de Gloire qu'il ne perdra pas avec le temps qui passe, et une Augmentation Gratuite sur tous les jets de Compétences Sociales avec les membres de son propre clan.

Table d'héritage 3C: Le prestige du devoir

L'ancêtre du personnage était un...

Résultat	Conséquence
1–3	**Magistrat de famille.** Le personnage gagne +1 point d'Honneur et +1 Rang de Gloire dans la province de la famille.
4–5	**Magistrat de clan.** Le personnage gagne +2 points d'Honneur et +1 Rang de Gloire dans les provinces du clan.
6	**Magistrat Impérial.** Le personnage gagne +3 points d'Honneur et +5 points de Gloire.
7	**Commandant.** Le personnage gagne +2 points d'Honneur et deux Rangs dans la Compétence Art de la Guerre.
8	**Sensei célèbre.** Le personnage gagne +3 Rangs de Gloire chez les membres du clan du sensei.
9	**Diplomate d'un Clan Majeur.** Le personnage gagne une Relation (2 points) dans le clan correspondant.
0	**Diplomate à la Cour Impériale.** Le personnage gagne +3 points d'Honneur, +5 points de Gloire et l'Avantage Voix Mélodieuse.

Table d'héritage 4: Passé neutre

Résultat	Conséquence
1–2	**Tempérament d'artiste :** L'ancêtre du personnage était un célèbre écrivain qui captivait son public avec des images et des formules inédites. En raison des signes particuliers qui ont entouré sa naissance, on attend du personnage qu'il marche dans ses traces, qu'il ait ou non le même talent. Le personnage gagne un Rang dans les Compétences Comédie et Art du Conteur, ou deux Rangs dans l'une des deux. Qu'il ait ou non des talents d'écrivant, Rokugan attend avec impatience son chef-d'œuvre.
3–5	**Quelconque :** L'un des ancêtres du personnage passa toute sa vie sans être remarqué, et on lui a dit qu'il lui ressemblait et agissait tout à fait comme lui. Le personnage gagne l'Avantage Quelconque. Par ailleurs, sa Gloire ne peut pas être supérieure à son Statut. Cependant, il lui est possible de s'affranchir de ce malus grâce à sa persévérance et à son excellence. Ce malus (mais pas l'Avantage) disparaît s'il dépense 10 Points d'Expérience ou atteint le Rang 6 dans n'importe quelle Compétence Noble ou de Bugei.
6–7	**Le duel :** L'un des ancêtres du personnage était un célèbre duelliste qui pourfendit son rival devant la Cour Impériale, rendant sa famille célèbre tout en ridiculisant celle de son adversaire. Le personnage gagne 5 points de Statut, un Ennemi juré à 2 points (mais aucun Points de Personnage correspondant), et deux Rangs de la Compétence Connaître l'École, se rapportant au clan de l'ennemi.
8–9	**Héritage familial :** L'ancêtre du personnage a acquis un nemuranai, un objet dont l'âme est éveillée, et l'a transmise à son fils. L'objet fut transmis de père en fils sur plusieurs générations avant d'arriver entre les mains du personnage. Ce dernier n'a aucune idée du potentiel de l'objet, mais il est censé le porter sur lui en permanence.
0	**La légende et la vérité :** On a écrit bien des histoires concernant l'ancêtre du personnage, véritable parangon du bushido. Mais un livre a récemment refait surface, écrit dans le style de l'ancêtre, et rapportant ses nombreux méfaits. Il racontait comment il volait son seigneur, tuait d'innocents paysans et voyageurs, et incitait ses voisins à se déclarer la guerre. Ce comportement est si éloigné de la légende que bien des samurai choisissent d'ignorer ce livre, n'y voyant qu'un faux dit famatoire perpétré par les ennemis de la famille. Cependant, certains murmurent que la voix de cette nouvelle source semble authentique, et que les informations qu'elle contient doivent donc être exactes. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour tous les jets de Compétences Sociales avec les samurai qui croient à la légende. Mais il subit un malus de -5 à tous les jets de Compétence Sociales avec ceux qui accordent plus de crédits à ce document récemment exhumé.



Livre Du Feu

Hida Kaii marchait avec prudence dans la cité en ruines. Ses deux mains étaient serrées sur son lourd tetsubo, qu'il tenait au-dessus de son épaule, prêt à frapper toute créature qui surgirait des ténèbres. Il respirait à peine, avançant aussi discrètement qu'il le pouvait dans sa lourde armure d'acier. Les quelques bruits métalliques et autres crissements qu'il faisait se perdaient dans le vacarme des coulnements. Il les entendait. Ils étaient tout proches. Ils étaient partout. Les bakemono, hideuses petites créatures au service du Sombre Seigneur.

Les éclaireurs qui avaient découvert cet endroit ne savaient pas d'où venait la ville : un jour, elle s'était trouvée là, tout simplement. Ainsi allaient les choses dans l'Outremonde. C'était comme une créature vivante, qui semblait croître et changer jour après jour, selon sa propre volonté sinistre. À cause de l'inquiétude que suscitait la formation d'une nouvelle forteresse de la Horde près de la Grande Muraille, Kaii et les autres avaient été envoyés enquêter. La cité semblait vide au premier coup d'œil, mais ils procédaient avec prudence.

Une fois qu'ils s'étaient bien avancés à l'intérieur, les cris avaient commencé. Les petits gobelins semblaient déferler de tous les trous des rues défoncées, de chaque fenêtre des bâtiments abandonnés. La retraite s'était déroulée selon la procédure habituelle enseignée au sein du Clan du Crabe quand on se trouvait face à des adversaires impossibles à vaincre: un homme s'avançait pour retenir l'ennemi tandis que les autres battaient en retraite pour revenir avec des renforts. L'homme qui s'était avancé était Kaii. Il s'était élancé contre un mur de chair verte et hurlante, abattant son tetsubo. Leurs griffes lui avaient déchiré le visage et les bras, mais son armure avait tenu. Avant qu'ils ne puissent l'achever, la rue s'était effondrée et ils étaient tombés dans les tunnels, en dessous. Bien des gobelins étaient morts quand le lourd samurai du Clan du Crabe leur avait atterri dessus. Les autres n'avaient pas survécu bien longtemps.

Kaii avait remercié les Fortunes de lui avoir permis de s'échapper, mais il n'était plus très sûr que ce répit soit une bénédiction. Il était seul, désormais, perdu dans les tunnels sous la cité oubliée. Plus troublant encore, il ne sentait plus le contact froid et rassurant du doigt de jade suspendu à son cou. Il avait perdu le pendentif à un moment durant la bataille. Maintenant, même si les gobelins ne le trouvaient pas, la Souillure aurait raison de lui. Il se déplaçait uniquement au toucher, marchant prudemment dans les tunnels sombres. Finalement, il vit une lumière au-dessus de lui, mais il n'en éprouva aucun soulagement. Ici, une telle lueur annonçait plus certainement un ennemi qu'un allié.

Un cercle de torches éclairait la caverne devant lui. Au milieu, sur le sol, un cercle de symboles occultes avait été peint avec des pigments rouges. Un homme maigre vêtu d'une robe ample et rouge se tenait au milieu, passant un long couteau sur une pierre à aiguiser. Son crâne était rasé comme celui d'un moine, et son visage émacié parcouru d'étranges cicatrices. Son regard se porta immédiatement en direction de l'endroit où Kaii attendait dans l'ombre, un lent rictus s'étendant sur son visage blafard.

« Et voici notre Hida errant, » dit-il en désignant Kaii de sa lame. « Approche, je t'en prie. Cela m'évitera d'avoir à traîner ton énorme cadavre dans le cercle quand nous en aurons fini. »

« C'est vous le responsable des ruines et des gobelins ? » demanda Kaii en s'approchant de l'homme. C'était visiblement une sorte de maho tsukai, un maître de la magie noire. Si Kaii pouvait le faire parler assez longtemps pour être à portée de tetsubo, il avait peut-être encore une chance.

« Qui êtes-vous ? »

« Je serais bien imprudent de révéler les secrets de ce lieu à un membre du Clan du Crabe, » répondit l'homme. « Mais rien qu'à ton odeur, je sens que tu ne resteras pas un membre du Clan du Crabe bien longtemps. Où est ton jade, fils de Hida ? »

Avec un rire moqueur, l'homme s'entailla la paume de son couteau et cria dans un dialecte pervers et haché. Des projectiles de sang brûlants jaillirent en direction de Kaii. Il tourna son épaule en direction du tsukai, laissant la magie noire frapper son armure. Il pouvait en sentir la terrible chaleur, même à travers l'acier. Il s'avança avec un cri de défi avant que la magie ne puisse l'arrêter.

Le tsukai écarquilla les yeux quand il réalisa que son sort n'avait pas suffi. Il commença à lancer un autre sortilège, mais Kaii le percuta brutalement. Il tomba à terre et ouvrit la bouche pour lancer un autre sort, ou peut-être pour implorer pitié. Le tetsubo de Kaii s'écrasa avec un bruit sourd.

Bien que le sorcier fût mort, le feu continuait de brûler le corps de Kaii. Il grommela et tomba à genoux, son tetsubo lui tombant des mains et roulant dans les ténèbres. Autour de lui, les cris des bakemono se rapprochaient. Kaii fit abstraction de sa douleur. Il avait besoin d'une arme, n'importe laquelle, avant qu'ils ne le trouvent. Il ramassa le couteau du sorcier mort, et à sa surprise, la douleur cessa. Il regarda l'arme et remarqua les étranges motifs rouges qui ondulaient dans le métal blanc, et les pierres noires incrustées dans son manche.

Le membre du Clan du Crabe regarda autour de lui, surpris. À l'orée du périmètre délimité par la lumière des torches, il distinguait des dizaines de visages hideux, les bakemono qu'il avait affrontés dans la cité, à la surface. Ils le regardaient, le couteau à la main, leurs yeux rouges brûlants de haine.

D'un seul mouvement, les créatures s'inclinèrent devant lui.

Un rire malveillant résonna dans les tunnels, et il fallut un petit moment à Kaii pour réaliser que c'était le sien. Glissant la dague maudite dans son obi, Hida Kaii se rendit compte qu'il n'avait plus vraiment envie de quitter cet endroit.

Le système de jeu du Livre des Cinq Anneaux se veut souple, simple et efficace. Qu'il s'agisse d'un événement diplomatique incluant le seigneur d'un personnage ou d'un combat acharné, la résolution de chaque scène doit être à la fois dynamique et divertissante. De fait, chaque situation est censée refléter ce dynamisme et le souffle épique généralement associé au Japon médiéval, comme c'est le cas dans Baby Cart et dans Les Sept Samurai d'Akira Kurosawa. C'est pour cela qu'il faut mettre l'accent sur l'intrigue et que les combats sont aussi rapides que meurtriers.

Jets de Dés

Quand votre personnage souhaite accomplir une tâche, celle-ci passe généralement par un jet de dés, même si le bon sens doit primer avant tout. Si votre samurai veut traverser la rue ou affûter son katana, inutile de recourir aux dés. En revanche, si la résolution d'une tâche précise est en rapport avec la bonne marche de l'aventure, vous devez effectuer un jet de dés. Le MJ ne doit cependant pas ralentir le rythme de l'action en demandant des jets de dés inutiles en rapport avec des gestes quotidiens, par exemple.

Le système de jeu du Livre des Cinq Anneaux s'appuie sur l'utilisation de dés à dix faces uniquement. Lorsque vient l'heure d'effectuer un jet de dés, vous devez lancer un certain nombre de dés et comparer le résultat à un niveau de difficulté. Lors de chaque jet, vous lancez un certain nombre de dés, en gardez une partie, faites leur somme et comparez le résultat à ce fameux niveau de difficulté. Rien ne vous oblige à conserver les résultats les plus élevés, mais c'est généralement conseillé. Si la somme de vos dés est égale ou supérieure au ND, l'entreprise de votre samurai est couronnée de succès.

Un jet de dés prend le plus souvent la forme de « XgY ». Cela signifie tout simplement que vous lancez un nombre de dés égal à X et en gardez un nombre égal à Y. Par exemple, « 5g3 » revient à lancer cinq dés pour n'en garder que trois.

Dés « Ouverts »

Un dé qui produit un résultat naturel de 10 est qualifié de dé « ouvert ». Il est alors possible de le relancer et d'ajouter le résultat au jet précédent. Si le dé produit un nouveau 10, il reste ouvert et on le relance encore, en prenant soin d'en ajouter le résultat au jet précédent. Quel que soit le résultat final obtenu, on considère que le total est issu de ce seul dé. Certains effets de jeu, comme les Techniques, les Compétences et les Avantages, permettent parfois de produire des dés ouverts sur un résultat autre que 10. À l'inverse, il arrive qu'on ne puisse de toute façon pas obtenir de dé ouvert (dans le cas d'un jet sans compétence, par exemple).

Les Dix Dés

On ne peut pas lancer plus de dix dés sur un même jet. Si l'action de votre personnage vous donne droit à plus de dix dés, chaque tranche de deux dés dépassant ce seuil (en arrondissant à l'entier inférieur) es t convertie en dé gardé. Au-delà de dix, chaque dé gardé prend la forme d'une Augmentations Gratuite. Les dés lancés supplémentaires sont cependant transformés en dés gardés avant que ces derniers ne deviennent des Augmentations. Enfin, les dés supplémentaires découlant de Points de Vide sont ajoutés à la réserve de dés avant toute conversion.

Exemple: Bayushi Kaukatsu tente d'effectuer un jet d'Intuition/Courtisan. Ce personnage est un courtisan renommé, pourvu d'une Intuition de 8 et d'une Compétence Courtisan de 9. Son jet de dés prend donc la forme de 17g8. Les sept dés lancés supplémentaires se transforment en trois dés gardés. Le jet de dés de Kaukatsu est maintenant de 10g11. Ce dé gardé supplémentaire est converti en Augmentations Gratuite. Ainsi, Kaukatsu lance finalement 10g10 et bénéficie d'une Augmentations Gratuite.

Si Kaukatsu avait utilisé 1 Point de Vide, il aurait jeté 18g9, ce qui aurait donné 10g13, puis 10g10 accompagnés de trois Augmentations gratuites.

Les Types de Jets

Jets de Compétence

Il s'agit du type de jet le plus courant. Pour utiliser une Compétence, lancez un nombre de dés égal au Trait qui lui est associé + Compétence, et gardez un nombre de dés égal à ce Trait, comme le précise la section Compétences du Livre de l'Eau (page 87). Lorsqu'un jet de Compétence vous est demandé, celui-ci prend la forme suivante: Trait/Compétence accompagné d'une éventuelle Spécialisation entre parenthèses. Par exemple, si vous devez effectuer un jet de Compétence relevant d'Intuition, Courtisan et de la Spécialisation Manipulation, le texte précisera: « Vous devez effectuer un jet d'Intuition/Courtisan (Manipulation). »

Bien que ce système semble accorder une grande importance aux Traits, notamment pour leur valeur en ce qui concerne la Réputation, n'oubliez pas que de nombreux pouvoirs utiles découlent de l'accumulation de Rangs de Compétence. De plus, le simple fait de vouloir accomplir une tâche sans le niveau de Compétence adéquat impose de lourds malus. Le niveau de difficulté par défaut d'un jet de Compétence est égal à 15. Si la tâche est difficile, le ND est plus élevé.

Jets de Traits

Bien qu'ils soient plus rares que les jets de Compétence, on fait parfois appel à des jets de Trait. Dans ce genre de situation, le joueur lance et garde un nombre de dés égal au Trait concerné de son personnage. En gros, toute tâche ne relevant pas d'une Compétence donnée requiert un jet de Trait. Par exemple, soulever un rocher demandera certainement un jet de Force, sauter de l'autre côté d'un gouffre exigera un jet d'Agilité et remarquer un détail important passera certainement par un jet de Perception. Dans certains cas, un jet de Trait s'applique à la même situation qu'un jet de Compétence. Par exemple, un samurai pourra déceler les signes avant-coureur d'une embuscade au moyen d'un jet de Perception + Art de la Guerre, mais un simple jet de Perception sera également recevable (sans pour autant être considéré comme un jet sans compétence). Le niveau de difficulté par défaut d'un jet de Trait est égal à 5. Cependant, le ND d'un jet de Trait est toujours 10 points au-dessus du ND du même jet accompagné de la Compétence adéquate (il s'agit d'un malus simulant l'absence de la Compétence). De plus, les bénéfices inhérents à l'utilisation d'une Compétence, comme les Augmentations visant à déterminer le nombre d'adversaires d'une embuscade au moyen d'Art de la Guerre, sont inexistants dans le cadre d'un jet de Trait.

Jets d'Anneaux

Ces jets sont encore plus rares que les précédents et s'appliquent généralement à un effet surnaturel. Par exemple, un personnage aura droit à un jet de Terre pour résister aux effets d'un sort puissant. Dans ce genre de situation, le joueur lance et garde un nombre de dés égal à l'Anneau correspondant. Il n'y a pas de niveau de difficulté par défaut. En effet, ce type de jet est tellement rare qu'il est toujours accompagné d'un ND précis.

Incantations

Pour jeter un sort, un personnage doit lancer l'Anneau adéquat + son Rang de Maîtrise de shugenja, puis garder un nombre de dés égal à son Anneau. Pour plus d'informations, reportez-vous au Livre de l'Air.

Jets d'Opposition

Le jet d'opposition est un jet de dés effectué contre un adversaire (qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ). Par exemple, deux personnages qui se livrent à un concours de poésie effectueront un jet d'opposition de Compétence alors qu'une course à pied se traduira par un jet d'opposition d'Agilité. Le résultat le plus élevé l'emporte tout simplement. Selon la nature de la tâche en cours, il arrive que plus de deux protagonistes soient impliqués. Dans l'exemple de la course, le résultat de chaque concurrent déterminera sa place à l'arrivée. Mais dans un concours de poésie, on ne s'intéressera sans doute qu'au vainqueur. Il est également possible que tous les protagonistes d'un jet d'opposition concourent pour atteindre un ND fixé par le MJ. Par exemple, trois courtisans pourraient s'affronter dans une joute poétique pour gagner le cœur de Doji Domotai, sans pour autant que l'un d'eux réussisse (aucun ne parvenant forcément à atteindre le ND du MJ).

En cas d'égalité, et si la situation l'exige, les intéressés doivent rejouer le jet de dés. Par exemple, si cinq samurai font la course et obtiennent 24, 5, 18, 17 et 18, les deux personnages ayant obtenu les 18 devront relancer les dés pour déterminer qui arrive deuxième et troisième. Si l'un d'eux obtient alors un 12, il ne sera évidemment pas dépassé par le concurrent censé arriver en quatrième place.

Combat

À l'instar de la magie, le combat dispose d'une section qui lui est pleinement consacrée. En général, une situation de combat fait appel à des jets de Compétence, mais le niveau de difficulté varie selon les adversaires.

Augmentations

Le résultat d'un jet est systématiquement comparé à un Niveau de Difficulté. S'il lui est égal ou supérieur, l'action entreprise est couronnée de succès. Cependant, le fait d'atteindre le ND permet de réaliser une action normale et non un exploit. Ainsi, lors d'un combat, votre personnage frappe son adversaire et lui inflige des dommages. Sur un jet d'Investigation, il apprend le minimum de renseignements disponibles. Sur un jet de Fabrication d'Armes, il crée un objet de qualité moyenne. Mais pour parvenir à un résultat des plus mémorables, il lui faut prendre des Augmentations.

Qu'est-ce qu'une Augmentation ?

En gros, chaque jet s'appuie sur un système d'enchère. Le MJ fixe un niveau de difficulté que les joueurs doivent égaler ou dépasser. Avant d'effectuer son jet, le joueur doit déclarer vouloir prendre une Augmentation. Cela augmente le niveau de difficulté de +5 mais accroît le degré de réussite de l'action en cas de réussite. Sur un jet d'attaque, une Augmentation permet d'infliger des dommages plus élevés. Sur un jet d'Enquête, cela permet de glaner des renseignements plus utiles. Sur un jet de Courtisan, cela permet de faire meilleure impression auprès de son hôte. Le nombre d'Augmentations et leurs effets doivent être déterminés avant d'effectuer le jet.

Un joueur peut prendre des Augmentations même s'il ne connaît pas le niveau de difficulté, mais cela peut se révéler imprudent.

Les effets des Augmentations sont divers et variés. Les sections Combat, page 168, et Compétences, page 94, offrent cependant de nombreuses suggestions.

Échecs et Augmentations

Les Augmentations ajoutent une part de hasard et de risque. Si vous ne parvenez pas atteindre le niveau de difficulté modifié alors que vous avez pris une Augmentation, votre personnage rate son action, même s'il a atteint le ND de base. Tel est le prix à payer quand on a les yeux plus gros que le ventre.

Augmentations Gratuites

Certains Avantages, sorts, Techniques et autres effets confèrent des Augmentations Gratuites. Celles-ci peuvent reproduire tous les effets d'Augmentations normales, mais certaines ont une utilisation précise. Sauf indication contraire, une Augmentations Gratuite peut permettre d'ajouter +5 au résultat du jet plutôt que de parvenir à un degré de réussite plus élevé.

Augmentations Maximum

Il est possible de prendre plusieurs Augmentations sur un même jet, mais celles-ci ne sauraient dépasser le Rang de Vide ou de Compétence (le cas échéant) de votre personnage, en tenant compte du plus élevé. Les Augmentations Gratuites n'entrent cependant pas en compte dans ce calcul.

Augmentations et Jets d'Opposition

Les Augmentations jouent pleinement leur rôle dans les jets d'opposition. Le résultat dépend de la nature de chaque jet, mais leurs effets ne changent pas (par exemple, des Augmentations permettront de créer une œuvre éternelle dans le cadre d'un concours de poésie). Sur un jet d'opposition, une Augmentations réduit de –5 votre jet final (ce qui vise à simplifier les choses si les protagonistes sont plus de deux). En revanche, les Augmentations Gratuites permettent de bonifier votre jet, comme de coutume.

Modificateurs au ND

Un certain nombre de paramètres (parmi lesquels les Blessures) peut remettre en cause l'efficacité de votre personnage, qui est alors victime de malus au ND de ses actions.

Par exemple, votre samurai est la cible d'un sort dont la description dit: « Les actions de la cible subissent un malus de +10 au ND. » Tant que le sort fait effet, le ND des jets de Compétence de votre personnage augmente de +10. Bien que ces malus soient quelque peu similaires aux Augmentations, le fait d'atteindre le ND modifié n'offre pas d'avantage (autre que de réussir l'action entreprise malgré l'adversité). De même, un malus au ND n'empêche pas de prendre des Augmentations, même si ces dernières augmentent les chances d'échec de l'action.



De plus, certains paramètres offrent un avantage décisif, pas aussi souple et utile qu'une Augmentations Gratuite, mais néanmoins intéressant. Un tel bonus prendra, par exemple, la forme suivante: « Un bonus de –5 au ND de ton action. » Dans ce cas, le ND affecté par le bonus est réduit de –5 pour votre personnage, ce qui lui facilite forcément la tâche.

Asphyxie

Dans certaines circonstances (par exemple, sous l'eau ou pour éviter de respirer un gaz délétère), il faut retenir son souffle. Le personnage peut tenir ainsi pendant un nombre de minutes égal à sa Constitution. Une fois ce laps de temps écoulé, il perd 1 Rang de Constitution par round. Quand celui-ci atteint 0, le personnage meurt. Si le personnage se remet à respirer avant de périr, il recouvre sa Constitution au rythme de 1 Rang par minute.

Cécité

Si votre samurai est aveuglé, il subit un malus de +20 aux attaques au corps à corps et il lui est impossible d'effectuer des attaques à distance. Son ND pour être touché est réduit de –15. Tout ceci vient en plus des effets évidents de la cécité (aucune réaction aux stimuli visuels).

Fatigue

Bien que les samurai puissent repousser les limites de la fatigue, ce type d'effort a un prix. Pour chaque journée sans sommeil, le personnage subit un malus cumulatif de +2 aux ND. Après trois jours passés sans dormir, les dés du personnage ne sont plus ouverts.

Obscurité

Combattre un ennemi dans le brouillard ou avec un éclairage limité (lueur d'une bougie, par exemple) impose un malus au ND de +5 aux attaques au corps à corps et de +10 aux attaques à distance. Dans le noir total, le personnage ne voit rien du tout et est donc aveugle.

Surdité

Si votre samurai est assourdi, son ND pour être touché est réduit de –5 en ce qui concerne les attaques au corps à corps des ennemis situés sur ses flancs ou dans son dos. Ce malus vient en plus des effets évidents de la surdité (aucune réaction aux stimuli auditifs).

Poisons et Maladies

L'utilisation de poison en guise d'arme est une pratique extrêmement déshonorante que l'on associe communément aux ninja. Il s'agit cependant d'un outil des plus efficaces. Souvent, le poison donne l'impression que la victime est morte de mort naturelle, si bien que les personnes chargées d'une éventuelle investigation n'y voient que du feu. En effet, convenablement utilisé, le poison permet de se débarrasser d'un ennemi sans éveiller les soupçons. Parfois, il n'est d'ailleurs même pas nécessaire de terrasser son adversaire: un général malade aura du mal à commander ses troupes de manière efficace, un duelliste victime de fortes nausées ne pourra se battre et un courtisan frappé par une violente quinte de toux sera sans voix pendant les derniers jours du Palais d'Hiver. Les membres de la famille Shosuro, du Clan du Scorpion, sont

les maîtres de la connaissance des poisons, si bien que leurs jardins sont garnis d'espèces de plantes aussi belles que mortelles. Naturellement, leur intérêt est purement académique, du moins le reste de Rokugan le pense-t-il.

Les maladies peuvent se montrer tout aussi mortelles, mais leur manipulation est trop risquée pour que leur inoculation soit intentionnelle. Certains généraux catapultent des cadavres contaminés par-dessus les murailles des châteaux qu'ils assiègent ou polluent les réserves d'eau à l'aide de viande infectée pour propager la maladie parmi les rangs de leurs ennemis, mais ce type d'action est le comble du déshonneur.

Chacune des entrées qui suit décrit comment inoculer un poison ou une maladie, ses effets, les jets de dés visant à limiter ou à annuler ceux-ci, et la meilleure façon d'en venir à bout. Le ND du jet de Médecine permet de déterminer la nature exacte du mal et de réduire le temps de récupération nécessaire de moitié, du moins si le patient se contente de se reposer tout en étant suivi par un praticien. Pour effectuer ce jet, le personnage doit disposer de la Spécialisation adéquate sous la Compétence Médecine(Maladies) pour les maladies et (Antidotes) pour les poisons.

L'entrée Artisanat précise le ND attenant à la Compétence Poison, ainsi que les effets d'Augmentations. Le MJ peut évidemment partir du principe que la conception du poison est impossible si tous les ingrédients nécessaires ne sont pas réunis.

En termes de jeu, les maladies présentent des malus semblables à ceux des poisons. Cependant, on les administre différemment. De plus, leurs effets peuvent durer plus longtemps et il n'est pas possible de les créer au sens littéral du terme. Le nom d'une maladie figure près du nom du poison dont elle se rapproche, mais l'entrée qui lui est réservée abrite des considérations supplémentaires. Ce type de maux nécessite parfois plusieurs jours d'incubation.

Les maladies qui ne sont pas traitées empirent au fil du temps et suivent généralement leur cours. Si le malade ne se repose pas et n'est pas soigné, le mal persiste pendant une journée plus un nombre de jours supplémentaires égal à 1/5e du ND de Soins (sauf indication contraire dans la description de la Compétence). Si on n'y fait pas attention, certaines maladies peuvent tourner au vinaigre. Si le Rang de Terre de la victime tombe à 0, elle meurt. Un poison qui réduit le Rang de Terre du sujet à 0 place celui-ci dans un état de faiblesse avancé, si bien qu'une simple Blessure suffit à le tuer.

Voici la transcription des maux conçus pour produire des résultats à la fois subtils et efficaces. Il n'est pas compliqué d'empoisonner un personnage avec une substance plus courante (par exemple, en lui servant du shochu au cyanure), mais cela a toutes les chances d'attirer l'attention.

POISONS ET MALADIES GÉNÉRIQUES: Entre la diversité de la faune et de la flore de Rokugan et les trésors d'ingéniosité que déploient certains individus, l'Empire abrite des centaines de maladies et de poisons. Vous trouverez la description de maux précis ci-dessous, mais une entrée est réservée aux maladies et aux poisons « génériques », à leurs effets et à leurs remèdes. Vous n'avez qu'à vous y reporter lorsque vous n'avez pas besoin de vous tourner vers une maladie ou un poison précis. Au titre de MJ, rien ne vous empêche d'altérer ces effets pour les adapter au mieux à votre campagne.

Un poison ou une maladie générique est à usage interne et réduit les Traits de la victime de 1 tant qu'elle n'a pas observé une période de repos normale. Au bout de 60 minutes, la cible d'un poison générique a droit à un jet de Constitution contre un ND égal au ND d'Artisanat du poison pour s'en défaire. Si le résultat du jet dépasse le ND d'au moins 10 points, les effets du poison prennent fin sur-le-champ.

Soins: ND 10, met un terme aux effets 1 heure après avoir réussi le jet de Médecine.

Artisanat: ND 10, le concepteur a le droit de prendre 3 Augmentations pour augmenter la perte du Trait à 2 ou pour réduire un autre Trait de 1 Rang. Vide n'est pas un Trait et ne peut donc pas être réduit via un poison générique.

Maladie: Le même Trait est réduit de –1 le deuxième jour.

Poisons/Maladies Spécifiques

DÉSIR DE MORT/DÉSÉQUILIBRE DE L'AIR. Comptant parmi les poisons conçus par la famille Shosuro du Clan du Scorpion, le désir de mort s'est popularisé au fil des siècles. Ce poison doit être introduit dans le système sanguin de la cible et provoque des nausées en plus d'une perte de 1 Rang de Constitution. La victime a droit à un jet de Constitution contre un ND de 20 pour annuler les effets de la nausée. En cas d'échec, elle a trop mal au cœur pour se concentrer sur quelque tâche que ce soit et elle jette un dé en moins sur tous les jets de Compétence. Les effets du poison persistent jusqu'à 8 heures si on n'y fait rien ou 4 heures si le jet initial est réussi.

Soins: ND 20.

Artisanat: ND 25 ; 1 Augmentation allonge la durée de 8 heures.

Maladie: Provoque une perte de Rang de Constitution supplémentaire par jour, sauf si la victime est soignée ou reste au lit pendant toute la durée. En plus des nausées, les symptômes incluent une fatigue qui vient facilement.

FAUNTEI SHI. Comptant parmi les poisons les plus meurtriers de l'arsenal du Clan du Scorpion, une simple goutte de Fauntei Shi peut venir à bout de la victime la plus robuste. Les secrets de fabrication de cette substance ne sont connus que d'une poignée de membres du Clan du Scorpion. Ce dernier n'y a recours que s'il tient absolument à ce que la cible périsse. La rareté de ce poison est due notamment à la difficulté que présente sa production, ce qui contribue cependant à son efficacité. En effet, la toxine est tellement rare que même les guérisseurs expérimentés semblent déconcertés quand ils sont confrontés à elle. Le seul antidote connu a été développé par la famille Kitsuki, mais tous les membres de cette maison ne portent pas des fioles de jus de Rukun, comme on appelle le remède. Les victimes de Fauntei Shi doivent réussir un jet de Constitution toutes les 10 minutes contre un ND de 35 sous peine de mourir.

Soins. ND 50 pour identifier le poison uniquement.

Artisanat. ND 55.

Maladie. Aucune maladie naturelle ne tue aussi assurément et rapidement que le Fauntei Shi, mais de très puissantes malédictions de maho ont des effets similaires.

FOLIE CHAUDE/ESPRIT BOUILLANT. Ce poison s'en prend aux facultés mentales de la victime et a pour effet de réchauffer son cuir chevelu, si bien qu'il lui est impossible de se concentrer. La folie chaude doit être avalée et réduit l'Intelligence et la Volonté de la cible de 2 Rangs jusqu'au terme de ses effets. Ce poison ne saurait tuer la victime en réduisant ses Traits, et celle-ci a droit à un jet de Constitution contre un ND de 30 pour réduire les malus à 1 Rang. Le poison cesse de faire effet après une nuit de repos.

Soins: ND 20.

Artisanat: ND 30 ; 2 Augmentations allongent la durée d'un jour supplémentaire.

Maladie: Les malus s'appliquent chaque jour jusqu'à ce que la maladie soit Traitée. Les victimes dont l'Intelligence ou la Volonté chute à 0 tombent dans un sommeil fiévreux ou un état comateux. Si la maladie n'est pas traitée, la victime meurt au bout de trois jours.

FUGU (POISSON-GLOBE). À Rokugan, le poisson-globe est un mets des plus délicats, à la fois parce qu'il est délicieux et parce qu'il est très difficile de le préparer. Si le venin que renferment certaines glandes contaminent la chair de ce poisson

Machinations et Poisons

Bien que plusieurs des poisons qui suivent aient des effets rapides et meurtriers, le MJ doit prendre garde à n'introduire ces éléments qu'au bénéfice du récit. Si un PNJ détenant des informations cruciales est victime d'un empoisonnement au fugu, il n'est pas sûr qu'un PJ shugenja doté de Voix vers la Paix Intérieure pourra l'aider alors que ce sera le cas s'il a subi une simple blessure. Si des personnages sont empoisonnés et n'ont aucun moyen d'atténuer ou d'annuler les effets du poison, l'intérêt dramatique de la campagne s'en trouvera considérablement diminué. Il en va d'ailleurs de même si les personnages empoisonnent tous leurs protagonistes sans jamais en assumer les conséquences.

inoffensif, celui qui en mange meurt. La science rokugani n'est toutefois pas suffisamment avancée pour que l'on puisse extraire le venin et s'en servir indépendamment (au plus grand chagrin de la famille Shosuro). Heureusement, le fugu ne tue pas instantanément. Ses symptômes prennent la forme de douleurs stomacales aiguës peu après le repas, quelques heures avant que la victime n'en meure. Aucun jet ne permet d'éviter les effets de venin du poisson-globe.

Soins: ND 40.

Artisanat: Aucun, mais il n'est pas impossible de pousser quelqu'un à ingérer du venin de poisson-globe.

Maladie: Aucune maladie n'est comparable au fugu.

KIREI-KO. Découvert par accident, le Kirei-ko est une version concentrée d'un composé jadis utilisé dans la confection du maquillage des nobles dames. Après des années d'exposition, ces femmes développèrent des lésions, des plaies et des maladies handicapantes dont l'origine était bien le cosmétique. Bien entendu, le maquillage fut détruit, mais le Clan du Scorpion vit là une nouvelle ressource. Le Kirei-ko distillé est un poison polyvalent qui peut être administré en grandes doses pour venir à bout d'une victime au plus tôt ou à long terme pour la rendre infirme avant qu'elle ne meure. Le Kirei-ko peut être appliqué sur une longue période en qualité de poison de contact ou plus rapidement via ingestion. Il provoque ainsi une perte de 1 Rang de Constitution toutes les deux semaines (contact) ou 2 Rangs toutes les semaines d'ingestion ininterrompue en le mélangeant à de la nourriture. Il n'existe aucun moyen d'éviter ses effets. Cependant, une fois qu'on n'y est plus exposé, ses effets se poursuivent pendant une semaine supplémentaire avant de disparaître, la victime recouvrant alors 1 Rang de Constitution toutes les deux semaines de Traitement et de repos.

Soins: ND 40 ; le ND est réduit de 5 points par Rang de Constitution perdu en raison de l'action du poison.

Artisanat: 35.

Maladie: Plusieurs maladies parfaitement naturelles ont des effets semblables au Kirei-ko, sans pour autant s'appuyer sur une exposition prolongée une fois le mal contracté.

LAIT DE NUIT/POURRITURE DE NUIT. Comptant parmi les premiers poisons développés par le Clan du Scorpion, le lait de nuit a des effets brutaux, loin de toute sournoiserie. Ce poison doit être introduit dans le système sanguin de la cible et prend effet sur-le-champ, obligeant la victime à réussir un jet de Constitution contre un ND de 25 toutes les minutes sous peine de subir 2g1 Blessures. Une victime qui perd 2 Blessures après avoir été infectée (sans pour autant que ces Blessures soient toutes dues au poison) est considéré comme Épuisé. Les effets du poison durent l'équivalent de cinq jets de Constitution, mais les Blessures accumulées (ou le simple fait de se retrouver Épuisé) ne peuvent être guéries normalement jusqu'à ce que la victime soit soignée ou passe une journée entière à se reposer.

Soins: ND 20.

Artisanat: ND 25 ; 2 Augmentations allongent les effets du poison d'un round supplémentaire.

Maladie: Les effets de la pourriture de nuit se mesurent en jours et non en minutes. Parmi les symptômes, on trouve un manque d'appétit, des crampes d'estomac modérées à intenses et des vertiges.

MORSURE DE FEU/DÉSÉQUILIBRE DE L'EAU. Souvent peinte sur des armes aiguisées par des bushi peu scrupuleux, la morsure de feu frappe les articulations de la victime de spasmes douloureux, ce qui a pour effet de la blesser et de limiter sa capacité à se défendre. Ce poison doit être introduit dans le système sanguin de la victime. Il provoque la perte de 2 Rangs d'Agilité et 2g2 Blessures dans les 10 secondes suivant son application. Un jet de Constitution contre un ND de 30 réduit ces malus de moitié. Les Blessures peuvent être traitées normalement, mais le malus en Agilité persiste pendant toute la journée.

Soins: ND 25.

Artisanat: ND 25 ; 2 Augmentations accroissent les dommages de 1g1 ou le malus en Agilité de 1 Rang.

Maladie: Le déséquilibre de l'eau peut être contracté via contact ou ingestion. Sa période d'incubation dure le temps d'une nuit. Les malus de Blessures et d'Agilité s'appliquent chaque matin, mais le malus en Agilité est réduit de 1 Rang. En plus des spasmes musculaires, la victime voit sa peau refroidir et gonfler, comme si elle était remplie d'eau.

POISON DE GOUTTE/COLÈRE DE BISHAMON. Comptant parmi les outils de base de tout assassin qui se respecte, le poison de goutte doit être ingéré (sans pour autant être simplement introduit dans le système sanguin de la victime). En général, on l'administre en suspendant un fil au-dessus de la bouche de la victime et en laissant le poison couler le long de celui-ci depuis une cachette située au plafond. Ce poison est particulièrement mortel car il est habituellement administré de nuit, si bien qu'il fait son œuvre pendant des heures alors que le sujet est endormi. Le poison de goutte réduit d'abord la Force de la victime de 2 Rangs. Celle-ci a droit à un jet de Constitution contre un ND de 15 pour ne subir aucun effet pendant la première heure. Cependant, elle droit rejouer ce jet une fois par heure jusqu'à ce que le mal soit traité, sachant que le ND augmente à chaque fois de +5.

Soins: ND 15.

Artisanat: ND 20.

Maladie: Contractée via ingestion uniquement, elle a un temps d'incubation d'une journée, ses effets commençant à se manifester après une nuit de repos et non pendant le sommeil. Parmi les symptômes, on trouve un manque réel de dynamisme et de motivation. Se propageant habituellement par le biais d'une viande mal cuite, on l'appelle aussi le courroux de Kojin, d'après la fortune de la Cuisine.

SOUFFLE VOLÉ/COLÈRE D'ISORA. Poison des plus obscurs, le souffle volé jouit d'un certain anonymat en dehors des cercles qui en font usage. Cette substance doit être ingérée (il ne sert à rien de l'injecter dans le système sanguin de la cible), si bien qu'on la mélange généralement à la nourriture. Au bout d'une heure, la victime ressent un léger picotement au niveau de la gorge et sa voix se fait râpeuse. Au bout d'une journée, ou après une nuit de repos, la victime a la gorge si sèche qu'elle

ne peut plus parler. C'est à peine si elle peut chuchoter tant sa gorge lui fait mal. Au bout de six heures de ce silence, la victime a droit à un jet de Constitution contre un ND de 30 pour se débarrasser des effets du poison et retrouve alors sa voix dans les deux heures. En cas d'échec, elle a droit à un nouveau jet toutes les deux heures (y compris si elle dort). Dans tous les cas, la cible recouvre sa voix après une nuit de sommeil. Les effets du poison ressemblent tant à ceux d'une maladie que la plupart des victimes n'ont même pas conscience d'avoir été empoisonnées.

Soins: ND 15 pour soigner les effets ; ne requiert pas de Spécialisation. ND 40 pour diagnostiquer un empoisonnement (nécessite la Spécialisation Antidotes).

Artisanat: ND 30.

Maladie: Les effets du courroux d'Isora sont semblables à ceux du poison.

VENIN D'ARAIGNÉE/POUMON ROUGE. Si elle n'est pas aussi dangereuse que la toxine d'un serpent, la morsure d'une araignée peut néanmoins présenter des complications si elle n'est pas traitée. La plupart des araignées sont si petites que leur morsure est inoffensive, mais les espèces de grande taille sont capables de tuer un enfant, voire un adulte bien portant. S'il est introduit dans l'organisme de la cible, ce poison réduit sa Constitution de 1 Rang par heure. La victime d'un tel poison doit effectuer un jet de Constitution contre un ND de 10 au moment où elle est affectée. En cas de succès, elle ne subit pas de perte de Trait pendant une heure. Ce jet doit être répété toutes les heures jusqu'à ce que le poison soit traité ou que la victime ait droit à six heures de repos ininterrompues (ce qui ne l'exempte pas d'effectuer les jets requis). À chaque nouveau jet, le ND augmente de 5 points. Si le résultat du jet initial dépasse le ND d'au moins 10 points, le venin cesse d'agir et le personnage ne risque plus rien.

Soins: ND 10.

Artisanat: ND 15.

Maladie: Les jets et la durée sont exprimés en jours et non en heures, quel que soit le mode d'inoculation. Les symptômes incluent un souffle court et une toux violente accompagnée de traces de sang.

VENIN DE SERPENT/FIÈVRE DES PLAINES. Le venin de serpent peut être inoculé par une simple morsure, recueilli et administré ou synthétisé en produisant un poison aux effets similaires (mais il y a des chances qu'il soit identifié comme tel). Le venin s'attaque aux facultés matrices de la victime, réduisant son Agilité et ses Réflexes de 1 Rang par heure s'écoulant sans qu'un traitement soit prodigué. Certaines types de venins de serpent provoquent également la cécité, voire d'autres effets. La victime d'un tel poison doit effectuer un jet de Constitution contre un ND de 10 au moment où elle est affectée. En cas de succès, elle ne subit pas de perte de Trait pendant une heure. Ce jet doit être répété toutes les heures jusqu'à ce que le poison soit traité ou que la victime ait droit à huit heures de repos ininterrompues (ce qui ne l'exempte pas d'effectuer les jets requis). À chaque nouveau jet, le ND augmente de 5 points.

Soins: ND 15.

Artisanat: ND 10 ou ND 30 sans venin de serpent réel. Le concepteur peut prendre 2 Augmentations pour y ajouter une cécité qui affectera la victime après deux jets de Constitution manqués.

Maladie: Les jets et la durée sont exprimés en jours et non en heures, quel que soit le mode d'inoculation. Les symptômes incluent des spasmes et de terribles douleurs aux articulations.

Metsubishi

Semblables aux poisons, les metsubishi sont des poudres et autres composés similaires visant à distraire ou à aveugler un adversaire. Les plus connus sont les coquilles d'œufs dont se servent les ninja, mais la fumée que l'on souffle aux yeux de quelqu'un en fait également partie. L'utilisation de ces substances est plus que douteuse, mais la situation et les outils employés permettent généralement de quantifier le déshonneur lié à leur usage. Un bushi de la famille Yoritomo surgissant de sa cachette pour jeter du sable dans les yeux de son adversaire ne sera pas totalement déshonoré s'il a juste besoin de quelques secondes pour songer à la suite des événements. En revanche, s'il a recours à un produit spécifiquement conçu pour aveugler un adversaire, il souffrira d'un grand déshonneur.

Les metsubishi sont divisés en trois catégories détaillées ci-dessous. On s'en sert habituellement au moyen d'un jet d'attaque de type Réflexes/Projectiles de ninja (Metsubishi). On peut également les utiliser par le biais d'une sarbacane ou d'un nageteppo et des Compétences correspondantes. Les nageteppo sont des coquilles d'œuf qui libèrent leur contenu dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'impact. La création d'un tel objet nécessite que l'on prenne 2 Augmentations sur le jet initial de création de metsubishi.

Les personnages portant un masque ou un mempo bénéficient d'un bonus de +10 pour être touché contre les attaques de metsubishi.

Metsubishi Empoisonnés

Comptant parmi les metsubishi les plus déshonorants, et de loin, ces objets sont constitués de composés délétères qui irritent la peau, les yeux et les voies respiratoires. Ils sont illégaux dans tout Rokugan et seuls les ninja s'en servent généralement.

Création. Nécessite un jet d'Intelligence/Poison contre un ND de 25 pour créer une dose, plus 2 Augmentations par effet supplémentaire. Une Augmentations supplémentaire permet de faire en sorte que le metsubishi ne soit toxique que s'il est appliqué sur les yeux, ce qui permet à l'empoisonneur de le cracher sans craindre de se blesser. Si le concepteur doit acheter les ingrédients, ceux-ci coûtent 1 bu par dose. Ces poisons sont conçus à partir de substances banales, si bien que leur acquisition n'attire pas l'attention, sauf si quelqu'un mène précisément une enquête à ce sujet.

Utilisation. Les metsubishi sont conçus pour être simples d'utilisation, si bien qu'aucun malus ne s'applique quand on effectue un jet d'attaque sans disposer de la compétence appropriée. Ce type de metsubishi peut être utilisé au moyen d'une sarbacane ou d'un nageteppo sans malus.

Effet. Les effets d'un metsubishi empoisonné durent pendant un nombre de rounds égal à 10 moins la Constitution de la victime (pour un minimum de 1 round). Chaque round passé à nettoyer le poison à grandes eaux réduit la durée restante de 3 rounds. Les metsubishi empoisonnés ont les effets suivants:

- *Cécité.* Reportez-vous aux règles sur la cécité, page 160.
- *Suffocation.* La victime doit réussir un jet de Constitution contre un ND de 15 à chaque fois qu'elle réalise une action sous peine d'en perdre le bénéfice en raison de la suffocation.
- *Démangeaisons.* –10 à l'initiative.
- *Nausée.* Un dé de moins aux jets de Constitution et d'Agilité.



Metsubishi Artisanaux

Plus courants que leurs pendants alchimiques, les metsubishi artisanaux s'appuient sur des composés simples pour aveugler un adversaire, mais il est beaucoup plus facile de les faire passer pour des objets ordinaires.

Création. Nécessite un jet d'Artisanat (Metsubishi) contre un ND de 10 pour créer une dose, plus deux Augmentations par effet supplémentaire. Ces metsubishi peuvent être constitués de terre et de détritus. Ils ne coûtent donc rien.

Utilisation. Ce type de metsubishi peut être utilisé au moyen d'une sarbacane ou d'un nageteppo, mais l'utilisateur subit un malus de +5 au jet d'attaque en raison de la nature grossière des matériaux.

Effet. Les effets durent tant que le composé reste dans les yeux de la victime, jusqu'à un nombre de rounds égal à 10 moins la Constitution de la victime (pour un minimum de 1 round). Contrairement aux substances alchimiques, cette sorte de metsubishi s'appuie sur des éléments relativement gros et rudimentaires, et non sur une réaction chimique. La victime recouvre la vue si elle passe 2 rounds à se nettoyer les yeux ou 1 round à les rincer à l'eau. Les metsubishi artisanaux ont les effets suivants:

- *Cécité.* Reportez-vous aux règles sur la cécité, page 160.
- *Démangeaisons.* –10 à l'Initiative.

Metsubishi Improvisés

Le metsubishi improvisé revient à jeter de la terre dans les yeux d'un adversaire. Si l'honneur d'une telle stratégie est discutable, son efficacité est indéniable.

Création. Ne requiert aucune Compétence de création, mais nécessite 1 Augmentation au jet d'attaque pour se baisser et ramasser une substance adéquate si l'assaillant n'en a pas en main.

Utilisation. Lancé exclusivement. L'adresse requise pour bourrer une sarbacane ou un nageteppo de terre et de graviers transforme une telle arme en metsubishi artisanal.

Effet. Lancez un dé. Sur un résultat de 1–5, la cible subit un malus de –10 à l'Initiative en raison des démangeaisons. Sur un résultat de 6–10, la cible est aveuglée pendant 2 rounds (seulement 1 si elle consacre son action suivante à s'essuyer les yeux).

Points de Vide

Le Vide représente la compréhension innée que l'on a de la danse des éléments, mais également la faculté de faire appel à l'harmonie qui existe entre les éléments. Du point de vue de votre personnage, cela prend bien évidemment une forme différente. En effet, si vous saisissez parfaitement qu'il fait appel au Vide, votre personnage interprète cela comme un instant de concentration, un sursaut d'héroïsme ou un simple coup de chance.

Vous pouvez dépenser 1 Point de Vide pour bonifier les résultats d'un jet de dés. Cette utilisation du Vide peut prendre différentes formes, mais la plus commune consiste à lancer et à garder un dé supplémentaire. Les autres effets figurent sur la table ci-dessous, mais on ne jouit que d'une bonification par jet.

On utilise du Vide pour bonifier un jet avant d'effectuer celui-ci. Seule une bonification peut être appliquée à un jet donné. Certaines effets permettent cependant d'augmenter le nombre de Points de Vide qu'il est possible de dépenser sur un même jet.

Un personnage recouvre l'ensemble de ses Points de Vide après une bonne nuit de sommeil. S'il est privé de nourriture, d'eau ou de sommeil pendant plus d'une journée, il ne les récupère pas. Un personnage recouvre également 1 Point de Vide s'il obtient au moins trois dés ouverts sur un même jet. Les jets dénués de sens et ne visant qu'à récupérer des Points de Vide ne comptent pas et seul le MJ a autorité en la matière. Ce type de jets fonctionne un nombre de fois par jour égal au Rang de Vide du personnage. Les Compétences Cérémonie du Thé et Méditation permettent également de récupérer des Points de Vide.

UTILISATION DU VIDE SUR UN JET DE DÉS

Bonification (seulement une par jet)	Coût en Points de Vide
Dé supplémentaire, lancé et gardé	1 Point de Vide
Augmentations Gratuite (ne peut pas être utilisée pour réduire le ND)	1 Point de Vide
Gain d'un Rang de Compétence sur un jet	1 Point de Vide

Autres Utilisations des Points de Vide

Le rôle des Points de Vide ne se cantonne pas à bonifier les jets de dés. En effet, certains Avantages, Techniques, Kata et autres Kiho passent par la dépense de Points de Vide, sans compter qu'il existe d'autres façons de s'en servir.

AUGMENTATIONS DU ND

Au tour de jeu de votre personnage, vous pouvez dépenser 1 Point de Vide pour augmenter son ND pour être touché de +10 jusqu'à son action suivante. Cela n'interfère en rien avec ses actions du round en cours et peut être combiné à une manœuvre d'Esquive.

CÉLÉRITÉ

Vous pouvez dépenser 2 Points de Vide avant de jouer votre Initiative pour lancer et garder un dé supplémentaire sur ce jet.

COUP ULTIME

Si votre personnage est Épuisé ou Hors de Combat, vous pouvez dépenser 3 Points de Vide dès son tour de jeu suivant pour accomplir une action avant qu'il ne tombe. Vous subissez cependant un malus au ND de +30. Si votre personnage est mort, vous devez dépenser 5 Points de Vide pour qu'il ait le droit de porter un coup ultime.

ÉCHANGE D'INITIATIVE

Immédiatement après avoir joué votre Initiative, vous pouvez dépenser 1 Point de Vide pour troquer le résultat de votre jet contre celui d'un camarade consentant dépensant lui aussi 1 Point de Vide dans ce sens.

ENCOURAGEMENT

Lorsque l'un de ses camarades réalise une action, votre personnage peut l'encourager, du moins s'il le voit ou l'entend. Vous dépensez 2 Points de Vide et l'ami de votre personnage en gagne 1 qu'il doit consacrer à bonifier son prochain jet. Cela ne l'empêche d'ailleurs pas d'utiliser également l'un de ses Points de Vide pour donner un coup de pouce supplémentaire au jet. Un individu ne peut ainsi pas recevoir un nombre de Points de Vide supérieur à son Rang de Vide.

GAIN D'UNE ACTION

Vous pouvez dépenser 2 Points de Vide pour bénéficier d'une action supplémentaire au tour de jeu de votre personnage, mais il ne peut en aucun cas s'agir d'une attaque. Cela permet simplement d'effectuer une action normalement réalisable en 1 round.

PERSÉVÉRANCE

Vous pouvez dépenser 1 Point de Vide avant d'effectuer un jet de Compétence (ce qui inclut un jet d'attaque) pour annuler tous les malus de Blessure applicables à ce jet. Ceci ne concerne pas le malus découlant d'un coup ultime (cf. ci-dessus). Vous pouvez également dépenser du Vide normalement pour bonifier le jet. Les malus découlant d'effets autres que les Blessures (sort, poison, port d'une armure lourde, etc.) ne sont quant à eux pas annulés.

RÉDUCTION DES BLESSURES

Vous pouvez dépenser 1 Point de Vide pour réduire de 10 Blessures les dommages infligées par une attaque. Cela a pour effet de les annuler avant qu'elles n'affectent votre personnage et a donc une chance de lui épargner un bien triste sort. Cet usage de Points de Vide est utilisable 1 fois par round.

Combats

Dans un Empire sur lequel règnent de puissants samurai, le combat fait inévitablement partie de la vie. Ainsi, la vie d'un samurai ne tient généralement qu'à un fil, celui de son katana. Bien que toutes les sessions de jeu ne proposent pas des combats, la violence et la mort sont toujours omniprésentes. Dans L5A, les combats sont aussi rapides que meurtriers, mais les joueurs seront heureux d'apprendre que cela vaut dans les deux sens. Ainsi, même le plus redoutable des ennemis pourra être vaincu par un guerrier préparant soigneusement son attaque.

Escarmouches

Quand une poignée de personnages affronte quelques adversaires, on qualifie le combat d'escarmouche. Si les protagonistes sont nombreux, comme lors d'un combat de masse, reportez-vous aux règles de la page 205. Lors d'une bataille, on a tout de même recours aux règles régissant les escarmouches pour résoudre les affrontements mineurs en toile de fond de la mêlée générale.

Le Round de Combat

Les escarmouches sont divisées en rounds de combat, chacun durant 6 secondes de temps de jeu. Tous les rounds, chaque protagoniste agit à son tour. Une fois que tous les survivants ont agi, le combat prend fin ou est relancé par un nouveau round.

ÉTAPE 1: INITIATIVE

Quand il semble clair que les événements ne peuvent trouver une issue qu'au terme d'un combat, le MJ et les joueurs peuvent demander un jet d'Initiative. Chaque joueur dont le personnage est mêlé à l'escarmouche effectue alors un jet de Réflexes/Réputation pour déterminer l'ordre de l'Initiative et le MJ en fait de même pour tous les adversaires présents. On effectue un seul et unique jet d'Initiative pour le combat, mais chaque participant obtient généralement un résultat différent des autres (cf. encart ci-dessous). Le MJ note alors tous les résultats, en les classant par ordre décroissant, sachant que l'on doit tenir compte des malus dus aux Blessures.

ÉTAPE 2: DÉCLARATION DES MANOEUVRES ET DÉTERMINATION DES ACTIONS

Vient maintenant l'heure pour chaque protagoniste d'agir, en commençant par le combattant ayant le score d'Initiative le plus élevé. Mais chaque participant commence par déclarer la manœuvre qu'il a l'intention d'entreprendre: Attaque, Assaut ou Esquive. Chacune de ces manœuvres ne permet d'entreprendre que certaines actions. De plus, elles offrent toutes des avantages mais présentent également des inconvénients. Une fois la manœuvre annoncée, le personnage joue et résout son action, puis on passe au combattant suivant dans l'ordre d'Initiative.

Tout protagoniste a le droit de ne pas agir quand vient son tour, retardant ainsi son action aussi longtemps qu'il le souhaite. Cela ne modifie cependant pas son score d'Initiative pour les rounds suivants.

ÉTAPE 3: FIN OU PROLONGATION DU COMBAT

Dès lors que tous les protagonistes ont agi, le round de combat prend fin. Si personne ne veut plus se battre, c'est le combat qui prend fin. Sinon, un nouveau round débute.

Attaque et Défense

Pour attaquer un adversaire, on effectue un jet de Compétence spécial. En qualité d'assaillant, le personnage effectue un jet de Compétence déterminé par le type d'attaque employé. Par exemple, pour attaquer à l'aide d'un katana, on effectue un jet d'Agilité/Kenjutsu (chaque Compétence d'Arme précise le Trait qui lui est associé). Ce jet de Compétence a un ND de base égal aux Réflexes de la cible x 5. D'autres modificateurs augmentent parfois le ND, le plus courant étant celui découlant d'une armure. Si le résultat de votre jet d'attaque est égal ou supérieur au ND pour être touché de l'adversaire de votre personnage, l'attaque est couronnée de succès.

DOMMAGES

Si votre personnage parvient à frapper son adversaire, les dommages infligés sont déterminés au moyen de l'arme utilisée et de la Force du PJ. Chaque arme est affublée d'une valeur de dommages (VD) qui représente la quantité de dommages qu'elle inflige. La valeur de dommages d'une arme est notée comme suit:

KATANA: VD: 3g2

Pour déterminer le nombre de Blessures infligées à l'ennemi, ajoutez la Force de votre personnage au nombre de dés lancés que confère l'arme. Par exemple, un personnage doté d'une Force de 3 maniant un katana (VD 3g2) infligera 6g2 Blessures. Sur les jets de dommages, les dés sont ouverts.

Les jets de dommages sont de 10g10 maximum. Si vous avez droit à plus de 10 dés, on convertit en dé gardé chaque tranche de deux dés lancés en plus (arrondir à l'entier inférieur). Si vous devez garder plus de 10 dés, ajoutez +5 aux dommages totaux. Cependant, les réserves de dés sont moins importantes sur les jets de dommages que sur les autres types de jets, si bien que vous ne vous tournerez pas souvent vers cette règle.

Par exemple, Hida Osano-Wo, la fortune du feu et du tonnerre, frappe un malheureux adversaire à l'aide de son tetsubo. La forme mortelle d'Osano-Wo a une Force de 8 et son tetsubo inflige 8g8 Blessures. Son jet est donc de 16g8. Les six dés lancés en trop prennent la forme de trois dés gardés supplémentaires, pour un jet de 10g11. Là encore, le jet est trop important, si bien que le dé gardé en trop se transforme en bonus de +5 aux dommages. Hida Osano-Wo finit donc par infliger 10g10 +5 Blessures à l'imbécile qui s'est dressé en travers de son chemin.

Il est impossible de dépenser des Points de Vide sur un jet de dommages. Cependant, une utilisation opportune de Points de Vide permet de prendre des Augmentations pour infliger davantage de dommages.

Blessures

Les dommages sont retirés au capital de Blessures de la cible. Ces Blessures sont divisées en sept niveaux, chacun en abritant un nombre égal au Rang de Terre x 2 du personnage. Chaque fois qu'un personnage subit plus de Blessures qu'en indique un niveau, il passe au suivant et subit les malus correspondants en terme de déplacement et de ND. Notez que le mouvement de votre personnage peut ainsi tomber à 0, auquel cas il ne peut même plus marcher (sans pour autant que cela l'empêche forcément de se battre).

INDEMNE (+0)

À ce niveau, le personnage ne subit aucun malus.

Retournements de Situation

En règle générale, un personnage qui a l'initiative la conserve jusqu'à la fin du combat. De son côté, celui qui ouvre maladroitement les hostilités doit s'efforcer de regagner du terrain. C'est pour cela que l'ordre d'initiative reste le même jusqu'au terme d'un affrontement.

Évidemment, il n'est pas exclu qu'un adversaire expérimenté reprenne l'avantage. À la fin de chaque round de combat, les participants qui n'ont pas subit de Blessures depuis leur dernier tour de jeu ont droit à un jet de Retournement de Situation. Lancez un dé. Vous pouvez maintenant ajouter le résultat obtenu au score d'Initiative de votre personnage ou l'ôter au score d'Initiative d'un adversaire contre lequel il a réussi un jet d'attaque ou auquel il a infligé des Blessures depuis sont dernier tour de jeu. Il ne peut en aucun cas s'agir d'un dé ouvert.

Le jet de Retournement de Situation reflète la possibilité qu'un protagoniste de talent reprenne l'avantage sur son adversaire, qu'un guerrier sachant attendre son heure frappe au bon moment ou qu'une foule d'adversaires submerge un ennemi puissant.

Les Techniques et facultés exigeant d'un personnage qu'il s'inflige des Blessures (dans le cas d'utilisation de maho, par exemple) n'empêchent pas celui-ci de recourir au jet de Retournement de Situation.

ÉGRATIGNÉ (+3)

Les blessures du personnage sont superficielles. Il subit un malus de +3 au ND de toutes ses actions.

LÉGÈREMENT BLESSÉ (+5)

Le personnage a subi des dommages mais n'est pas sensiblement affecté. Il subit malgré tout un malus de +5 au ND de toutes ses actions.

BLESSÉ (+10)

À ce niveau, la douleur commence à influer sur les mouvements du personnage. Il subit un malus de +10 au ND de toutes ses actions. De plus, son Rang d'Eau est réduit de 1 pour ce qui est des déplacements.

GRAVEMENT BLESSÉ (+15)

Les blessures du personnage sont telles qu'il a du mal à se concentrer et doit faire de gros efforts pour faire appel à ses Compétences. Il subit un malus de +15 au ND de toutes ses actions.

IMPOTENT (+20)

Le personnage tient à peine debout. Il subit un malus de +20 au ND de toutes ses actions. De plus, son Anneau d'Eau est réduit de 3 Rangs pour ce qui est des déplacements.

ÉPUISÉ (+40)

Le personnage est complètement immobilisé. Il ne peut plus se déplacer et parvient à peine à chuchoter. Il doit dépenser 1 Point de Vide pour entreprendre la moindre action et subit un malus de +40 au ND de toutes ses actions. De plus, son Anneau d'Eau est réduit de 5 Rangs pour ce qui est des déplacements.

HORS DE COMBAT (N/A)

Le personnage est inconscient, respire à peine et ne peut pas entreprendre d'action. Cependant, ce niveau abrite un nombre de Blessures égal à sa Terre x 5 et non à sa Terre x 2, si bien que ses camarades peuvent encore le soigner ou l'emmener à l'écart du théâtre de l'affrontement. S'il perd toutes les Blessures de ce niveau, le personnage meurt et aucune forme de soins ne peut plus rien pour lui. À la discrétion du MJ, le personnage sera victime de séquelles à vie s'il s'en sort (cicatrice ou blessure lui rappelant qu'il a frôlé la mort).

Guérison

Tous les matins, un personnage récupère un nombre de Blessures égal à sa Constitution + son Rang de Réputation. S'il passe une journée entière à se reposer, à ne rien faire d'autre que de panser ses plaies dans un environnement sûr, il en récupère deux fois plus. Enfin, l'utilisation de magie et de la Compétence Médecine permet d'augmenter sensiblement le taux de récupération.

Le rythme de guérison est rapide à dessein. Ce jeu traite de héros et d'aventures, si bien qu'il n'est pas très intéressant de passer ses journées enfermé dans un château à guérir de ses blessures. Si ce rythme ne convient pas au MJ et qu'il souhaite adopter une approche plus réaliste, rien ne l'empêche de l'ajuster à son goût.

Manœuvres de Combat

Toutes les actions entreprises au cours d'un round de combat rentrent dans l'une des trois catégories générales qui suivent.

ATTAQUE

Il s'agit de la manœuvre de combat par défaut. Votre personnage peut se déplacer et attaquer. Un individu qui n'a pas annoncé sa manœuvre est censé adopter celle-ci, mais certaines Techniques, Compétences et facultés peuvent en décider autrement.

ASSAUT

Le personnage charge avec désinvolture, sans véritablement se soucier de sa sécurité. Il bénéficie de 2 Augmentations Gratuites sur chaque attaque au corps à corps jusqu'à son tour de jeu suivant. Ces Augmentations peuvent simplement être dépensées pour réduire le ND pour être touché de l'adversaire ou pour infliger davantage de dommages. Par contre, l'assaillant se retrouve quasiment sans défense, si bien que tous les adversaires qui l'attaquent avant son tour de jeu suivant bénéficient contre lui de 3 Augmentations gratuites, utilisables comme bon leur semble.

ESQUIVE

Le personnage fait tout pour se protéger, se déplace lentement et observe les faits et gestes de ses ennemis. Il effectue un jet d'Agilité/Défense et ajoute le résultat à son ND pour être touché jusqu'à son prochain tour de jeu. Ce bonus s'applique à un nombre d'adversaires égal à son Rang de Réputation. Il n'est valable que face à des ennemis dont le personnage est conscient et n'est d'aucune utilité contre des adversaires qu'il ne voit pas.

Bien qu'on ne puisse pas déclarer une Esquive (et donc en profiter) avant sa prochaine action, il est possible d'y recourir avant que ne débute le combat. Si vous avez le sentiment qu'un affrontement est inévitable, vous pouvez annoncer au MJ que votre personnage adopte une manœuvre d'Esquive (car il sera trop tard une fois le combat entamé). Si votre personnage réalise une action que ne permet pas l'Esquive ou se déplace de plus de la moitié de sa vitesse, il perd les avantages de cette option.

Que Puis-je Faire lors d'un Round ?

Six secondes s'écoulent assez rapidement. La section qui suit décrit toutes les actions qu'il est possible de réaliser au cours d'un round. De plus, la table précise lesquelles de ces actions peuvent être associées à chacune des trois manœuvres de combat. Notez que nombre d'avantages, de techniques, de sorts et autres facultés vont à l'encontre de ces règles. Cependant, il s'agit des règles auxquelles tout personnage doit se conformer par défaut.

ACTIONS COMPLEXES DIVERSES

Une action complexe est une action qui nécessite un jet de Compétence ou un minimum de soin et de précision. Par exemple, le fait d'utiliser un éventail de guerre pour envoyer un signal à un camarade situé à l'autre bout du champ de bataille est une action complexe, car il faut se servir de la Compétence Art de la Guerre. Ramasser une statue de verre fragile et la ranger dans un sac est également une action complexe, même si cela ne se traduit par aucun jet de Compétence. On peut effectuer une action complexe par tour. Si le personnage doit effectuer un jet sans compétence durant le tour, c'est une action complexe et il ne peut rien faire d'autre. Il est possible d'effectuer un demi-déplacement et une action complexe, mais il faut alors prendre 1 Augmentation sur le jet de Compétence associé pour parvenir à ses fins. Naturellement, on ne peut dans ce cas effectuer de jet sans compétence car c'est incompatible avec une Augmentation.

ACTIONS SIMPLES DIVERSES

Comme son nom l'indique, ce type d'action est simple comme bonjour. Tout ce qui ne comporte aucun risque ou jet de Compétence constitue une action simple. Parmi les actions simples les plus courantes, on peut dégainer ou rengainer une arme, sortir ou ranger un parchemin de sort, jeter un objet à un camarade situé non loin ou encore ouvrir une porte. Un personnage a droit à une action simple par tour en plus de son action normale. S'il réalise plusieurs actions simples au cours du tour, celles-ci prennent alors la forme d'une action complexe. Lors d'un tour donné, on ne peut effectuer qu'une action simple en guise de déplacement. Enfin, le nombre maximum d'actions simples que l'on peut entreprendre au cours d'un tour dépend des actions envisagées ; tout ce que l'on peut raisonnablement faire en l'espace de six secondes reste du domaine du possible.

ATTAQUE À DISTANCE

Un personnage peut attaquer une fois par tour au moyen d'une arme à distance. En raison de la précision inhérente nécessaire à ce type d'attaque, elle est incompatible avec la manœuvre d'Assaut.

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Un personnage porte une attaque par tour. S'il adopte l'Attaque, il peut se déplacer à sa vitesse normale et frapper, mais il doit alors prendre 1 Augmentation pour toucher sa cible. S'il a recours à un Assaut, il peut se déplacer et frapper sans malus.

CONCENTRATION

Le personnage peut passer 1 tour à se concentrer sur un adversaire précis, rassemblant ainsi toute l'énergie visant à lui porter un coup parfait au tour suivant. L'adversaire doit se trouver à portée d'attaque au moment où le personnage commence à se concentrer. Si l'un des deux protagonistes se déplace avant que le personnage ne porte son attaque, les avantages découlant de la concentration sont perdus. Pour chaque tour passé à se concentrer, le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite ne pouvant servir qu'à accroître les dommages. Un individu peut se concentrer pendant un nombre de tours maximum égal à son Rang de Vide. On peut se concentrer sur une attaque au corps à corps ou à distance.

COURSE

Un personnage peut également consacrer son action à courir, se déplaçant ainsi au triple de sa vitesse normale en ligne droite. Il ne peut accomplir aucune autre action en courant, pas même une action simple.

DÉPLACEMENT

Un personnage a un déplacement égal à son Rang d'Eau x 10 au cours d'un tour. S'il entreprend une Esquive, il doit se contenter de progresser à la moitié de sa vitesse au prix d'une action simple.

ÉQUITATION

Nombre de samurai passant énormément de temps à cheval, cette action mérite toute notre considération. L'équitation se conforme aux règles régissant les déplacements, mais on exploite la vitesse du cheval et non celle du cavalier. Notez que sans certaines Techniques ou un bon niveau d'Équitation, il n'est pas possible de recourir aux manœuvres d'Assaut et d'Esquive à cheval. Du reste, un guerrier dépourvu de Rangs en Équitation est incapable de se battre à cheval (car le fait d'effectuer un jet sans compétence en selle constitue une action complexe).

PARLER

Tout personnage a le droit de parler tout en effectuant une action, sans malus, du moins s'il est à même d'être entendu et que cela n'interfère pas ave ce qu'il est en train de faire (comme se glisser derrière un adversaire ou lancer un sort).

SE LEVER

Si un personnage se retrouve au sol, il lui faut entreprendre son action du tour pour se relever. S'il entreprend une action d'assaut, il peut prendre 2 Augmentations pour se relever et attaquer dans le même tour.

UTILISATION DE FACULTÉS SPÉCIALES

Nombre de Kiho, de Kata, de Techniques, d'Avantages et autres facultés spéciales confèrent des pouvoirs continus ou permettent d'en activer dans le cadre d'attaques et d'actions. Cependant, certains doivent être activés de manière bien spécifique, ce qui mobilise l'action du personnage pour le tour et ne peut être fait que dans le cadre d'une manœuvre d'Attaque. Une incantation tombe également dans cette catégorie. Naturellement, certains sorts et pouvoirs peuvent être utilisés via d'autres manœuvres, mais il s'agit d'exceptions qui confirment la règle.

ACTIONS DE COMBAT

Action	Attaque	Assaut	Esquive
Attaque au corps à corps	Oui	Oui	Non
Action diverse (complexe)	Oui	Non	Non
Action diverse (simple)	Oui	Oui	Oui
Déplacement	Oui	Oui	Non
Attaque à distance	Oui	Non	Non
Équitation	Oui	Non	Non
Course	Oui	Non	Non
Parler	Oui	Oui	Oui
Se lever	Oui	Oui	Oui
Utilisation d'une faculté spéciale	Oui	Non	Non

Augmentations

En combat, les Augmentations offrent des effets supplémentaires, comme quand on les utilise dans le cadre des Compétences. Cependant, le risque est grand car un joueur connaît rarement le ND qu'il lui faut atteindre lors d'un affrontement. Voici la manière dont les Augmentations peuvent être utilisées lors d'un combat.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE (4 AUGMENTATIONS)

Un personnage peut gagner une attaque supplémentaire contre un seul et unique adversaire s'il prend 4 Augmentations et réussit deux jets d'attaque contre celui-ci. Que l'un de ces jets d'attaque n'aboutisse pas, et c'est la manœuvre entière qui échoue. On ne peut tenter qu'une attaque supplémentaire de ce type par tour, quel que soit le nombre dont on en dispose déjà. N'oubliez pas que l'attaque de base et la suivante doivent viser la même cible.

COUP CIBLÉ (1, 2 OU 3 AUGMENTATIONS)

Les coups ciblés n'infligent pas de dommages supplémentaires (car les Augmentations visant à augmenter les dommages sont en quelques sorte des coups ciblés portés dans ce sens), mais leurs effets dépendent de la situation en cours. Ainsi, un adversaire vaniteux s'emportera certainement s'il est la cible d'un coup le visant au visage. De même, un adversaire se tenant sur une jambe chutera certainement si l'attaque vise ce membre. Les effets d'un coup ciblé sont laissés à l'entière discrétion du MJ, mais ils requièrent un certain nombre d'Augmentations, comme suit: torse, 1 Augmentation ; bras ou jambe, 2 Augmentations ; tête, 3 Augmentations.

DÉSARMEMENT (3 AUGMENTATIONS)

Pour désarmer un ennemi, vous devez effectuer un jet d'opposition d'attaque contre l'adversaire de votre personnage. Pour ne pas lâcher prise, la cible peut choisir d'utiliser Force/Compétence d'Arme plutôt que son Trait habituel. En cas de succès, votre personnage désarme son ennemi. En temps normal, il n'est pas possible de réaliser une tentative de désarmement avec une arme à distance.

DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES (1 AUGMENTATION OU PLUS)

Un personnage peut prendre une Augmentations sur un jet d'attaque pour augmenter les jets de dommages de celle-ci. Une Augmentations accroît les dommages de 1g0, contre 1g1 pour deux Augmentations. On peut prendre autant de ces Augmentations qu'on le souhaite sur un jet d'attaque, dans la limite habituelle.

FEINTE (1 AUGMENTATION)

Il est possible de porter une attaque rapide et inoffensive pour prendre son adversaire au dépourvu. En cas de succès, le personnage n'inflige pas de dommages mais gagne 1 Augmentation Gratuite sur un jet d'attaque effectué contre le même adversaire durant ce tour ou le suivant. Les guerriers les plus ingénieux recourent à cette option en préparation d'une manœuvre plus délicate, comme un coup ciblé à la tête.

GARDE (1 AUGMENTATION OU PLUS)

Si votre personnage se tient près d'un allié, il peut décréter vouloir protéger celui-ci d'un ennemi précis. S'il prend 1 Augmentation et réussit un jet d'attaque contre l'adversaire désigné, l'allié bénéficiant de sa protection jouit d'un bonus de +5 au ND pour être touché contre cet ennemi pour le tour qui suit. Le personnage peut prendre autant d'Augmentations qu'il le souhaite (jusqu'à son maximum habituel), augmentant d'autant le ND pour être touché de son camarade. Si le personnage a droit à plusieurs attaques, seule celle qui bénéficie du plus grand nombre d'Augmentations s'applique contre l'adversaire (mais il est possible de désigner plusieurs ennemis et de protéger l'allié de chacun d'eux). Le personnage n'a pas à attaquer l'adversaire désigné mais effectue simplement un jet d'attaque (qui compte malgré tout comme une action d'attaque). Le personnage peut également vouloir adopter une posture défensive et décréter que son allié est sous sa protection.

RENVERSEMENT (3 AUGMENTATIONS)

Si le jet d'attaque de votre personnage est couronné de succès (en tenant compte des Augmentations) et dépasse un nombre égal à (Rang de Terre + Réputation) x 5 de son adversaire, celui-ci se retrouve à terre.

Modificateurs au ND

En plus des Augmentations et des malus de Blessures, certains modificateurs sont susceptibles d'affecter un combat. Sauf indication contraire, tous les bonus et malus indiqués sont cumulatifs.

À TERRE

Si le personnage est à terre, ses ennemis bénéficient d'un bonus de –10 au ND des attaques au corps à corps mais sont victimes d'un malus de +10 au ND des attaques à distance le visant.

ATTAQUE DE FLANC

Si le personnage et l'un de ses alliés prennent un adversaire en tenaille, tous deux bénéficient d'un bonus au ND de –2 aux attaques au corps à corps contre cet ennemi.

COMBAT À DEUX ARMES

Si le personnage manie une arme de sa main non directrice (et même s'il ne s'en sert pas pour attaquer), il subit un malus au ND de +5 aux jets d'attaque.

OBSCURITÉ

Combattre un ennemi dans le brouillard ou avec un éclairage limité (lueur d'une bougie, par exemple) impose un malus au ND de +5 aux attaques au corps à corps et de +10 aux attaques à distance. Dans le noir total, le malus s'élève à +20 pour les attaques au corps à corps (on considère que le personnage est aveuglé) et les attaques à distance sont impossibles.

POSITION BASSE

Si le personnage attaque son adversaire depuis une position basse, il subit un malus au ND de +2 aux attaques au corps à corps et à distance.

POSITION SURÉLEVÉE

Si le personnage attaque son adversaire depuis une position dominante, il bénéficie d'un bonus au ND de –2 aux attaques au corps à corps et à distance.

SURPRIS

Si le personnage n'est pas véritablement conscient que le combat a débuté (en cas d'embuscade, par exemple), il subit un malus de –20 à l'Initiative.

TERRAIN ACCIDENTÉ

Le simple fait de combattre un ennemi sur un terrain accidenté ou inhabituel (marécage, falaise déchiquetée ou navire sur une mer houleuse) impose un malus au ND de +5 à +15 à toutes les actions selon la gravité de la situation.

UTILISATION DE LA MAIN NON DIRECTRICE

Si votre personnage manie une arme de sa main non directrice sans pour autant posséder l'avantage Ambidextre, il est victime d'un malus de +5 au ND de ses jets d'attaque.

Situations de Combat Spéciales

Lutte

Pour se agripper un adversaire, il faut être désarmé ou ne tenir qu'une arme de petite taille (pas plus grande qu'un tanto) et établir le contact au moyen d'un jet d'Agilité/Jiujitsu. L'armure n'offre aucun bonus au ND contre cette attaque. Sur ce type de jet, il est possible de prendre des Augmentations pour assurer sa prise (cf. ci-dessous).

Si le jet d'attaque initial est couronné de succès, le personnage effectue un jet d'opposition de Force contre son adversaire pour prendre le contrôle de la situation. Il bénéficie d'une Augmentations Gratuite par Augmentation prise pour assurer sa prise sur le jet d'attaque initial. Le combattant qui remporte le jet d'opposition de Force prend le contrôle de la Lutte.

À son tour de jeu, il lui est possible de relâcher sa prise ou d'infliger des dommages à son adversaire et de l'immobiliser pendant 1 tour. Les dommages correspondent à des dommages à mains nues ou aux dommages de l'arme qu'il tient. S'il ne relâche pas sa prise, les combattants effectuent un nouveau jet d'opposition de Force pour voir qui prend le dessus au tour suivant, celui qui l'a remporté au tour précédent bénéficiant de 1 Augmentation Gratuite.



Duels Iaijutsu

Nombre de samurai (et plus particulièrement ceux du Clan de la Grue) prétendent que le Duel Iaijutsu est la plus grande épreuve qui attende un samurai. Bien que les implications et les exigences culturelles qui entourent un tel duel soient détaillées plus haut (cf. page 37), cette section couvre tous les aspects mécaniques du Duel Iaijutsu.

Pour que le duel commence, les deux samurai se tiennent face à face et s'éloignent de quelques pas. Chacun effectue un test d'Intuition/Iaijutsu contre un ND de 5. Pour chaque tranche de 5 points dépassant le ND, le duelliste obtient l'une des informations qui suivent:

- L'Agilité de son adversaire.
- L'Intuition de son adversaire.
- Le malus découlant des Blessures actuelles de son adversaire.
- Le Rang de Compétence Iaijutsu de son adversaire.
- Le Rang de Réputation de son adversaire.
- Le Rang de Réflexes de son adversaire.
- Les Points de Vide actuels de son adversaire.
- Le Vide de son adversaire.

Une fois ces jets d'Intuition effectués, mais avant toute autre action, chaque samurai a le droit d'annoncer la victoire de son adversaire. Ce comportement est rarement assimilé à une forme de lâcheté car le simple fait de reconnaître la valeur de son opposant sans honte est assurément une marque d'honneur. Mais étrangement, refuser de se soumettre à un adversaire clairement supérieur est aussi considéré comme un signe de courage. Évidemment, dans le cas d'un duel à mort, le combattant qui renonce doit s'ôter la vie. Dans tous les cas, si l'un des protagonistes fait machine arrière à ce stade des choses, le duel prend fin.

Si aucun des adversaires ne rompt le combat, le duel se poursuit. Chaque combattant choisit alors l'Agilité, le Vide ou les Réflexes de son adversaire, si bien que chacun devra alors se concentrer sur le Trait ou l'Anneau désigné par son protagoniste (auquel nous ferons référence via le terme « Choix »).

Au début du duel, le ND pour être touché des deux adversaires est réduit à 5, mais on y rajoute l'armure (bien que la plupart des duellistes Iaijutsu la retirent). Le combattant ayant obtenu le résultat le plus élevé au jet d'Intuition/Iaijutsu a le choix entre se concentrer ou frapper en premier. S'il passe son tour et laisse ce choix à son adversaire, il gagne 1 point d'Honneur.

S'il choisit de se « concentrer », il effectue un jet de Choix/Iaijutsu contre le ND pour être touché actuel de son adversaire. En cas de succès, le ND pour être touché des deux samurai augmente de +5 et c'est au tour de l'autre duelliste de choisir la marche à suivre: se concentrer ou frapper. En cas d'échec, le ND pour être touché n'augmente pas et le personnage doit frapper (cf. ci-dessous). Un samurai ne peut se concentrer qu'un nombre de fois égal au Trait ou à l'Anneau choisi par son adversaire au début du duel. Si l'un des protagonistes n'est plus en mesure de se concentrer, il a le droit d'utiliser 1 Point de Vide pour ce faire et peut y recourir tant qu'il lui reste des Points de Vide.

Si le samurai choisit de frapper, son adversaire effectue un jet d'attaque (Réflexes/Iaijutsu), bénéficiant au passage d'une Augmentation Gratuite pour chaque occasion où il a choisi de se concentrer. Ainsi, un personnage ne peut frapper de son chef et doit attendre que son adversaire lui en intime l'ordre, mais il est alors le seul à frapper.

Souvent, le premier coup porté est mortel. La plupart des duels sont au premier sang, si bien que la première attaque y met généralement un terme, même si les deux combattants survivent. Dans le cas d'un duel à mort où les duellistes survivent au premier coup porté, chaque protagoniste peut dépenser jusqu'à l'ensemble des Points de Vide qui lui restent. Pour chaque Point ainsi dépensé, un samurai inflige 1 dé Blessures à son adversaire. C'est pour cela qu'un duelliste qui frappe le premier peut être vaincu, sans compter qu'un « coup karmique » peut venir à bout des deux protagonistes simultanément. Si les deux samurai survivent au coup initial et à la dépense de Points de Vide, le duel prend la tournure d'une escarmouche classique et chacun effectue un jet d'Initiative.

Si le samurai qui a reçu l'ordre de frapper rate son adversaire dans le cas d'un duel au premier sang, celui-ci a également droit à un jet d'attaque. En cas de succès, il remporte le duel. S'il échoue à son tour, le duel est terminé et les deux protagonistes en ressortent perdants. Comme mentionné précédemment, un samurai impliqué dans ce type de duel peut utiliser des Points de Vide pour infliger des dommages supplémentaires, mais le MJ peut alors lui retirer de l'Honneur.

Autres Types de Duels

Le système proposé pour gérer les duels Iaijutsu peut aisément être adapté à d'autres formes de défis, et même à des épreuves non létales comme le go, le kemari et les joutes poétiques. Remplacez alors Iaijutsu par la Compétence adéquate et Réflexes par le Trait accompagnant habituellement cette Compétence. Si la Compétence n'exploite pas de Trait physique, remplacez Agilité par Volonté. Le ND d'une telle épreuve n'est évidemment pas un ND pour être touché, mais reste le ND qu'il est nécessaire d'atteindre pour vaincre son adversaire. Si les deux protagonistes passent à côté de leur ND initial, il y a égalité, mais les adversaires peuvent recommencer si l'issue ne leur paraît pas satisfaisante.

On peut aussi envisager des duels magiques, chaque concurrent puisant dans une force magique abstraite pour démontrer qu'il est le meilleur shugenja. Il s'agit alors de duels non létaux. En effet, les shugenja qui souhaitent s'affronter à mort n'ont qu'à mener un duel Iaijutsu ou se jeter des sorts dans le cadre d'un combat normal. La seule différence réside dans le fait que chaque adversaire détermine l'Anneau de son choix, les jets de Compétence prenant la forme de Choix/Rang d'École. Chaque fois qu'un duelliste se concentre, il doit mobiliser un emplacement de sort de l'élément intervenant. S'il ne lui en reste pas, il doit « frapper ». En cas d'échec des deux parties, il y a égalité.

Attaques à Distance

Les modificateurs qui suivent s'appliquent à toutes les attaques à distance.

Portée	Malus au ND
15 m ou moins	Aucun
15 m à 30 m	+10
30 m à 45 m	+15
45 m à 60 m	+25
60 m à 75 m	+30
75 m ou plus	+10 au ND par tranche de 15 m supplémentaire
Tirer à cheval	+10

N'oubliez pas que de nombreuses armes à distance, Compétences et facultés sont susceptibles d'influer sur ces malus.

Combat à Mains Nues

En combat à mains nues, les dommages infligés s'élèvent à (Force)g1. Il n'y a pas de malus à affronter un adversaire armé

car beaucoup d'armes offrent des avantages suffisants (sans parler des dommages) face à un combattant désarmé. Ceci étant dit, les traditions martiales de Rokugan sont telles qu'il n'est pas rare de voir un individu désarmé battre un adversaire armé. De plus, cet ouvrage dévoile certains avantages (comme Poings de Pierre) et Kiho contribuant à l'efficacité des personnages désarmés.

Armure

S'il existe bien évidemment des différences fonctionnelles entre les armures des différentes troupes, chaque clan affiche également une esthétique. Cela explique que les armures des différents clans ne se ressemblent pas, même à rôle équivalent. En effet, une armure de samurai a pour but de protéger et d'impressionner à parts égales.

ARMURE LÉGÈRE: les personnages présentant un style de combat s'appuyant sur une certaine mobilité apprécient les armures légères. Les éclaireurs et les bushi issus d'écoles mettant l'accent sur la rapidité et l'agilité, comme les chiens de meute Daidoji, ne souhaitent pas s'encombrer. Les quelques shugenja et courtisans qui portent une protection se tournent généralement vers une armure légère, à la fois parce qu'ils ne sont pas formés au port des armures lourdes et parce que les bushi s'offusquent parfois de voir des « civils » revêtus d'une armure.

L'armure légère protège le torse et la tête, et très peu, voire pas du tout, les bras et les jambes.

ND pour être touché: +5

Règles spéciales: le personnage subit un malus de +5 au ND des jets d'Athlétisme et de Discrétion.

Prix: 30 koku.

ARMURE LOURDE: si les éclaireurs portent une armure légère, l'armure lourde est réservée aux troupes censées se battre au corps à corps, et notamment aux premières lignes. Les berserkers du Clan du Crabe, les bushi de la famille Matsu et les fantassins de la maison Utaku apprécient tout particulièrement ce type d'armures car les plaques qui les composent permettent véritablement de dévier les coups. Une armure lourde est composée de divers éléments de grande taille et pesants qui protègent le torse. Elle inclut également un casque recherché, des brassières et des jambières. Bien que la mobilité de celui qui la porte s'en trouve diminuée, de nombreux bushi la trouvent tout à fait à leur goût.

ND pour être touché: +10

Règles spéciales: le personnage subit un malus de +5 au ND des jets de Compétence découlant de l'Agilité ou des Réflexes.

Prix: 50 koku.

ARMURE D'ASHIGARU: quelles soient lourdes ou légères, les armures sont conçues pour les samurai, si bien que leur fabrication nécessite de gros moyens. À l'inverse, l'armure d'ashigaru est bon marché, et c'est là sa principale qualité. Elle n'est pas forcément de mauvaise facture mais ne présente ni la protection ni la beauté d'une armure de samurai. Elle est constituée de plaques légères qui recouvrent le torse, la tête et les cuisses. Certains éclaireurs des Clans Majeurs portent une telle armure pour sa légèreté et la mobilité qu'elle offre. Les shugenja l'apprécient également car elle passe facilement inaperçue sous leur robe. Enfin, les ronin en sont souvent pourvus car elle est bon marché et très répandue. De leur côté, les samurai de haut rang n'aiment guère qu'on les voie en tenue de paysan.

ND pour être touché: +3

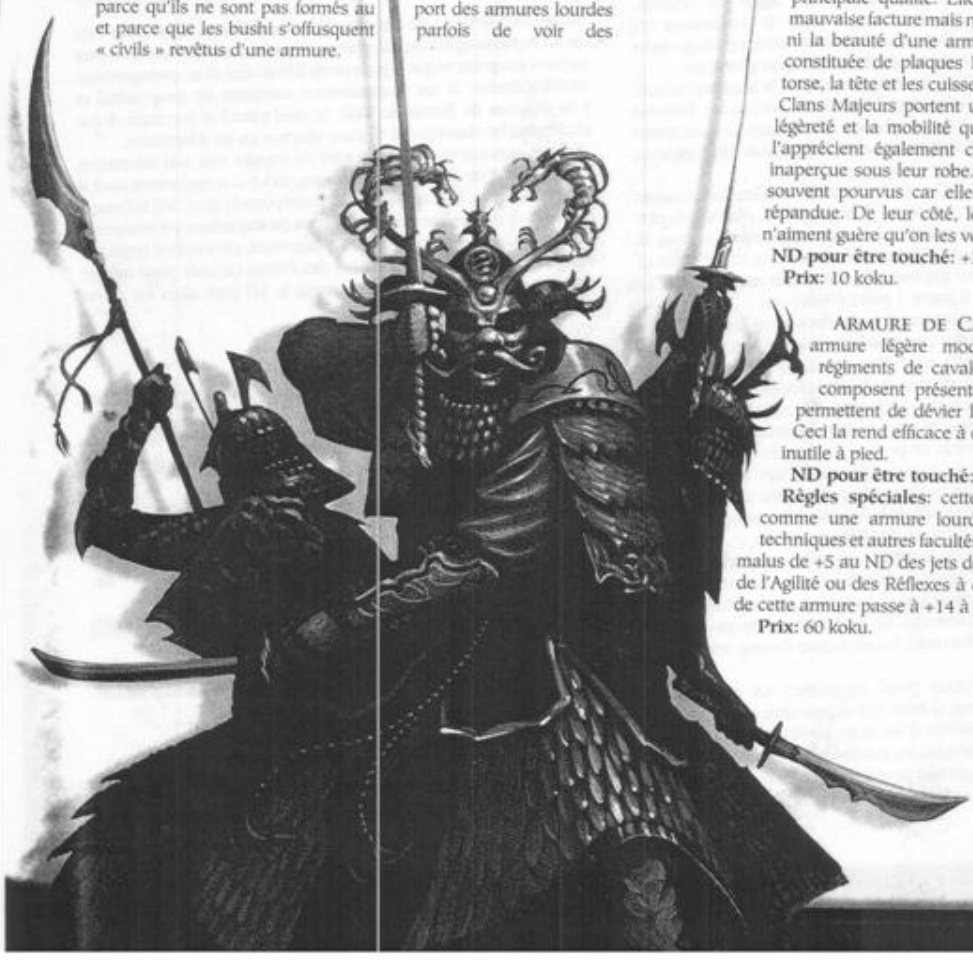
Prix: 10 koku.

ARMURE DE CAVALIER: il s'agit d'une armure légère modifiée qu'apprécient les régiments de cavalerie. Les plaques qui la composent présentent des angles qui leur permettent de dévier les coups des fantassins. Ceci la rend efficace à dos de cheval mais quasi inutile à pied.

ND pour être touché: +8

Règles spéciales: cette armure est considérée comme une armure lourde pour ce qui est des techniques et autres facultés. Le personnage subit un malus de +5 au ND des jets de Compétence découlant de l'Agilité ou des Réflexes à cheval. Le bonus au ND de cette armure passe à +14 à cheval.

Prix: 60 koku.



Armes

Les armes rokugani sont nombreuses et les guerriers les plus sages apprennent le maniement de beaucoup d'entre elles.

Flèches

BOULE SIFFLANTE: la tête de cette flèche prend la forme d'une boule creuse qui produit un sifflement strident lorsqu'elle file.

VD: 0g1

Règles spéciales: produit un sifflement strident permettent d'envoyer un signal ou de faire diversion.

Prix: 5 bu chacune.



DÉCHIREUSE: cette flèche est pourvue d'une très large tête, parfois barbelée, et s'enfonce profondément dans les chairs de sa cible. Elle inflige de terribles dommages aux adversaires dépourvus d'armure mais se révèle inefficace contre ceux qui en portent une.

VD: 2g3

Règles spéciales: doublez le bonus normal au ND pour être touché de l'armure. La portée de ce type de flèche est réduite de moitié.

Prix: 3 bu chacune



FEUILLE DE SAULE: la feuille de saule est la flèche standard, utilisée dans le cadre de la guerre et de la chasse.

VD: 2g2

Prix: 1 bu chacune



PERCE-ARMURE: dépourvue de la large tête d'une feuille de saule, cette flèche est équipée d'une fine pointe conçue pour traverser les armures. Cela lui confère une meilleure force de pénétration mais réduit les dommages qu'elle inflige.

VD: 1g2

Règles spéciales: ignore le bonus au ND de l'armure de la cible.

Prix: 2 bu chacune



TRANCHE-CORDES: cette flèche est pourvue d'une tête en forme de croissant qui sert à sectionner les cordes et autres cordages.

VD: 1g1

Règles spéciales: confère 2 Augmentations Gratuites aux coups ciblés visant des objets inanimés. La portée de ce type de flèche est réduite de moitié.

Prix: 5 bu chacune



Quand on se sert d'un arc, les flèches seules ne déterminent pas l'étendue des dommages infligés. Pour être plus précis, si la flèche fixe les dommages, l'arc affecte la Force applicable à l'attaque. À chaque arc est associée une valeur de Force. Contrairement aux autres types d'armes, les dommages infligés sont limités par la Force de l'utilisateur. Pour jouer les dommages, vous devez donc utiliser la Force de l'arc ou celle de l'archer, en tenant compte de la moins élevée. Les arcs les plus redoutables ont une valeur de Force minimum. Les individus qui n'ont pas la Force requise ne peuvent tout simplement pas les bander et sont donc incapables de s'en servir.

Arcs

ARC DE CAVALIER SHINJO: le petit arc de cavalier Shinjo est conçu pour être manipulé à pied comme à cheval. C'est une arme simple, aux lignes épurées, dépourvue du style ostentatoire si cher au daikyu. La famille Shinjo n'interdit pas l'usage de cette arme aux membres des autres clans, mais peu de samurai issus d'autres maisons l'utilisent en raison de la réputation de cette famille.

Force: 2

Portée: 90 m

Règles spéciales: les malus de portée sont réduits de +5 (pour plus de détails, reportez-vous aux Situations de Combat Spéciales, dans ce chapitre).

Prix: 9 koku

ARC LONG TSURUCHI: si la famille Tsuruchi n'y fait pas souvent allusion, son style d'arc est grandement influencé par les Royaumes d'Ivoire. Les archers de la maison Tsuruchi ont une musculature qui leur permet de tirer rapidement avec cet arc traditionnel. Seuls les samurai élevés au sein de la famille Tsuruchi utilisent cette arme.

Force: 5

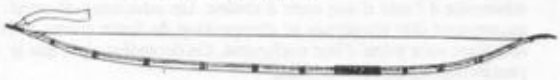
Force requise: 3

Portée: 120 m

Règles spéciales: VD +1g1. +10 aux ND quand on s'en sert à cheval. Les malus de portée sont réduits de +10 (pour plus de détails, reportez-vous aux Situations de combat spéciales, dans ce chapitre).

Prix: 30 koku

DAIKYU: le daikyu est l'arc le plus grand. Il est constitué de bois, de corne et de boyaux. Cet arc long, dont on se sert généralement à cheval, permet de tirer à longue portée avec une grande précision et une force redoutable. Il s'agit d'une arme très prisée et d'une véritable œuvre d'art.



Tir à l'arc

Quand on se sert d'un arc, les flèches seules ne déterminent pas l'étendue des dommages infligés. Pour être plus précis, si la flèche fixe les dommages, l'arc affecte la Force applicable à l'attaque. À chaque arc est associée une valeur de Force. Contrairement aux autres types d'armes, les dommages infligés sont limités par la Force de l'utilisateur. Pour jouer les dommages, vous devez donc utiliser la Force de l'arc ou celle de l'archer, en tenant compte de la moins élevée. Les arcs les plus redoutables ont une valeur de Force minimum. Les individus qui n'ont pas la Force requise ne peuvent tout simplement pas les bander et sont donc incapables de s'en servir.

Normalement, chaque daikyu est conçu pour un archer précis et légèrement plus grand que son utilisateur. Le daikyu est légèrement désaxé, ce qui permet de s'en servir à cheval avec facilité. Toutefois, cela le rend encombrant à terre.

Force: 4
Force requise: 3
Portée: 180 m
Règles spéciales: VD +2g0. +10 au ND quand on s'en sert à pied. Les malus de portée sont réduits de +10 (pour plus de détails, reportez-vous aux Situations de Combat Spéciales, dans ce chapitre).
Prix: 20 koku

HANKYU: le hankyu est plus petit que le yumi, mais il est facile à porter et simple d'utilisation. Contrairement à l'arc composite, le daikyu, le hankyu est généralement composé d'un seul bout de bois ou de corne. Sa taille et son poids en font une arme idéale dans les situations où l'on doit s'en servir rapidement ou quand un minimum de discrétion est requis. Pour les coureurs et les ninja, cela compense généralement sa portée modeste.

Force: 1
Portée: 30 m
Règles spéciales: une fois par round, le fait de bander cet arc ne constitue pas une action. +10 à tous les ND quand on l'utilise à cheval.
Prix: 6 koku



YUMI: le yumi est l'arc des samurai par excellence. Sans être aussi encombrante que le daikyu, c'est une arme de grande taille que l'on distribue généralement aux unités d'archers. Sa taille et sa courbure lui confèrent une grande puissance, mais elle n'est pas très pratique à cheval.

Force: 3
Portée: 90 m
Règles spéciales: +10 aux ND quand on s'en sert à cheval.
Prix: 20 koku

Armes à Chaîne

Règles spéciales: un personnage bénéficie de 2 Augmentations Gratuites pour désarmer ou renverser un adversaire à l'aide d'une arme à chaîne. Un adversaire désarmé ou renversé doit réussir un jet d'opposition de Force contre son assaillant sous peine d'être enchevêtré. On considère alors que le personnage agrippe son ennemi.

KUSARIGAMA: en gros, le kusarigama est constitué de deux armes fixées l'une à l'autre. La base de l'arme est un kama (cf. Armes de Paysan, plus loin), sur le dos duquel, à l'opposé de la lame, est attachée une chaîne habituellement lestée de 1,20 m à 1,80 m de long. Cette arme est donc très souple d'utilisation. La chaîne permet de fouetter et d'enchevêtrer les adversaires alors que le kama constitue une arme de corps à corps. Le kusarigama est en quelque sorte une arme et un outil, mais cela en fait aussi l'une des armes préférées des ninja.

VD: 0g2 (kama), 0g1 (chaîne)
Règles spéciales: le kama permet d'infliger des dommages à une cible enchevêtrée par la chaîne. Il bénéficie alors d'une VD de +1g1 aux attaques visant cette cible.
Prix: 5 koku

KYOKETSU-SHOGI: si le kusarigama est une arme capable de servir d'outil, le kyoketsu-shogi est quant à lui un outil utilisable au combat. Comptant lui aussi parmi les armes couramment employées par les ninja, il s'agit d'un grappin affûté fixé au bout d'une corde en soie. L'autre bout de la corde est lesté de façon à ce qu'elle reste tendue quand son utilisateur y monte. Au combat, le kyoketsu-shogi se jette à la manière d'un manrikikusari, du côté lesté ou du côté aiguisé, pour tenir un adversaire à l'écart en le fouettant et en lui donnant des coups.

La Voie du Sabre, la Voie de l'Arc

Bien que les Rokugani aient inventé un grand nombre d'armes et en aient adopté certaines de leurs voisins gaijin, les samurai n'apprécient guère les armes autres que le katana, le tanto, le wakizashi, le no-dachi, le daikyu et le yumi. Ces six armes sont les plus « pures » et les seules qui conviennent à un samurai.

Cependant, il y a toujours des exceptions. Les guerriers sont généralement des individus pragmatiques et nombre de samurai apprennent à mettre leurs préjugés de côté au profit d'une redoutable efficacité.

Les samurai du Clan du Lion préfèrent les armes traditionnelles, mais ils utilisent souvent le tessen, à la fois pour se défendre et pour envoyer des signaux. Les samurai de la maison Matsu usent également du magari-yari, une lance à trois lames.

Les guerriers des Clans de la Grue et du Phénix utilisent rarement des armes inhabituelles, mais ils recourent au yari.

Au sein du Clan du Dragon, les samurai des familles Mirumoto et Kitsuki respectent grandement les traditions et ne se tournent généralement que vers le sabre et l'arc. Les autres familles ont tendance à utiliser des bâtons et recourent au combat à mains nues.

Le Clan du Crabe apprécie les armes lourdes utilisées contre les démons. Cela leur permet de ne pas souiller leurs sabres ancestraux avec le sang de leurs adversaires. Un membre du Clan du Crabe n'hésitera pas à utiliser son katana contre une créature de l'Outremonde, mais il ne préfère pas y recourir.

Le Clan de la Licorne utilise un certain nombre d'armes gaijin acquises durant ses explorations. Certains samurai de cette maison ont pris cette tradition à cœur, si bien qu'ils portent le cimeterre à la place du katana, lui accordant la même valeur qu'au daisho (une pratique qui rend les Clans de la Grue et du Lion furieux).

Le Clan de la Mante, et plus particulièrement la famille Yoritomo, montre une préférence pour tout un éventail d'armes de paysans. Il s'agit en effet d'un clan naval, qui perd bien souvent des armes en mer, ce qui explique qu'il ait besoin d'armes facilement remplaçables.

Le Clan du Scorpion adopte le sabre et l'arc avec la même ferveur que le Clan de la Grue. Cependant, les samurai de cette maison apprennent souvent le maniement d'une arme rare et exotique, ne saurait-ce que pour éveiller la curiosité de leurs ennemis. Les armes de ninja comptent parmi leurs préférées, surtout au sein de la famille Shosuro.

Les moines font usage d'un large assortiment d'armes, et notamment de nombreux bâtons. Les sohei d'Osano-Wo ont inventé l'ono et l'apprécient par-dessus tout.

Les ronin se servent de ce qui leur tombe sous la main et de ce qu'ils sont en mesure de se payer.

Enfin, tous les clans ont recours au sabre et à l'arc. Les sabres et les arcs rokugani sont des armes supérieures leur qualité évince généralement celle de toute autre.

VD: 0g1

Règles spéciales: les bonus au ND découlant de l'armure sont doublés contre le kyoketsu-shogi. On peut également s'en servir pour escalader.

Prix: 9 bu

MANRIKIKUSARI: le manrikikusari est une chaîne lestée à ses deux extrémités. Tous les individus accordant une grande valeur à la discrétion l'apprécient, ce qui inclut les ninja, les éclaireurs Hiruma et les chiens de meute Daidoji. Au combat, on le fait tournoyer à grande vitesse pour délivrer des coups terribles. Le manrikikusari inflige davantage de dommages que la chaîne d'un kusarigama car son utilisateur peut le faire tournoyer des deux côtés.

VD: 2g1

Prix: 6 koku

Haches et Armes Lourdes

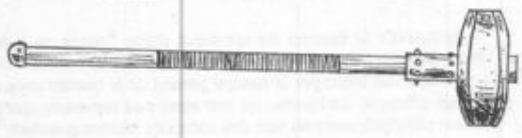
Les haches et les armes lourdes sont particulièrement redoutables entre les mains d'utilisateurs avertis. Quand il détermine les dommages, un personnage qui manie une telle arme multiplie sa Force par 1,5 (arrondir à l'entier inférieur). Ainsi, un personnage doté d'une Force de 3 a une Force égale à 4 quand il brandit une arme lourde. De même, un personnage doté d'une Force de 6 a alors une Force égale à 9.

DAI TSUCHI: le dai tsuchi est un marteau de guerre à deux mains communément utilisé par les samurai du Clan du Crabe. Il s'agit de l'arme de prédilection de Hida Kuon, l'actuel Champion du Clan du Crabe, et cela était également vrai pour sa défunte mère, Hida O-Ushi. Le dai tsuchi concentre toute la puissance de ses impacts sur une zone réduite, si bien qu'il fracasse les armures rokugani et les carapaces des monstruosités de l'Outremonde. Sa force de pénétration et des dommages impressionnants en font une arme populaire pour tous ceux qui combattent des adversaires vêtus d'une armure lourde.

VD: 1g3

Règles spéciales: son maniement nécessite une Force de 3 ; réduit le bonus au ND des armures et de la Carapace de 5 points.

Prix: 15 koku



MASAKARI: le masakari est une hache à une main semblable à une hachette de fermier. De nombreux miliciens et ronin en font leur arme de prédilection car elle est bon marché et facilement disponible. De plus, n'importe qui sait se servir d'une hache. En revanche, les samurai s'en servent rarement car si aucune tradition ne le dit, il s'agit d'une arme réservée aux classes populaires. Les unités d'ashigaru et de mercenaires en sont souvent dotées.

VD: 0g3

Prix: 10 koku

ONO: à l'instar du dai tsuchi et du tetsubo, le ono compte parmi les armes préférées du Clan du Crabe. Contrairement au masakari, il s'utilise à deux mains. En outre, il inflige des dommages plus élevés.

VD: 0g4

Prix: 20 koku



TETSUBO: le tetsubo était en quelque sorte la marque de fabrique du Champion du Clan du Crabe Hida Yakamo, qui est aujourd'hui le Seigneur Soleil. Il s'agit d'un bâton clouté d'acier, de fer ou de jade. Malgré la simplicité de sa conception, il n'a pas son pareil pour passer outre une armure et convient parfaitement au combat contre les adversaires lourdement protégés.

VD: 0g3

Règles spéciales: son maniement nécessite une Force de 3 ; réduit le bonus au ND des armures et de la Carapace de 10 points.

Prix: 20 koku



Couteaux

Une fois par round, un personnage peut dégainer un poignard sans que cela compte comme une action. Quand on lance cette arme dans le cadre d'une attaque à distance, son efficacité est limitée à 9 mètres.

AIGUCHI ET TANTO: le aiguchi et le tanto sont de simples poignards. Le aiguchi est pourvu d'une garde, ce qui n'est pas le cas du tanto. Nombre de samurai utilisent le tanto dans le cadre de leur toilette.

VD: 1g1

Règles spéciales: le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite quand il use de Passe-Passe pour dissimuler un aiguchi ou un tanto.

Prix: 1 koku



JITTE ET SAI: le jitte et le sai sont adaptés d'outils de la ferme et en ont tout l'air. Tous deux sont constitués d'un cylindre en acier de 30 centimètres de long qui jaillit d'une poignée et s'effile jusqu'à une extrémité épointée. Sur les flancs du cylindre apparaissent des quillons. Le jitte n'en a qu'un et le sai en a deux, symétriques et opposés. Ces armes sont avant tout conçues pour désarmer l'adversaire. Toutes deux sont des « armes de paysans », mais le jitte fait aussi partie de la panoplie des magistrats, qui ont parfois besoin de capturer les criminels et non de les tuer.

VD: 1g1

Règles spéciales: le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite quand il tente de désarmer un adversaire, voire de 2 si ce dernier se bat avec un sabre autre que le no-dachi.

Prix: 5 bu



Projectiles de Ninja

SARBACANE: la sarbacane est la marque de fabrique de nombreux ninja. Elle est bon marché, simple d'emploi et utile en dehors des situations de combat, le plus souvent pour souffler quand on est submergé. La sarbacane est un tube creux, généralement en roseau. Le ninja souffle dans ce tube qui projette alors une fléchette. Il est rare que ce type d'arme inflige des dommages, mais les fléchettes sont souvent enduites de poison.

La cible ne subit qu'une Blessure (sans oublier les effets d'un éventuel poison).

VD: 1 Blessure

Portée: 9 m

Règles spéciales: les fléchettes de sarbacane sont souvent enduites de poison. Il est également possible de bourrer cette arme de poudre, ce qui permet alors au ninja de produire un nuage empoisonné ou de fumée (à des fins de diversion) dans un rayon de 1,50 m devant lui. Les armures doublent leur bonus normal au ND pour être touché face à une fléchette de sarbacane. Reportez-vous à la section *Poisons* pour des exemples de metsubishi et de poisons inoculés.

Prix: 8 bu

SHURIKEN: avec le ninja-to, le shuriken est l'arme ultime du ninja. Petit disque en métal aiguisé, le shuriken vise davantage à harceler l'adversaire qu'à le blesser. Il existe de nombreux types de shuriken. Certains sont creux en leur centre et produisent un son strident qui n'est pas sans rappeler la boule sifflante, alors que d'autres ressemblent à des pièces d'habillement. Ce sont des armes bon marché, que l'on peut se permettre de laisser derrière soi et qui sont produites en quantité. Souvent, les shurikens sont enduits de poison.

VD: 1g1. On n'ajoute pas la Force de l'utilisateur au jet de dommages.

Prix: 2 bu chacun

TSUBUTE: le tsubute est lui aussi une arme de jet de petite taille. Là où le shuriken est généralement constitué de métal et aiguisé, le tsubute est une pierre émoussée conçue pour être lancée. Son principal avantage est qu'il s'agit d'une arme improvisée, si bien qu'une simple pierre suffit en cas d'urgence. Enfin, si le shuriken est polyvalent, le tsubute sert uniquement à distraire et à harceler les adversaires. Il n'est pas possible de l'enduire de poison.

VD: 1g1. On n'ajoute pas la Force de l'utilisateur au jet de dommages.

Règles spéciales: les dés ne sont jamais ouverts sur un jet de dommages de tsubute.

Prix: 1 bu chacun

Armes de Paysans

Les armes de paysans sont généralement des outils de fermier. Même les guerriers issus de la paysannerie, comme les ashigaru, méprisent ce type d'armes improvisées et ceux qui les manient. Mais comme toujours, il existe des exceptions. Ces armes sont communément utilisées par les moines et les samurai de la famille Yoritomo font traditionnellement usage du kama.

KAMA: le kama est une adaptation de la faucille. Il est constitué d'une hampe en bois d'environ 30 cm de long et d'une lame en métal incurvée. Il se manie à une main, sur le même principe qu'une hache. Il compte parmi les armes de prédilection du Clan de la Mante car il est associé au héros légendaire qu'est Yoritomo.

VD: 0g2

Règles spéciales: le personnage ne subit pas l'habituel malus de +5 au ND de ses attaques quand il tient un kama dans la main non directrice. Cependant, il en est victime s'il attaque avec cette arme sans disposer de l'Avantage Ambidextre ou d'une Technique d'École annulant cet inconvénient. De plus, il ne gagne pas d'attaque supplémentaire par round s'il manie une autre arme en même temps. S'il utilise deux kama, chacun inflige +1g1 Blessures.

Prix: 3 bu

KUMADE: le kumade est une sorte de râteau modifié que l'on manie à deux mains. Il est pourvu d'une hampe en bois surmontée d'une pointe en métal et de plusieurs crochets. Les crochets permettent d'arracher les souches et les herbes, alors que la pointe permet d'écarter tout ce qui gêne. La plupart des guerriers méprisent cette arme pour sa mauvaise qualité.

VD: 1g2

Règles spéciales: s'il est possible de le fixer à une saillie, le kumade confère 1 Augmentation Gratuite à son utilisateur quand il grimpe.

Prix: 1 koku

PARANGU: le parangu n'est rien d'autre qu'une machette que l'on manie comme une hache pour se débarrasser de broussailles, de débris ou de cordes dans le cas des marins du Clan de la Mante. Il s'agit d'une arme très incurvée et beaucoup plus fragile qu'un sabre de samurai. Conçue à partir de bouts de métal, cette arme est fonctionnelle mais fait rarement de vieux os.

VD: 2g2

Prix: 10 bu

Armes d'Hast et Lances

Cette catégorie regroupe un ensemble d'armes de grande taille. Un personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite quand il utilise une arme d'hast ou une lance au corps à corps contre un adversaire monté ou une créature plus grande qu'un être humain. En revanche, ces armes sont moins efficaces contre les adversaires agiles et de plus petite taille, si bien que leur utilisateur lance 1 dé de moins aux jets de dommages face à eux. Cependant, leurs dommages étant considérables, cela n'empêche pas les guerriers de les employer contre l'infanterie.

BISENTO: le bisento est constitué d'une hampe en bois et d'une lame de sabre. Bien qu'il soit inesthétique et paraisse lourd, l'effet de levier offert par la hampe permet de le manier avec une grande efficacité. Le bisento est une arme peu commune que l'on trouve principalement au sein des ordres de moines guerriers.

VD: 1g4

Prix: 12 koku

LANCE D'ARÇON: cette arme figure rarement sur les champs de bataille rokugani, mais les unités qui en font usage sont des plus meurtrières. Principalement utilisée par les Clans du Bœuf et de la Licorne, elle nécessite un cheval, de bonne taille si possible, et une selle équipée d'étriers. Il s'agit d'une lance grossière à laquelle la cavalerie a recours lorsqu'elle charge. Son utilisateur la cale sous l'épaule, se tient bien droit en selle et compte sur la violence de l'impact que lui confère la charge de son destrier pour empaler son adversaire. La plupart de ses armes se brisent au moment même où elles s'écrasent contre leur cible et elles sont inutiles au corps à corps. Une fois la charge terminée, les cavaliers se contentent donc de la jeter à terre et de dégainer une autre arme.

VD: 1g2

Règles spéciales: si le personnage se déplace en ligne droite et attaque à cheval dans le même round, la VD s'élève à 3g4 et non à 1g2. Il subit un malus de +5 au ND s'il l'utilise au corps à corps à cheval et un malus de +10 s'il est à pied. L'arme se brise si elle inflige plus de 30 Blessures en une seule attaque.

Prix: 20 koku

MAI CHONG: le mai chong est une arme insolite utilisée presque exclusivement par ce qu'il reste du Clan du Sanglier. Il prend la forme d'une hampe en bois de 2,40 mètres surmontée d'une tête en métal de 30 centimètres de long. Cette dernière est équipée de trois pointes, l'une partant en avant et les autres sur les côtés. De plus, sur le flanc de la tête de l'arme se trouvent deux autres pointes. Celles-ci permettent à l'utilisateur de l'arme de taillader ses adversaires.

VD: 3g2

Prix: 20 koku

NAGAMAKI: le nagamaki est une lame de sabre montée sur une courte hampe en bois. Conçue pour être maniée à une main, le nagamaki combine nombre des vertus du sabre tout en bénéficiant de l'effet de levier d'une arme emmanchée. Cette arme et le naginata, son cousin de grande taille, sont souvent utilisés par les unités du Clan du Phénix.

VD: 2g3

Règles spéciales: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide (et un seul) quand il effectue un jet de dommages au nagamaki, ce qui lui permet de lancer et de garder 1 dé supplémentaire.

Prix: 8 koku



NAGE-YARI: le nage-yari est un javelot. D'une longueur de 90 à 120 cm, elle est pourvue d'une lame en métal. Cette arme est utilisable au corps à corps et à distance. Elle n'est guère répandue, si ce n'est au sein de certains ordres de moines de la famille Togashi et d'unités de cavalerie légère du Clan de la Licorne.

VD: 1g2

Règles spéciales: le nage-yari peut être lancé avec précision jusqu'à une distance de 15 m.

Prix: 3 koku

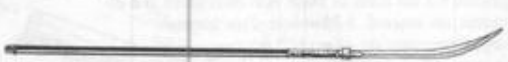


NAGINATA: le naginata est probablement le type de lance le plus respecté de tout Rokugan. Le processus de création d'une telle arme est similaire à celui d'un katana. À l'instar du bisento, le naginata est une lame de sabre montée sur une longue hampe, mais elle est généralement plus légère et plus mince à la fois. Cette arme est souvent utilisée dans le cadre de sièges, mais également par des unités d'élite, notamment par l'Aile des Cieux du Clan du Phénix et les vierges de bataille de la famille Utaku. Il s'agit d'une arme souple que l'on manie à deux mains. La lame permet de porter des coups de taille et d'estoc. La hampe quant à elle permet de parer les coups.

VD: 1g3

Règles spéciales: sur chaque attaque, l'utilisateur peut lancer ou garder 1 dé de dommages supplémentaire. S'il dépense 1 Point de Vide, il peut lancer et garder 1 dé de dommages supplémentaires.

Prix: 10 koku



SASUMATA: le sasumata, également appelé « l'attrape-homme », est une hampe en bois de 1,20 mètre de long pourvue de deux lames en croissant de 60 cm de long incurvées vers l'intérieur. L'espace qui sépare les deux lames permet à un utilisateur expérimenté d'agripper un adversaire au niveau du torse ou d'un membre et de l'immobiliser au sol ou contre un mur. Cependant, cette arme n'est pas conseillée aux novices. Seul l'intérieur des croissants est aiguisé, mais l'avantage tactique que confère sa faculté d'immobilisation fait d'elle une arme prisée auprès des magistrats et des combattants censés affronter des unités de cavalerie.

VD: 1g1

Règles spéciales: le sasumata permet d'agripper un adversaire sur le même principe qu'une arme à chaîne et inflige des dommages au passage.

Prix: 8 koku



SODEGARAMI: si le sasumata permet de capturer des individus, le sodegarami est destiné à agripper les manches. La hampe du sodegarami, longue de 1,20 mètre, est pourvue d'une tête en métal en forme de T et non d'un double croissant, comme c'est le cas du sasumata. Les barbelures qui recouvrent la barre transversale de cette arme permettent d'agripper les vêtements (ou la fourrure) de la cible. Cette arme équipe souvent les gardes et les miliciens des villes qui s'en servent pour désarmer et neutraliser les samurai.

VD: 1g1

Règles spéciales: le sasumata permet d'agripper un adversaire sur le même principe qu'une arme à chaîne et inflige des dommages au passage. L'utilisateur bénéficie de 1 Augmentation Gratuite aux jets d'opposition de Force effectués dans une situation de Lutte si la cible porte des vêtements amples (ou une fourrure épaisse).

Prix: 4 koku



YARI: le yari est une lance, de 1,80 m à 2,40 m de long, que l'on utilise à deux mains à pied et à une main à cheval. Il s'agit d'une arme fonctionnelle dont sont souvent équipés les ashigaru, mais certaines unités de samurai s'en servent également, ce qui inclut la plupart des unités de cavalerie et l'infanterie lourde de la famille Daidoji. À l'instar du nage-yari, son petit cousin, le yari peut être lancé.

VD: 2g2 ; 1g2 s'il est lancé (portée maximale de 9 m).

Règles spéciales: le yari inflige 1g1 dommages supplémentaires quand son utilisateur est à cheval.

Prix: 5 koku



Bâtons

Aussi simple à fabriquer qu'à utiliser, le bâton est une arme répandue parmi la classe paysanne. Contrairement aux autres armes paysannes, les samurai n'ont pas honte de manier ce type d'armes, sans doute parce qu'elles sont étroitement liées à la Confrérie de Shinsei. Les moines portent souvent le bâton, qui peut s'avérer très pratique, même pour un individu en quête d'illumination.

Cependant, le bâton est une arme trop légère pour être efficace contre un adversaire équipé d'une armure. Face à ce type d'arme, le bonus au ND des armures est doublé ou augmenté de 5 points (retenir la valeur la plus faible). Le bâton permet de porter des attaques circulaires et confère donc 1 Augmentation Gratuite aux tentatives de renversement.

BO: le bo est l'arme la plus simple et la plus répandue de Rokugan. Il s'agit d'un bâton de bois, dont la longueur varie entre 1,50 m et 1,80 m, que portent fréquemment les voyageurs et les moines. Le bo n'a presque pas de force de pénétration face à une armure, mais en raison des récits de moines maîtrisant les arts martiaux, les utilisateurs de bo sont généralement traités avec respect.

VD: 0g2

Règles spéciales: si l'utilisateur de l'arme a la spécialité Bâtons (Bo), il bénéficie d'un bonus de +5 au ND pour être touché.

Prix: 2 bu

JO: le jo est un court bâton d'environ 90 centimètres de long. Quand l'utilisateur en manie deux en même temps, cette arme permet de porter une série de coups rapides. Cependant, à l'instar du bo, il n'est guère efficace face à une armure.

VD: 0g2

Règles spéciales: si l'utilisateur de l'arme a la spécialité Bâtons (Jo), il ne subit aucun malus quand il manie deux de ces armes en même temps. Cependant, la paire de jo prend toujours la forme d'une seule et unique attaque qui vise une même cible et inflige 1g3 dommages.

Prix: 1 bu

NUNCHAKU: s'il s'agissait à l'origine d'un outil agricole visant à battre les blés, le nunchaku constitue également une arme simple et très efficace. Cette arme est constituée de deux bâtons d'une longueur de 60 centimètres reliés par une chaîne d'une trentaine de centimètres et son maniement relève véritablement d'une forme d'art entre les mains d'un utilisateur averti. Sa souplesse d'utilisation permet de donner des coups, de matraquer et d'étrangler, ce qui amène à une myriade d'attaques et de Kata.

VD: 0g2

Règles spéciales: le nunchaku permet d'agripper un adversaire sur le même principe qu'une arme à chaîne.

Prix: 3 bu



PIPE (MACHI-KANSHISHA): le machi-kanshisha, une pipe en acier, est une arme propre à la famille Kaeru, vassale du Clan du Lion. Ses guerriers recourent à cette arme pour maintenir l'ordre dans les rues de Kaeru Toshi, mais également pour se détendre après une longue journée, puisqu'elle sert aussi à fumer. Constituée d'un long tube creux en métal, on l'utilise comme un jo. En outre, sa conception permet de s'en servir pour fumer de l'herbe ou pour souffler de la poudre metsubishi au visage d'un adversaire (son utilisateur a alors intérêt à bien la nettoyer avant de s'en servir à nouveau pour fumer).

VD: 1g1

Règles spéciales: la pipe permet de souffler de la poudre metsubishi au visage de son adversaire. Cette attaque a une portée maximale de 1,50 mètre et se joue au moyen d'une attaque normale exploitant la Compétence Bâtons (Pipe). Reportez-vous à la section Poisons pour des exemples de poisons metsubishi.

Prix: 10 koku

SANG KAUW: le sang kauw est une arme très peu commune, que seuls les sohei de talent manient. Elle se présente sous deux formes différentes, chacune étant pourvue d'une hampe en bois de 90 cm à 120 cm de long dont chaque extrémité est pourvue de pointes en métal. La première dispose en son centre d'un bouclier en métal conçu pour parer les attaques, mais l'autre présente une lame en forme de croissant de lune qui permet de repousser les assaillants. Les deux versions sont considérées comme des armes exotiques au sein de l'Empire. Souvent, les utilisateurs de sang kauw sont sujets à des demandes de démonstrations de Kata… et à des défis en duel.

SANG KAUW, CROISSANT DE LUNE:

VD: 1g2

Règles spéciales: si l'utilisateur possède la Spécialisation Bâtons (Sang Kauw), il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre tout assaillant l'ayant attaqué et raté depuis sont dernier tour de jeu. En revanche, il subit un malus de +5 aux jets d'attaque s'il ne possède pas cette spécialité.

Prix: 10 koku

SANG KAUW, BOUCLIER:

VD: 2g1

Règles spéciales: si l'utilisateur possède la Spécialisation Bâtons (Sang kauw), il bénéficie d'un bonus de +5 au ND pour être touché (cela compte comme un bonus d'armure). En revanche, il subit un malus de +5 aux jets d'attaque s'il ne possède pas cette Spécialité.

Prix: 10 koku

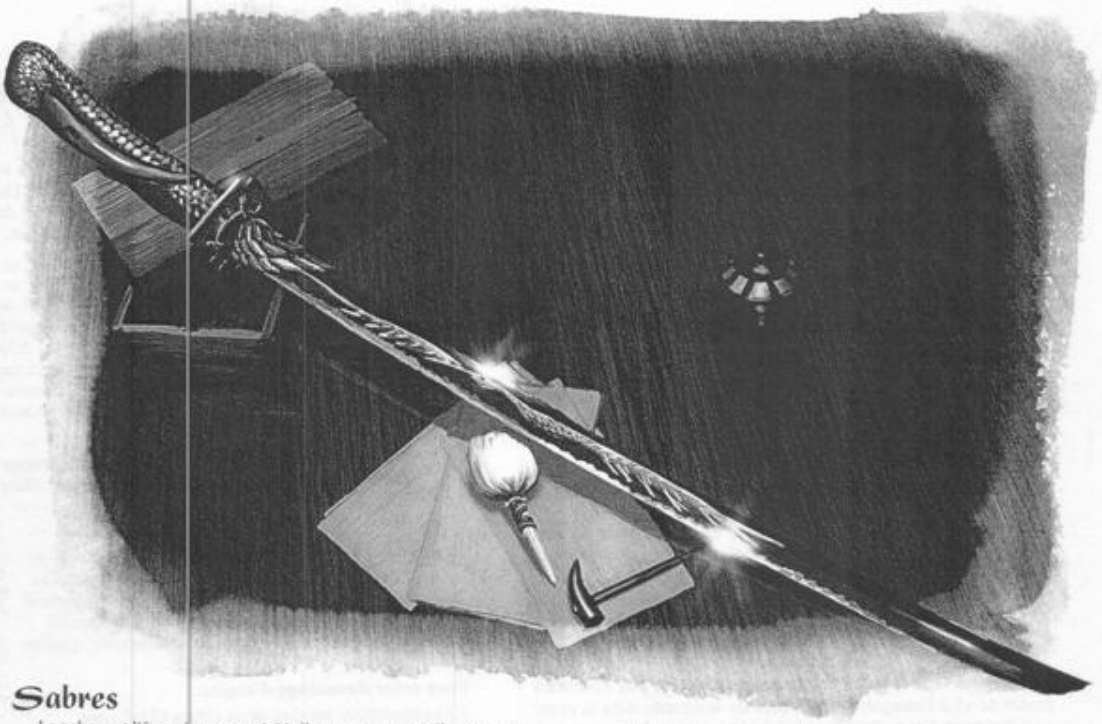
TONFA: à l'origine, le tonfa n'était qu'une poignée de meule de paysan, mais on s'en sert aussi comme d'une arme aujourd'hui. Le tonfa est constitué d'un bâton de la longueur de l'avant-bras et muni d'une poignée. On le tient par celle-ci, en le serrant contre l'avant-bras, et il s'agit d'une arme défensive dont l'efficacité n'est plus à prouver, qui permet de parer les attaques. S'il n'est pas très dangereux, il est très populaire auprès des moines.

VD: 0g1

Règles spéciales: si le personnage a la Spécialisation Bâtons (Tonfa), il bénéficie d'un bonus de +3 au ND pour être touché (qui compte comme un bonus d'armure) quand il tient un tonfa (même s'il est dans la main non directrice). S'il en manie un second, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 au ND pour être touché, mais il subit les malus habituels.

Prix: 5 bu





Sabres

Le sabre est l'âme du samurai. Nulle autre arme n'offre une telle harmonie avec ce guerrier. Quand il porte un sabre, le personnage peut dépenser 1 Point de Vide (et un seul) pour lancer et garder 1 dé supplémentaire aux dommages. On peut y recourir une fois par jet de dommages.

CIMETERRE: lourde lame incurvée de conception Senpet, le cimeterre troque l'élégance du katana contre une puissance meurtrière. Comptant parmi les épées gaijin les plus répandues à Rokugan, le cimeterre est l'arme de prédilection de la famille Moto et d'autres guerriers du Clan de la Licorne. Il n'est pas très bien vu ni utilisé en dehors du Clan de la Licorne. Le lourd cimeterre de la famille Moto se tient à deux mains, mais l'École de bushi Moto enseigne une technique qui permet de le manier à une main.

VD: 4g2
Prix: 20 koku

KATANA: aucune arme n'est à ce point vénérée que le katana. D'une longueur comprise entre 90 cm et 120 cm et légèrement incurvé, le katana est une œuvre d'art en soi, le fruit d'une incroyable compétence artistique et artisanale à la fois. Forgé de manière à ce que la lame soit dure mais pourvue d'un noyau tendre, le katana est doté d'un fil tranchant mais suffisamment souple pour ne pas se briser quand il s'abat sur une armure ou un os. Si le wakizashi peut être porté par n'importe quel membre de la caste des samurai, seuls les guerriers portent le katana. Les familles se transmettent leurs sabres de génération en génération, si bien que le fait de porter un katana célèbre est un honneur et un privilège. Le katana est non seulement une arme de guerre mais également l'expression de l'âme de son porteur.

Tout individu portant un katana est censé savoir s'en servir. Il est également censé accepter les duels iaijutsu quand on le défie et ne peut alors pas désigner de champion pour prendre sa place sans perdre de l'Honneur et/ou de la Gloire. Un samurai qui ne porte pas son katana l'expose généralement en un lieu qui lui fait honneur.

VD: 3g2
Règles spéciales: un personnage qui porte un katana peut dépenser1 Point de Vide pour lancer et garder 1 de dommages supplémentaire, comme d'habitude, ou dépenser 2 Points de Vide pour lancer et garder 2 dés de dommages supplémentaires.
Prix: 20 koku

NINJA-TO: si le katana est tenu en très grande estime, le ninja-to est totalement honni. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une arme de ninja. Contrairement au katana et au wakizashi, sa conception est généralement grossière et ne s'encombre pas de considérations esthétiques. Un ninja risquant d'être capturé ou de perdre son arme à chaque mission, autant disposer d'outils facilement remplaçables. Certains ninja-to incluent des compartiments secrets, des sarbacanes ou autres outils cachés dans leur poignée ou leur saya (fourreau). Cependant, une fois encore, il s'agit d'une arme sans importance et ces modifications en valent rarement la peine.

VD: 2g2
Règles spéciales: le ninja-to et son fourreau sont assez souvent agrémentés d'outils et de compartiments spéciaux. Malgré sa taille, le ninja-to se cache facilement sous un vêtement. Le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite quand il tente de le dissimuler sur lui au moyen de la Compétence Passe-passe.
Prix: 5 koku

NO-DACHI: le no-dachi est une arme de grande taille, dont la longueur est comprise entre 1,50 m et 2,10 m, et légèrement incurvée, sur le même principe que le katana. Forgé sur le

modèle de son petit cousin, le no-dachi est capable d'infliger des blessures terribles. Il s'agit d'une arme qu'on utilise principalement contre les cavaliers. À ce sujet, les meilleurs no-dachi sont capable de couper un cheval et son cavalier en deux d'un seul coup.

VD: 3g2

Règles spéciales: le no-dachi bénéficie du même bonus de Force aux dommages qu'une hache ou une arme lourde. Il permet de garder 1 dé de dommages supplémentaire contre les adversaires dont la taille est supérieure à celle d'un homme.

Prix: 30 koku



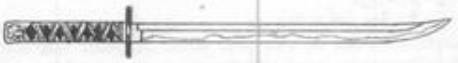
WAKIZASHI: si le katana est la marque de fabrique des guerriers, le wakizashi symbolise la classe sociale du samurai. Tous les membres de la caste des samurai ont le droit de porter le wakizashi et presque tous le font. Plus court que le katana, sa taille est comprise entre 60 cm et 90 cm, il est cependant pourvu d'une lame plus large mais est tout aussi meurtrier.

Au sein de la société rokugani, le wakizashi joue un rôle précis: il entretient de manière symbolique l'honneur de celui qui le porte. L'ultime refuge d'un samurai qui souhaite s'élever en protestation est seppuku, qu'il fait avec son wakizashi. Bien que le katana soit tenu en grande estime par la noblesse, le wakizashi est le rappel permanent des devoirs d'un samurai.

VD: 2g2

Règles spéciales: le personnage ne subit pas l'habituel malus de +5 à l'attaque quand il tient un wakizashi dans la main non directrice. Cependant, il est bel et bien victime de ce malus s'il attaque avec l'arme sans posséder l'Avantage Ambidextre ou une Technique d'École lui permettant d'annuler cet inconvénient. De plus, ce n'est pas parce qu'il manie deux armes en même temps qu'il gagne des attaques supplémentaires à chaque round.

Prix: 15 koku



Éventails de guerre

À Rokugan, les éventails sont omniprésents. Les courtisans dissimulent derrière eux leur visage, les généraux s'en servent pour envoyer des signaux à leurs troupes et l'ensemble de la population y recourt pour se prémunir de la chaleur durant l'été. Cependant, les éventails ont fini par devenir des armes. À l'exception des menhari-gata, la plupart des éventails de guerre (ou tessen) ne se replient pas. Les tessen sont généralement en bois, mais les menhari-gata sont pourvus de dents en métal ou en bois très résistant, ce qui leur permet de parer les coups.

Au combat, le tessen a un rôle principalement défensif. Cependant, tous les tessen en bois permettent de porter des attaques contondantes et ajoutent à la force des coups de poing. De leur côté, les menhari-gata sont habituellement aiguisés et conçus pour taillader. Certains tessen, qualifiés de gunsen, sont ornés de symboles militaires et permettent aux troupes de communiquer par signaux lors d'une bataille. Contrairement à la plupart des armes, l'éventail de guerre peut être porté à la cour ou lors de négociations, ce qui en fait un outil précieux en cas de problème.

VD: 0g1

Règles spéciales: si l'utilisateur possède une Spécialisation dans le type d'éventail de guerre qu'il manie, il bénéficie d'un bonus de +2 au ND pour être touché s'il le tient dans la main non directrice. Cela compte comme un bonus d'armure. Ce bonus passe à +4 si la Compétence Éventails de Guerre du personnage atteint 6 au moins.

Prix: 5 koku

Création d'Objets

La création d'armes et d'armures compte parmi les arts et métiers les plus honorables de la fonction de samurai. De grands héros d'antan, comme Kakita, ont fait la preuve de leur talent en termes de maniement et de création d'armes.

Selon le talent du forgeron et le niveau de qualité requis, le processus de création d'une arme ou d'une armure peut être long et ardu ou rapide et banal. Le ND de base de création d'une arme ou d'une armure est égal à 10. L'opération demande un nombre d'heures égal à la valeur de l'objet exprimée en koku et permet de produire un article de mauvaise qualité. Notez qu'il s'agit du nombre d'heures de travail réelles, qui n'inclut pas les phases de restauration et de sommeil.

Avant d'effectuer son jet de Compétence, le personnage a le droit de prendre des Augmentations dont les effets sont les suivants:

Pour améliorer la qualité:

1 Augmentation: produit un objet de qualité médiocre
2 Augmentations: produit un objet de qualité moyenne
4 Augmentations: produit un objet de bonne qualité
6 Augmentations: produit un objet d'excellente qualité

Pour créer davantage d'objets:

1 Augmentation: produit deux objets identiques
2 Augmentations: produit quatre objets identiques
3 Augmentations: produit huit objets identiques

Le personnage a également besoin de matériaux d'une valeur totale égale à 1/10e du coût des objets produits (une fois leur nombre et leur qualité déterminés). Il lui faut aussi avoir accès à une forge ou à un atelier d'une qualité au moins équivalente à celle de l'arme ou de l'armure créée.

Pour produire un objet de qualité légendaire, le personnage doit effectuer un jet contre un ND de 60 et n'a pas le droit de prendre des Augmentations pour en créer plusieurs. Cela demande un nombre de jours égal à la valeur de l'objet exprimée en koku. De plus, le personnage doit travailler dans une forge ou un atelier d'excellente qualité. Il a le droit de prendre des Augmentations en plus, auquel cas la qualité de l'objet n'en est que meilleure. Par exemple, pour rivaliser de qualité avec Ketsuen, l'armure ancestrale du Clan du Crabe, il faut prendre 4 Augmentations. Pour s'approcher de la qualité de Chukandomo, le sabre que Doji Kurohito remit au Clan du Lion, il suffit de 2 Augmentations. Dans les deux cas, seule la perfection des objets sera dupliquée, pas leurs propriétés magiques.

Il n'existe qu'une poignée de forges et d'ateliers de qualité légendaire. Si le personnage a accès à l'un d'eux, le ND chute à 50 et il bénéficie des autres bonus que confère l'installation.



Objets Divers

La vie d'un samurai ne tourne pas qu'autour de la guerre, si bien qu'il ne saurait se contenter de ses armes et de son armure.

ACCESSOIRES DE PÊCHE: inclut un hameçon, un petit filet et un couteau visant à nettoyer le poisson.
Prix: 10 zeni

AIGUILLES DE TATOUAGE: particulièrement populaires auprès du Clan du Dragon, ces aiguilles sont en acier ou en bambou.
Prix: 1 bu par jeu d'aiguilles

ANIMAL DOMESTIQUE: parmi les animaux domestiques des samurai, on trouve les chiens, les chats, les oiseaux chanteurs et autres bêtes de petite taille. Le prix donné vaut pour un animal qui n'est pas dressé à l'attaque et qui n'a que sa compagnie à offrir. Certains animaux domestique se sentent mal à l'aise en compagnie d'étrangers et font office de systèmes d'alarme.
Prix: 1 kouku

BAGUETTES: couverts rokugani. Les baguettes sont en bois, en ivoire ou métal.
Prix: 1 zeni

BALLE, KEMARI: une balle en cuir servant à jouer au kemari.
Prix: 5 zeni

BANNIÈRE PERSONNELLE: particulièrement populaire auprès des bushi, cette bannière se fixe dans le dos de son porteur et permet d'identifier son rang, son nom, sa famille et son clan.
Prix: 1 koku

BOÎTE SUMI-E (ÉCRITOIRE): renferme des pinceaux, des pierres d'encre, une coupe d'eau et du sable pour accélérer le processus de séchage. Contient de l'encre et 3 pinceaux.
Prix: 1 bu

BOUGIE: une simple bougie.
Prix: 1 bu

BOURSE: petite bourse que l'on cache aisément dans les plis d'un vêtement
Prix: 3 zeni

BOUTEILLE, VIDE: utilisée pour transporter un liquide. En verre ou en faïence.
Prix: 1 zeni

BOUTEILLE DE SAKÉ: alcool de riz, boisson populaire, pas très fort comparé à d'autres boissons.
Prix: 1 bu

BOUTEILLE DE SHOCHU: boisson alcoolisée très forte.
Prix: 2 bu

BRASERO: foyer renfermant des substances incandescentes utilisé pour brûler de l'encens, chauffer un liquide ou chauffer une zone réduite.
Prix: 1 bu

CANNE: pas suffisamment solide pour faire office d'arme.
Prix: 1 zeni

CARQUOIS: étui d'étoffe utilisé pour mettre les flèches à la taille ou à l'épaule. Peut contenir jusqu'à soixante Traits.
Prix: 20 zeni

COFFRE: seuls les marchands possèdent généralement des coffres pourvus d'une serrure.
Prix: 2 bu pour un coffre en bois, 8 bu pour un coffre en métal

CORDE: les cordes qualité inférieure sont en chanvre, celles de qualité moyenne sont en cheveux tissés et celles de qualité supérieure sont en soie.
Prix: 5 zeni tous les 30 cm de corde de qualité moyenne

COUVERTURE: il s'agit d'une grossière couverture de voyage. Une seule ne suffit pas à tenir chaud la nuit, sauf si elle est de bonne qualité. En général, il en faut donc plusieurs.
Prix: 1 bu

CRIQUET PORTE-BONHEUR: assez populaire au sein du Clan de la Mante, un criquet enfermé dans une cage est un porte-bonheur.
Prix: 4 bu

DÉS ET GOBELET: utiles pour jouer. Assez populaire chez les équipages du Clan de la Mante et les bushi de garde.
Prix: 25 zeni

DOUCEURS (BISCUITS, SUCRERIES): en-cas populaires, particulièrement durant la saison des festivals, généralement constitués de fromage de soja ou de riz au miel.
Prix: 1 bu pour 4 parts

ÉPICES: populaires parce qu'elle donne du goût, les épices exotiques servent également de monnaie d'échange.
Prix: 1 à 5 bu pour un flacon selon la rareté de l'épice

FLACON DE DÉCOLORANT OU DE TEINTURE: principalement utilisé dans le cadre de la conception de vêtements, également utilisé pour se déguiser ou se teindre les cheveux.
Prix: 1 bu

GRAPPIN: un simple grappin en fer fixé à une corde, utile pour grimper.
Prix: 1 bu

HUILE POUR LANTERNE: une fiole moyenne permet de tenir 2 heures.
Prix: 3 zeni par fiole

INSTRUMENTS DE MUSIQUE: parmi les plus courants, on trouve le samisen, le biwa, la flûte et le tambour. Nombre de courtisans s'encombrent d'un instrument de musique pour faire la démonstration de leurs talents artistiques. Souvent les moines portent une flûte shakuhachi. Enfin, le tambour est utilisé par les soldats au combat.
Prix: 1 à 5 bu selon l'instrument

JEUX DE VOYAGE: conçus pour être transportables, le go, le shogi et autres jeux sont populaires parmi les bushi et les courtisans.
Prix: 1 bu ou plus

KISERU: simple pipe à fumer.
Prix: 3 zeni

KUBI BUKURO: au sein du Clan du Lion, le bundori (la tête d'un ennemi) est un trophée de bon augure. Ce filet permet d'emmener le bundori sans le toucher. Le Clan du Crabe se sert également de ce type de filet pour emporter des échantillons de créatures de l'Outremonde à des fins d'étude.
Prix: 2 zeni

LANTERNES: utilisées à des fins de décoration et d'éclairage.
Prix: 1 bu pour une lanterne en papier, 4 bu pour une lanterne en métal

LIVRE DE CHEVET: un petit livre à la reliure précaire qui aborde généralement un sujet léger, comme une histoire d'amour, un récit d'aventure ou quelques poèmes. Habituellement, les œuvres littéraires dignes de ce nom sont reliées avec plus de soin. Il existe des versions de voyage du Commandement d'Akodo, des Mensonges de Tangen et du Tao de Shinsei.
Prix: 3 zeni à 1 koku selon le sujet de l'ouvrage

LIVRES ET PARCHEMINS: ces objets élaborés sont très précieux et renferment généralement des textes importants comme des archives ancestrales, Le Commandement d'Akodo ou Le Tao.
Prix: 1 à 10 bu en moyenne selon la taille du livre ou du parchemin.

MARTEAU DE FORGERON: nécessaire à l'exercice du métier d'armurier ou de forgeron.
Prix: 3 bu

MATÉRIEL DIVINATOIRE (PIÈCES KAWARU ET BAGUETTES YARROW): populaire chez les paysans superstitieux, également utilisé par les shugenja.
Prix: 1 bu

MIROIRS: simple surface de verre ou de métal polie.
Prix: 3 bu pour un petit miroir à main, 2 koku pour un miroir de grande taille

MORCEAU DE JADE (COMPTE COMME TROIS OBJETS): utilisé pour combattre la Souillure de l'Outremonde.
Prix: 1 koku

MORTIER ET PILON: utilisés pour broyer et mélanger des ingrédients. Nécessaire quand on a recours à la Spécialisation Herboristerie pour créer des médicaments.

NÉCESSAIRE D'ARCHER: utilisé pour l'entretien d'un arc et de flèches.
Prix: 2 bu

NÉCESSAIRE DE PREMIERS SOINS: renferme le matériel de base, comme une aiguille et du fil, des bandages et des plantes désinfectantes. Le contenu de la trousse permet de recourir cinquante fois à la Compétence Médecine (cf. description de cette Compétence pour plus de détails).
Prix: 1 bu ou plus

OMBRELLE: simple objet d'osier et de soie utilisé pour se protéger des éléments.
Prix: 2 bu

PALANQUIN: sorte de chaise à porteur élaborée tenue par des paysans. Le palanquin est pourvu de rideaux en soie qui offrent une bonne intimité aux samurai qui s'y trouvent. Permet de porter jusqu'à deux personnes.
Prix: 10 koku, n'inclut pas les serviteurs

Le koku

Le koku est l'unité monétaire rokugani. Il s'agit d'une petite pièce en or censée refléter la quantité de riz nécessaire pour nourrir un homme pendant un an. Un koku vaut cinq « ichibukin » (des boisseaux), plus connus sous le nom de « bu ». Un bu vaut à son tour dix pièces de cuivre appelées « zeni »

PANIERS: il s'agit du récipient le plus répandu à Rokugan. Il est conçu en osier. Parfois, les moines errants connus sous le nom de komuso le retournent et le portent à la manière d'un chapeau pour cacher leur identité.
Prix: 1 zeni pour un panier de petite taille, 5 zeni pour un panier de grande taille

PAPIER À LETTRE: le papier est assez cher et sa fabrication est longue, si bien que l'écriture est un domaine quasi réservé aux samurai.
Prix: 1 bu pour 5 feuilles

PARCHEMIN ET CHARBON (10 BOUTS DE CHAQUE): bien meilleur marché que le papier et l'encre.
Prix: 3 zeni

PELLE: simple outil servant à creuser.
Prix: 5 zeni

PETIT COUTEAU: utile pour sculpter et dans le cadre de la toilette.
Prix: 5 zeni

PETIT TABOURET PLIANT: souvent emporté au combat pour que les soldats vêtus d'une armure lourde gardent leur force pour l'affrontement lors des phases préparatoires.
Prix: 3 bu

PETITE PEINTURE OU SCULPTURE: il n'est pas rare qu'un samurai porte une petite œuvre d'art chargée d'une certaine valeur sentimentale ou destinée à servir de cadeau en cas de nécessité.
Prix: 3 bu

PETITE STATUE DE FORTUNE OU D'ANCÊTRE: les représentations de personnages vénérés sont censées attirer les faveurs de ceux qu'elles dépeignent.
Prix: 1 koku

PIERRE À AIGUISER: utilisée pour aiguiser les armes. Habituellement, katana et wakizashi sont aiguisés par des forgerons.
Prix: 1 zeni

PIERRE À BRIQUET ET AIGUISOIR: utile pour faire des étincelles et allumer un feu.
Prix: 1 zeni

POT DE FER: si de nombreux bushi se servent de leur casque comme d'une marmite, certains préfèrent disposer d'un véritable ustensile de cuisine pour préparer leurs repas.
Prix: 15 zeni

PRÉSENTOIR POUR DAISHO: facile à démonter et à transporter, ce présentoir permet de mettre en valeur un katana, un wakizashi et un tanto.
Prix: 1 koku

RATIONS DE VOYAGE: constituées de nourriture séchée, notamment de riz et de poisson, le tout enveloppé de papier.
Prix: 5 zeni par repas

ROULEAU DE SOIE: utile pour repriser les vêtements, envelopper les objets en métal, faire de la couture ou dans le cadre d'un troc.
Prix: 2 koku

SAC À DOS: les sacs à dos rokugani sont en osier, ce qui leur assure un minimum de rigidité.
Prix: 3 zeni

SAC FUROSHIKI: populaire auprès des samurai, le sac furoshiki en soie est pourvu d'un cordon qui permet de le laisser fermer.
Prix: 1 zeni

SCEAU OU SYMBOLE PERSONNEL: utilisé pour signer des documents et procéder à des vérifications d'identité. Le symbole personnel de chaque samurai est un dessin unique déposé auprès de la famille Miya. La copie du symbole d'un samurai est un crime et une véritable offense.
Prix: 4 bu

SEAU: récipient tout simple en métal et pourvu d'une poignée, généralement utilisé pour porter de l'eau.
Prix: 1 zeni

SERVICE À THÉ: ce service portatif permet aux samurai de jouir de la cérémonie du thé quand ils sont loin de chez eux.
Prix: 1 koku

TASSE À SAKÉ: en bien des régions, la tradition veut que les invités aient leur propre tasse à saké.
Prix: 1 bu

TATAMI: permet de ne pas salir ses vêtements quand on s'assied au sol.
Prix: 2 zeni

TENTE, PETITE: offre un minimum de confort à deux personnes devant se reposer en milieu sauvage.
Prix: 1 koku

TENTE CHOMCHOG: demeure portative de grande taille et élaborée dont se sert le Clan de la Licorne. Elle offre une très bonne isolation contre les éléments et peut accueillir jusqu'à douze personnes (mais elle abrite généralement un petit nombre de nobles dans un luxe inouï). Demande du temps à démonter. Son transport requiert plusieurs bœufs et un chariot.
Prix: 20 koku

YOURTE: tente de grande taille appréciée au sein du Clan de la Licorne. Elle est constituée d'un cuir épais et d'un sol en feutre. Capable d'abriter quatre personnes pendant des mois entiers, elle est extrêmement lourde et encombrante, si bien qu'il faut consacrer un cheval ou un bœuf à son transport. Il faut plusieurs minutes pour l'assembler ou la démonter.
Prix: 10 koku

Vêtements et Accessoires

BESACE DE OBI: petit sac que l'on fixe à un obi attaché.
Prix: 25 zeni

BIJOUX ET ACCESSOIRES (NETSUKE, BOUCLE D'OREILLE, BANDEAU, BRACELET): petits accessoires à la mode de faible valeur.
Prix: 1 bu

CAPE DE VOYAGE: généralement constituée d'une soie de qualité médiocre. De meilleure qualité si les matériaux utilisés sont plus nobles, et de mauvaise qualité s'il s'agit de toile grossière.
Prix: 75 zeni

COUVRE-CHEF DE COURTISAN: chapeau noir à visière populaire parmi les politiciens et les bureaucrates.
Prix: 2 bu

ÉVENTAIL DE COURTISAN: ce style d'éventail ne peut servir d'arme.
Prix: 40 zeni ou plus

HAKAMA: ce pantalon, qui s'arrête à la hauteur du genou, est populaire chez les hommes comme chez les samurai-ko.
Prix: 75 zeni

HAORI: le haori est une sorte de veste censée accentuer la carrure de celui la porte. Il est souvent porté par les nobles et les courtisans, rarement par les paysans.
Prix: 25 zeni

KIMONO: le kimono constitue en quelque sorte la tenue de base des samurai, mais même les membres des classes inférieures de la population en ont un ou deux qu'ils réservent aux grandes occasions. Inclut un obi, une ceinture cérémonielle utilisée pour attacher le kimono.
Prix: 1 bu

CHAPEAU DE PAILLE À BORDS LARGES: utile pour se protéger le visage des rayons du soleil.
Prix: 1 zeni

MASQUE: extrêmement populaire au sein du Clan du Scorpion. Revient régulièrement à la mode dans les cours de l'Empire. L'apparence de ce style d'objet varie grandement et va du simple masque en soie au mempo (masque de guerre) en fer du bushi. Les ninja en portent souvent un.
Prix: 3 bu

NÉCESSAIRE DE MAQUILLAGE: renferme divers poudres, postiches et autres accessoires de petite taille visant à embellir son apparence physique.
Prix: 1 koku

PARFUM: populaires au sein des Clans de la Grue et du Scorpion, les parfums sont constitués de différentes herbes et substances.
Prix: 2 bu par flacon

PEINTURE DE GUERRE, FIOLE: très populaire chez les éclaireurs Hiruma, les guerriers nezumi, la garde blanche de la famille Moto et la famille Kuni.
Prix: 3 bu

POSTICHE: souvent utilisé pour se déguiser ou tout simplement pour faire impression.
Prix: 1 bu chacun

RAQUETTES: chaussures à larges bords qui évitent qu'on s'enfonce dans la neige. Elles sont tout particulièrement utiles dans les provinces septentrionales de l'Empire, notamment sur les terres du Clan du Phénix
Prix: 2 bu

SANDALES: la forme de chaussure la plus simple ; répandue parmi les samurai et les paysans.
Prix: 50 zeni

Qualité des Objets

Tous les éléments d'équipement ne sont pas de même facture. Ainsi, la qualité des objets achetés, créés ou plus simplement acquis n'est pas forcément régulière. L'équipement de qualité supérieure fonctionne normalement, a une bonne durée de vie et en impose certainement. À l'inverse, l'équipement de qualité inférieure semble usé et à deux doigts de se briser.

Habituellement, un personnage doit effectuer un jet de Compétence contre un ND de 10 (Fabrication d'Armures ou Défense pour les armures, Fabrication d'Armes ou la Compétence d'Arme adéquate pour les armes, Calligraphie pour un ensemble de pinceaux, etc.) pour déterminer la qualité de l'équipement qu'il inspecte. Cela demande environ 1 minute d'inspection et de manipulation. Si le personnage procède plus rapidement (en quelques secondes, par exemple) ou sans véritablement manipuler l'objet en question, il doit prendre 1 Augmentation (ou 2 s'il est pressé et ne touche même pas l'objet).

Il existe six degrés de qualité: mauvaise, médiocre, moyenne, bonne, excellente et légendaire.

Mauvaise Qualité

Un équipement de mauvaise qualité ne vaut pas un clou, ce qu'un simple coup d'œil permet de constater. Ce type d'objet affecte considérablement les possibilités de son utilisateur mais ne coûte que 1/10e du prix normal.

Armes de mauvaise qualité: le personnage doit prendre 2 Augmentations chaque fois qu'il souhaite tirer parti d'une Augmentation. S'il se bat en duel avec une telle arme, il augmente le ND pour être touché de son adversaire de 5 points de plus chaque fois qu'il se concentre.

Armure de mauvaise qualité: victime d'un ajustement misérable et d'une mobilité fort réduite, le personnage subit un malus supplémentaire de +2 aux jets de Compétence découlant de l'Agilité et des Réflexes, qui s'ajoute à celui imposé par son type d'armure. De plus, le bonus au ND pour être touché de l'armure est réduit de 2 points.

Autres objets de mauvaise qualité: le personnage doit prendre 2 Augmentations chaque fois qu'il souhaite tirer parti d'une Augmentation. Par exemple, s'il porte un kimono de mauvaise qualité à la cour d'un daimyo sur lequel il souhaite malgré tout faire bonne impression, il devra prendre 4 Augmentations à son jet de Courtisan pour bénéficier des avantages de 2 Augmentations.

Les objets de mauvaise qualité ont toutes les chances de se briser ou de se détériorer sans crier gare si on s'en sert intensivement.

Qualité Médiocre

Un équipement de qualité médiocre est loin d'être génial, mais il est fonctionnel et utilisable. Il n'arrange pas forcément les affaires de son utilisateur mais est bien mieux qu'un équipement de mauvaise qualité. Son coût est égal à la moitié du prix normal.

Armes de qualité médiocre: chaque fois que le personnage prend 1 Augmentation, il subit un malus supplémentaire de +2 au jet de Compétence.

Armure de qualité médiocre: en raison des défauts de conception de cet objet, réduisez le bonus au ND pour être touché de l'armure de 2 points.

Autres objets de qualité médiocre: chaque fois que le personnage prend 1 Augmentation, il subit un malus supplémentaire de +2 au jet de Compétence.

L'Économie de Rokugan

Les prix fournis dans cette section ne donnent que des indications générales. L'économie de Rokugan est basée sur le koku, la quantité de riz qui est nécessaire pour nourrir un homme pendant un an. Sa valeur varie sensiblement d'une année à l'autre selon la qualité de la récolte. Si cette dernière est maigre, tout devient plus cher. À l'inverse, si la récolte est abondante, les prix s'effondrent. Ces prix donnent cependant un bon point de départ au MJ.

Un samurai a généralement tout ce dont il a besoin grâce à son seigneur. Cela prend la forme de l'équipement de départ du personnage. En dehors de cela, chaque personnage est censé avoir une demeure (sachant que les personnages débutants vivent généralement dans la maison familiale), de quoi manger et quelques possessions personnelles. Quand un samurai perd un élément de son équipement de départ, il lui suffit de se tourner vers son seigneur pour qu'il soit remplacé. Ceux qui abusent néanmoins de ce privilège ou qui ennuient fréquemment leur seigneur au sujet d'objets sans importance s'exposent à des représailles.

Si le samurai souhaite autre chose ou s'il convoite un objet sur des terres qui ne dépendent pas de son daimyo, l'argent prend tout son sens. En effet, tout paysan a des devoirs envers son daimyo. S'il est distrait de son travail, le daimyo doit être dédommagé en raison du manque à gagner de son serf. Tous les samurai disposent de revenus annuels égaux à leur Statut x 10 koku. Un personnage débutant ne reçoit cependant pas cette somme en plus de son argent de départ. Les samurai qui s'acquittent admirablement de leurs tâches sont parfois récompensés.

En général, l'argent n'a pas grande importance aux yeux d'un samurai puisqu'il est bien payé, respecté et reçoit tout ce dont il a vraiment besoin. Pour certains, l'accumulation de richesses tourne au jeu et revient à marquer des points, mais ce type d'activité est rarement considéré comme un moyen honorable d'occuper ses journées.

Naturellement, l'argent compte davantage parmi les priorités des ronin. En effet, un tel individu doit se contenter de ce qu'il a, du moins si personne ne le lui prend. Un ronin doit se payer nourriture et équipement, aussi a-t-il besoin d'une source de revenus réguliers.

Qualité Moyenne

L'équipement de qualité moyenne constitue la norme et c'est donc par rapport à lui que l'on détermine les autres degrés de qualité. Reportez-vous au prix normaux. Ce type de matériel n'offre aucun effet de jeu spécial et n'impose pas de malus.

Bonne Qualité

Un équipement de bonne qualité est tout ce que des personnages débutants peuvent espérer de mieux. Il est conçu avec un grand soin et constitué des meilleurs matériaux. Ce type d'objet coûte 10 fois le prix normal.

Armes de bonne qualité: l'arme est l'œuvre d'un artisan de talent et le personnage reçoit 1 Augmentation Gratuite chaque fois qu'il entreprend une action ou une attaque spécifique (par exemple, quand il « frappe au cours d'un duel iaijutsu », « porte un coup ciblé visant un membre précis de son adversaire » ou « souhaite désarmer un ennemi »). L'arme peut également être affublée d'une propriété sans lien avec le combat. Par exemple, de nombreux éventails de guerre permettent aux troupes de communiquer par signaux).

Armure de bonne qualité: l'armure est particulièrement confortable, ce qui réduit le malus au ND des jets de Compétence découlant de l'Agilité et des Réflexes (ou des jets d'Athlétisme et de Discrétion pour ce qui est des armures légères) de 2 points. Une armure d'ashigaru de bonne qualité confère un bonus au ND pour être touché de +4 et non de +3.

Autres objets de bonne qualité: quand le personnage effectue une tâche en rapport direct avec l'objet utilisé (écrire à l'aide d'un pinceau et d'encre, se rendre à la cour en kimono, etc.), l'Augmentation au ND correspondant à la première Augmentation est de +3 et non de +5.

Excellente qualité

Un équipement d'excellente qualité a une très grande valeur. Seuls les samurai de haut rang ou décorés en possèdent. Ce type d'objet coûte 100 fois le prix normal.

Armes d'excellente qualité: l'arme est parfaitement équilibrée. Le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite aux jets de Compétence de l'arme.

Armure d'excellente qualité: l'armure est d'une conception sans pareille et ajustée à la perfection. Les malus au ND d'Athlétisme et de Discrétion d'une armure légère sont annulés. Les malus au ND des armures lourdes et des armures de cavalerie sont remplacés par un malus de +3 aux jets d'Athlétisme et de Discrétion. Pour ce qui est des armures d'ashigaru, non seulement le bonus au ND pour être touché s'élève à +4, mais elles sont de plus très discrètes. Ainsi, le porteur d'une telle armure bénéficie de 1 Augmentation Gratuite aux tentatives visant à cacher la présence ou la nature de celle-ci.

Autres objets d'excellente qualité: quand le personnage effectue une tâche en rapport direct avec l'objet utilisé (écrire à l'aide d'un pinceau et d'encre, se rendre à la cour en kimono, etc.), il bénéficie de 1 Augmentation Gratuite.

Qualité légendaire

Les objets de qualité légendaire sont célèbres et offrent énormément de Gloire à leur créateur et à leur utilisateur. Des sabres célèbres, comme les épées de Kakita et les Lames de Sang de Iuchiban, sont de qualité légendaire. Il n'est pas possible d'acheter ce type d'objets, si bien qu'il faut les créer ou en trouver au cours d'aventures. La plupart des personnages n'auront sans doute même pas l'occasion de voir un tel objet de leur vivant.

Armes de qualité légendaire: le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite et d'un bonus de +0g1 aux jets de Compétence en rapport avec le maniement de l'arme.

Armure de bonne qualité: l'armure n'impose pas de malus aux jets d'Agilité, Réflexes, Athlétisme et Discrétion. De plus, elle offre un meilleur bonus au ND pour être touché.

- Armure lourde: +12
- Armure légère: +8
- Armure d'ashigaru: +7
- Armure de cavalier: +10 à pied, +16 à cheval

Autres objets de qualité légendaire: quand le personnage effectue une tâche en rapport direct avec l'objet utilisé, il bénéficie d'un minimum de 2 Augmentations gratuites.

Le MJ est invité à créer d'autres bonus et pouvoirs pour les objets de qualité légendaire. En effet, les kami qui les habitent sont généralement plus puissants que la norme et beaucoup donnent naissance à de véritables nemuranai.



Gloire et Statut

La société rokugani est pourvue d'une structure très rigide. Chaque individu occupe une place précise au sein de l'Ordre Céleste qu'il lui faut admettre. Bien que l'extraction de chacun compte pour beaucoup dans cette place, les actions que l'on réalise ne sont pas à négliger. Ainsi, un bushi mineur qui accomplit un véritable exploit se verra peut-être nommé magistrat ou gouverneur de province. La reconnaissance et l'influence dont jouit un individu sur le reste de la société découlent donc de son rang social et de sa renommée. Tout PJ ou PNJ trouve donc sa place au sein de la société rokugani par le biais de deux attributs: la Gloire et le Statut.

Ces deux valeurs se mesurent sur une échelle de Rangs variant de 1 à 10. Chaque Rang est à son tour divisé en 10 points. Quand un personnage parvient au bout de ces 10 points, il passe tout simplement au Rang suivant. Par exemple, Shiba Tsai a un Rang de Gloire de 4,8. Il réalise un exploit et gagne 3 points de Gloire ce qui le fait passer à 5,1.

Statut

Le Statut quantifie la place d'un individu dans la société rokugani, son rang politique vis-à-vis de ses pairs. Il s'agit d'une mesure rigoureuse qui reflète l'importance d'un personnage selon sa fonction. Ainsi, un Magistrat d'Émeraude a beaucoup plus de Statut qu'un ji-samurai protégeant une petite ferme.

Chacun est censé obéir aux ordres d'un individu doté d'un Statut supérieur au sien, du moins si c'est lui qui dirige. En effet, si le Statut est synonyme d'importance, il n'implique pas toujours une forme d'autorité. Ainsi, un samurai du Clan de la Grue de marque ne pourra donner d'ordres à un petit bushi du Clan du Lion (qui a prêté allégeance au Champion de sa maison), mais ce dernier ne lui en devra pas moins le respect. En revanche, quand un individu reçoit des ordres de deux samurai dont il dépend, il doit obéir à celui qui a le Statut le plus élevé.

Un samurai doit obéir aux membres de sa famille qui ont un rang supérieur au sien mais également au Champion de son clan. En règle générale, un samurai obéit par courtoisie aux individus pourvus d'un Statut supérieur au sien, du moins s'ils sont issus des autres familles de son clan, mais ce n'est pas toujours le cas (notamment au sein du Clan du Phénix où règne la discorde). Soldats et magistrats doivent obéir à leurs supérieurs, quel que soit leur famille ou leur clan (dans le cas des Légions Impériales). Les membres des Familles Impériales exercent leur autorité sur tous les individus dotés d'un Statut inférieur au leur (ce qui inclut l'ensemble des citoyens de l'Empire dans le cas de l'Empereur). Les individus de très haut rang, comme le Champion d'Émeraude et le Shogun, peuvent donner des ordres à toutes les personnes dotées d'un Statut inférieur au leur. Enfin, c'est tout naturellement l'Empereur qui a le Statut le plus élevé de l'Empire.

Les invités d'une maisonnée relèvent d'un cadre spécial dans le sens où le maître de maison a une certaine autorité sur eux. Cela relève cependant moins du Statut que des bonnes manières. Quand on est chez un samurai, mieux vaut ne pas gâcher l'accueil en enfreignant ses consignes. En effet, il n'est pas rare qu'un invité manquant de respect ne soit plus le bienvenu. De même, les samurai pourvus d'un Statut plus élevé que leur hôte évitent de saper l'autorité de celui-ci lors de leur visite. Ils réduisent donc volontairement leur Statut en dessous du sien.

Que ce soit au sein ou en dehors de la caste des samurai, le Statut est également le reflet d'une structure sociale d'ensemble.

Les paysans et les eta ont un Statut extrêmement faible, inférieur à l'échelle standard (puisque la plupart des joueurs interprètent un samurai). Les samurai des clans mineurs ont un Statut qui est dans l'ensemble inférieur à celui des samurai des clans majeurs. Enfin, les membres des familles impériales ont un Statut qui est en moyenne supérieur à celui des samurai des clans majeurs. Évidemment, personne n'a autant de Statut que l'Empereur. Face à un membre d'une maison pourvue d'un Statut sensiblement supérieur, il est sage de rester docile et courtois, même l'intéressé n'exerce aucune autorité dans les faits. Par exemple, un paysan du Clan du Crabe aura beau être terrifié par un bushi du Clan de la Licorne lui ordonnant de lui remettre sa récolte de riz, il fera tout son possible pour refuser en ce sens qu'un tel acte reviendrait à trahir ses seigneurs.

Les Effets du Statut

Le simple fait de désobéir à un supérieur provoque une perte d'Honneur immédiate (entre 1 point et 1 Rang selon la gravité de l'insoumission). Que les ordres en question soient déshonorants ne compte pas. En outre, si le seigneur du personnage le souhaite, il peut lui retirer du Statut. Dans le cas de paysans et d'eta, l'insoumission est généralement possible de brutalités, voire de mort. Si les ordres de deux supérieurs entrent en contradiction, ceux qui émanent du protagoniste au Statut le plus élevé l'emportent. Si tous deux sont de Statut égal, le personnage ne perd pas d'Honneur tant qu'il obéit à l'un d'eux de son mieux. Naturellement, le supérieur auquel le samurai a désobéi risque de prendre ombrage du comportement de son vassal...

Rangs de Statut

Le Statut est quantifié sur une échelle allant de 10 à −10. La liste qui suit rappelle le Statut minimal pour chaque Rang. Un personnage occupant un poste figurant sur cette table aura certainement un Statut supérieur s'il a reçu d'autres promotions ou quelque reconnaissance. Un personnage occupant plusieurs de ces postes a le Statut conféré par le plus important d'entre eux, voire 1 ou 2 points en plus pour refléter ses multiples mandats.

Notez que le Statut d'un samurai n'est pas toujours associé à un titre. Ainsi, un samurai doté d'un Statut de 5 pourra être le gouverneur d'une ville ou tout simplement une personnalité respectée sans titre ou charge officiel. Cependant, les samurai dotés d'un Statut égal ou supérieur à 7 ont obligatoirement l'un des titres fournis ci-dessous ou un titre créé par l'Empereur.

Gain de Statut

Un personnage ne peut se voir décerner du Statut que par un samurai doté d'un Statut supérieur au sien, ceci étant toujours synonyme d'une promotion. L'individu doit également exercer une forme d'autorité sur le bénéficiaire. Par exemple, un hohei de l'armée du Clan du Lion ne pourra être promu par un daimyo de famille du Clan de la Grue. Cependant, si ce membre du Clan du Lion devenait Magistrat d'Émeraude, le Champion d'Émeraude (qui est du Clan de la Grue) pourrait lui conférer du Statut (sans que celui-ci égale ou dépasse toutefois le sien). Certains individus, comme les membres de marques des Familles Impériales, le Chancelier Impérial, le Shogun, la Voix de l'Empereur et l'Empereur en personne, peuvent attribuer du Statut à n'importe qui si tel est leur bon plaisir. Néanmoins, cela arrive assez rarement car les Champions de clan n'apprécient guère que leurs sujets soient promus sans leur permission (sauf dans le cas de l'Empereur, dont on ne conteste jamais les décisions).

Les augmentations de Statut ne sont jamais dues au hasard et ne viennent pas en récompense de services rendus au clan. Dans certains cas, une telle promotion peut être synonyme de châtiment. C'est le cas d'un courtisan fainéant qui se voit confier un rôle éprouvant de magistrat dans une ville sans foi ni loi ou d'un bushi impétueux condamné à garder les paons

Rangs de Statut des samurai

L'Empereur	10
L'Impératrice	9,9
Shogun	9,9
Voix de l'Empereur	9,5
Enfants de l'Empereur	9,4
Daimyo des familles Seppun/Otomo/Miya	9,3
Champion d'Émeraude	9
Champion de Jade	9
Chancelier Impérial	9
Conseiller Impérial	9
Daimyo de Clan Majeur	8
Daimyo de Clan Mineur	7,5
Le Héraut Impérial	7
Daimyo de famille	7
Rikugunshokan (grade militaire, général)	7
Hatamoto (conseiller de daimyo)	6
Gouverneur de province	6
Shireikan (grade militaire, commandant)	6
Gouverneur municipal	5
Taisa (grade militaire, capitaine)	5,5
Chui (grade militaire, lieutenant)	5
Daimyo d'une famille vassale	5
Karo (conseiller d'un seigneur)	4,7
Magistrat d'Émeraude ou de Jade	4,5+
Magistrat de clan	4+
Gunso (grade militaire, sergent)	3
Membre moyen de la Famille Impériale	3
Diplomate	2
Gokenin (gérant d'un petit domaine)	2
Shisha (messager impérial)	2
Nikutai (grade militaire, caporal)	1,5
Samurai moyen d'un clan majeur/mineur	1
Hohei (grade militaire, soldat)	1
Ji-samurai (familles vassales)	0,5
Ronin (cf. encart)	n/a
Exilé	n/a
Ninja (cf. encart)	−10

Rangs de Statut des heimin (paysans)

Moine (cf. encart)	0
Ashigaru (soldat professionnel)	0,4
Doshin (forces de l'ordre municipales)	0,3
Budoka (guerrier paysan)	0,2
Fermier, bûcheron, pêcheur	0,2
Artisan	0,1
Akindo (marchand ou camelot)	0,1
Paysan enrôlé	0
Exilé	n/a

Rangs de Statut des hinin (eta)

Bateleur, geisha	−1
Tanneur, boucher	−4
Bourreau	−5
Fossoyeur	−8
Exilé	n/a

favoris de l'Empereur pendant un hiver entier. En général, une augmentation de Statut est souhaitable en ce sens qu'elle offre à son bénéficiaire de nouvelles occasions de servir son clan. Pour certains, il s'agit là d'une récompense suffisante, mais d'autres font du Statut l'antichambre de la Gloire (d'autant qu'on devient plus rapidement connu quand on occupe une place importante). Certains individus déshonorants empruntent uniquement la voie du Statut par appât du gain.

Perte de Statut

Une perte de Statut est synonyme de descente sociale. Un personnage peut se voir retirer du Statut par un samurai doté d'un Statut supérieur au sien. L'individu doit également exercer une forme d'autorité sur la victime. Bien qu'il n'y ait pas de limite au Statut que l'on peut perdre d'un seul coup, un samurai ne peut pas avoir un Statut inférieur à 0,5 et un paysan ne saurait avoir un Statut inférieur à 0.

Un individu qui pense avoir été injustement privé de son Statut peut présenter son cas à un samurai pourvu d'un Statut supérieur à celui qui l'a rétrogradé. Si le geste n'était pas justifié, celui qui en est à l'origine perd de l'Honneur (1 point tous les 5 points de Statut retiré), sans compter le retour de bâton. Un samurai qui rétrograde injustement ses subordonnés risque de l'être à son tour ou d'être défié en duel.

Évidemment, le système fonctionne dans les deux sens, si bien qu'un individu qui se plaint à une autorité supérieure alors qu'il a été justement châtié perd 1 point d'Honneur par tranche de 5 points de Statut retirée. De plus, il est publiquement couvert de honte. Le supérieur qui est à l'origine de la perte de Statut peut également exiger réparation sous la forme d'un duel.

Une perte de Statut peut être volontaire. L'intéressé s'adresse alors à son supérieur et renonce officiellement à son Statut. Souvent, le fait de fuir ses devoirs est assimilé à un acte de lâcheté particulièrement déshonorant, qui entraîne une perte équivalente de Gloire et d'Honneur. Évidemment, il existe des exceptions, la plus courante étant la retraite. L'abandon de Statut n'est pas automatique, si bien qu'un supérieur doit l'approuver. Si tel n'est pas le cas, l'intéressé n'en perd pas moins de la Gloire et de l'Honneur. Si le personnage souhaite renoncer à son Statut pour une raison honorable (comme un officier de talent souhaitant rester auprès de ses troupes plutôt que de servir à la cour, un héros de guerre reconnaissant qu'il ferait un piètre gouverneur ou un vieillard désireux de prendre sa retraite) et que sa requête est rejetée, il ne perd rien. Du reste, à la discrétion du MJ, son supérieur passera pour un imbécile (et perdra certainement de la Gloire et/ou de l'Honneur).

L'Empereur et le Statut

L'Empereur n'obéit pas aux règles régissant les pertes et les gains de Statut. Il peut en décerner et en ôter autant qu'il le souhaite, à qui que ce soit, sans que cela n'ait de répercussions sur lui. Il a le droit de promouvoir un paysan ou un eta au niveau d'un samurai, mais également de rétrograder un samurai comme il l'entend. Cependant, l'Empereur se prête rarement à ce petit jeu car cela remettrait en cause l'ordre social, mais c'est une possibilité qui lui est ouverte. Quand l'Empereur promeut un individu à un Statut de 7 ou plus, la tradition veut qu'il crée au passage un nouveau titre décrivant les devoirs de l'intéressé, même s'il n'est qu'honorifique.

Ronin, Exilés et Statut

Les ronin sont des parias que la société rokugani a décidé d'abandonner. La place qu'ils occupent au sein de l'édifice social de l'Empire étant floue au mieux, ils sont dépourvus de Rang de Statut (ce qui signifie qu'ils ne sont même pas à 0). Ils ne doivent rien à personne et n'exercent d'autorité sur personne. D'un point de vue technique, ils n'en restent pas moins des samurai et peuvent donner des ordres aux paysans et aux eta comme s'ils avaient un Statut égal à 1. Cela ne signifie pas pour autant que les ronin sont dénués de sens de l'organisation et de responsabilités. Du reste, beaucoup se regroupent sous forme de confréries pourvues d'une hiérarchie stricte. Cependant, cette autorité n'est pas officiellement reconnue, si bien qu'ils n'ont pas de Statut.

Un ronin qui prête allégeance à un samurai ou qui accepte des responsabilités officielles gagne un Statut correspondant à ses nouvelles fonctions. De plus, l'Empereur peut restituer son Statut à un ronin même s'il ne sert aucun seigneur, ce qui s'est déjà fait une fois au moins (pour la famille Yotsu dont les membres gagnent du Statut normalement).

Un exilé est un individu auquel on a intimé l'ordre de quitter les terres de son clan sous peine de mort. Ce type de personnage est rarement le bienvenu où que ce soit et peut tenter sa chance sur la Route de l'Exil (cf. page 294) ou fuir les magistrats jusqu'à la fin de ses jours. Les exilés n'ont donc pas de Statut. Un paysan ou eta exilé qui est accueilli sur les terres d'un autre clan recouvre un Statut correspondant aux fonctions qu'il y occupe. De son côté, un samurai exilé peut regagner du Statut comme un membre d'un autre clan (si on l'accepte) ou devenir ronin selon la situation.



Gloire

La Gloire quantifie la renommée d'un individu et découle directement de ses exploits. Là où le Statut est un trait rigide et objectif, la Gloire est totalement subjective et fluctue suivant les actes du personnage et l'endroit où il se trouve. Par exemple, un duelliste renommé aura plus de Gloire qu'un petit employé des Bibliothèques Impériales. L'Empereur a un Rang de Gloire étonnement bas car les chances de le reconnaître hors de la Capitale Impériale et sans escorte sont maigres. Évidemment, le chiffre qui apparaît sur la table est la Gloire par défaut d'un Empereur. Ceux qui sont connus pour leurs exploits (comme Toturi et ses enfants) sont aisément reconnaissables et ont une Gloire plus élevée.

Une Gloire élevée force le respect mais pas l'obéissance. Un héroïque bushi reconnu au travers de l'Empire pourra ainsi recevoir de l'aide de samurai de clans rivaux. Cependant, une Gloire trop élevée peut également virer au cauchemar car ce même héros sera reconnu par tous, même s'il ne le souhaite pas. De plus, certains iront jusqu'à le défier pour prouver leur courage ou attendront de lui qu'il les aide à résoudre leurs problèmes.

Bien que la Gloire soit indépendante du Statut, son accumulation entraîne généralement une revalorisation en termes de Statut. Rokugan aime profondément ses héros et ceux qui ont un Rang de Gloire élevé acquièrent généralement une position influente. À l'inverse, ceux qui accomplissent publiquement des méfaits et accumulent de la Gloire négative encourent une diminution de leur Statut.

Effets de la Gloire

La Gloire d'un personnage affecte sa popularité et son influence.

Chaque fois qu'un personnage croise la route de gens qu'il n'a jamais rencontrés auparavant, le MJ effectue un jet d'Intuition contre un ND de base de 60 pour voir si on le reconnaît (le personnage peut alors utiliser 1 Point de Vide pour jeter et garder 1 dé supplémentaire). On ôte à ce ND un nombre égal au Rang de Gloire du personnage x 5. En cas de réussite, les individus présents reconnaissent le personnage et sont plus ou moins au courant de ses exploits passés. En cas d'échec, ils ne nient pas forcément la réputation du personnage mais ne sont pas particulièrement impressionnés. Un personnage peut réduire le ND de reconnaissance de 10 points en se présentant tout simplement. S'il est présenté par une connaissance mutuelle ou offre une preuve indéniable de son identité, le jet est automatiquement couronné de succès (au sein des grandes cours, un héraut officiel s'assure que tout le monde soit reconnu). Une fois reconnu, un personnage peut ajouter son Rang de Gloire au total de ses jets de Compétences Sociales.

Ninja et Statut

Le ninja est le pire criminel qui soit, une violation vivante des Décrets Impériaux. Le Rang de Statut mentionné est celui d'un ninja dont l'existence est connue de l'Empire dans son ensemble. Naturellement, la plupart des ninja sont suffisamment prudents pour ne pas dévoiler leur existence, si bien que leur Statut reflète la place officielle qu'ils occupent dans la société.

Une fois le personnage reconnu, on ne l'oublie pas, même si son Rang de Gloire chute par la suite. Rien n'empêche cependant de se demander pourquoi le personnage a failli à sa réputation d'antan.

Infamie

Si le personnage est connu pour sa conduite déshonorante ou criminelle, le MJ est en droit de lui donner une valeur négative équivalente à son Rang de Gloire, alors qualifiée d'Infamie. L'Infamie fonctionne sur le même principe que la Gloire pour ce qui est d'être reconnu, mais les gens sont généralement terrifiés et non honorés de rencontrer un tel individu. Un personnage peut bénéficier d'un bonus égal à son Rang d'Infamie dans le but d'intimider un individu ou de le forcer à l'aider, ainsi qu'aux jets de Compétence Sociales effectués contre des personnages eux aussi pourvus d'un Rang d'Infamie. Les personnages pourvus de Gloire ne peuvent profiter de celle-ci en guise de bonus aux jets de Compétences Sociales contre une cible présentant un Rang d'Infamie, mais ils peuvent en bénéficier sur les tentatives d'intimidation.

Les actions censées engendrer un gain de Gloire augmentent le Rang d'Infamie du personnage. À l'inverse, celles qui sont censées réduire son Rang de Gloire réduisent son Infamie. Le fait de remporter des batailles et de vaincre des adversaires permet de rendre un félon plus terrifiant encore. Seul un personnage qui se rachète publiquement peut troquer son Rang d'Infamie contre un Rang de Gloire. De sincères remords ne suffisent pas. Du reste, de nombreux scélérats abjects ont été publiquement pardonnés par l'Empereur, ce qui ne les a pas empêchés par la suite de poursuivre leurs ignobles activités sous l'apparence de héros.

L'Infamie n'est pas un crime. Nombre de samurai célèbres ont une conduite abominable, mais ceux qui voient en quelqu'un son Infamie gardent toujours un œil sur lui et sont prompts à réagir s'ils pensent qu'il mijote quelque chose.

Rangs de Gloire

À l'instar du Statut, la Gloire s'échelonne de 10 à –10. La table qui suit permet de fixer la Gloire d'un personnage, mais celle-ci peut grandement varier. Les Rangs de Gloire mentionnés constituent des minima. Cela signifie que le personnage qui a rempli la condition voit sa Gloire augmenter jusqu'au nombre précisé, du moins s'il est en dessous. Ensuite, sa Gloire augmente et diminue normalement.

En règle générale, la Gloire est indépendante du Statut. Il est donc possible (mais improbable) qu'un paysan devienne un grand héros et acquière une Gloire immense. De même, un samurai légendaire peut accumuler davantage de Gloire que l'Empereur, ce dernier pouvant d'ailleurs s'enfoncer dans les abysses de l'infamie.

Jetez un œil à la table et vous réaliserez rapidement que le meilleur moyen d'obtenir de la Gloire est de faire une grande carrière militaire. Car après tout, Rokugan est une contrée de guerriers.

Gain de Gloire

Si le Statut est fixé de manière très rigide, la renommée que la Gloire apporte est grandement variable. Pour augmenter sa Gloire, un personnage n'a qu'une alternative: agir publiquement. Un samurai qui sauve une famille de paysans des griffes de bandits n'en tire aucune Gloire s'il file sans dévoiler son nom. Cela ne veut cependant pas dire que le samurai doit sans cesse se vanter de ses exploits. En effet, si les paysans de l'exemple suscité apprenaient le nom de leur sauveur, ils parleraient assurément de son geste. Les actions réalisées au champ de bataille ou à la cour sont automatiquement rendues publiques.

Nombre des gains de Gloire dépendent de la Gloire et du Statut d'autrui. Dans ce cas, utilisez le nombre le plus élevé.

Rangs de Gloire

Héros légendaire (Sept Tonnerres, Shinsei)	10
Champion d'Émeraude	8
Daimyo de Clan Majeur	8
Champion de Jade	7
Héros de guerre renommé (Guerre des Clans, Guerre des Esprits)	7
Auteur, poète ou artiste célèbre	6
Daimyo de famille	6
Artisan célèbre	6
Chancelier Impérial	6
Héraut Impérial	6
Shogun	6
Voix de l'Empereur	6
Rikugunshokan (grade militaire, général)	6
Shireikan (grade militaire, commandant)	5
Héros de guerre (armée victorieuse)	5
L'Empereur	4
L'Impératrice	4
Conseiller Impérial	4
Daimyo de clan mineur	4
Daimyo des familles Seppun/Otomo/Miya	4
Taisa (grade militaire, capitaine)	4
Héros de guerre (camp perdant mais conduite honorable)	4
Chui (grade militaire, lieutenant)	3
Magistrat d'Émeraude	3
Les enfants de l'Empereur	3
Geisha	3
Gunso (grade militaire, sergent)	3
Hatamoto (conseiller de daimyo)	3
Légionnaire Impérial	3
Gouverneur de province	3
Gouverneur municipal	2
Magistrat de clan	2
Karo (conseiller d'un seigneur)	2
Moine (cf. encart)	2
Nikutai (grade militaire, caporal)	2
Shisha (messager impérial)	2
Daimyo de famille vassale	2
Artisan	1
Diplomate	1
Gokenin (gérant d'un petit domaine)	1
Hohei (grade militaire, soldat)	1
Marchand	1
Ashigaru (soldat paysan professionnel)	0,5
Budoka (soldat paysan)	0,5
Doshin (forces de l'ordre municipales)	0,5
Ji-samurai (familles vassales)	0,5

Les personnages coupables d'une conduite mentionnée ci-dessous gagnent une Infamie au moins égale au montant indiqué. L'Infamie ne quantifie pas un comportement criminel mais l'impact que peuvent avoir des actes publics. Un personnage qui, dans le secret, est un maho-tsukai ou un ninja, ne gagne pas d'Infamie.

Rangs d'Infamie

Bandit	–1
Tueur (connu pour régler ses comptes dans le sang)	–2
Exilé	–4
Conquérant (héros de guerre connu pour sa dureté)	–4
Gaijin (diplomate)	–5
Gaijin (divers)	–6
Maho-tsukai	–8
Ninja	–8
Sombre Seigneur de l'Outremonde	–10

Apprentissage

On gagne énormément de Gloire à recevoir les honneurs d'un sensei. Chaque fois qu'un personnage gagne un nouveau Rang de Réputation, il gagne également 1 Rang de Gloire.

Artisanat

Un personnage qui est à l'origine d'une œuvre d'une beauté intemporelle (un poème, un sabre ou un outil de belle facture) gagne 1 point de Gloire par Augmentation prise lors de la création de l'objet. Certaines formes d'artisanat sont particulièrement honorables et en confèrent deux fois plus. Parmi elles, on trouve la fabrication d'armures, la fabrication d'armes, la calligraphie, la poésie, le tatouage (Clan du Dragon uniquement), le dressage (Clan de la Licorne uniquement) et la construction navale (Clan de la Mante uniquement). Quand un personnage gagne ainsi de la Gloire, il ne peut plus en acquérir via la même Compétence d'Artisanat pendant 1 mois par Augmentation, sauf s'il en prend davantage que dans le cas précédent (il n'obtient alors que la Gloire correspondant aux Augmentations supplémentaires). Un personnage qui crée régulièrement des objets dont la beauté n'est plus à prouver peut gagner la notoriété d'un artisan célèbre (cf. table ci-dessus), à la discrétion du MJ.

Duels

S'il remporte un duel à la loyale, le personnage gagne un nombre de points de Gloire égal au tiers du Rang de Statut ou de Gloire de son adversaire (au choix du vainqueur, arrondir à l'entier supérieur) si son ennemi a un Rang de Réputation inférieur au sien, ou égal au Rang de Statut ou de Gloire de ce même adversaire s'il a un Rang de Réputation égal ou supérieur au sien. Si le personnage remporte loyalement le duel et tue son adversaire, il gagne 3 points de Gloire supplémentaires. Seule compte la plus importante quantité de Gloire ainsi gagnée dans le mois.

Escarmouches

Un personnage gagne 1 point de Gloire (au total) quand il vient à bout de bandits, de ronin, de créatures de l'Outremonde et autres ennemis en dehors d'une guerre ouverte. On peut ainsi gagner de la Gloire une fois par semaine. Les rencontres particulièrement dangereuses valent 3 points de Gloire.

Fanfaronnade

Les apparences façonnent parfois la Gloire d'un individu. Ainsi, il arrive qu'on gagne de la Gloire pour les actions d'autrui. Si un personnage revendique la paternité d'un exploit et qu'on le croit, il gagne la Gloire découlant de cet acte (mais il perd de l'Honneur en raison du mensonge).

Guerre

Un personnage gagne 3 points de Gloire s'il survit à une bataille et 6 points s'il se trouve dans le camp des vainqueurs. S'il a joué un rôle inattendu dans la victoire, il gagne 5 points de Gloire supplémentaires.

Immortalité

Si le personnage est connu pour être la source d'inspiration d'une œuvre de poésie, de sculpture ou de littérature, il gagne sur-le-champ un nombre de points de Gloire égal au Rang de Gloire ou de Statut de ceux qui ont apprécié son travail. Ce gain de Gloire vaut pour chaque année durant laquelle l'œuvre reste appréciée. Seule compte la plus importante quantité de Gloire ainsi gagnée dans l'année. Un personnage peut être la muse de sa propre œuvre, du moins s'il parvient à convaincre son prochain d'apprécier sa création.

Mariage

En se mariant, l'époux pourvu de la Gloire la plus basse se retrouve à un Rang en dessous de celle de son conjoint (si cela correspond à une augmentation). De plus, les mariés gagnent un nombre de points de Gloire égal au Rang de Statut du père de leur conjoint (ou de la mère dans le cas des maisons matriarcales, comme les familles Matsu, Moshi et Utaku).

Présents

Un personnage qui reçoit ou fait un cadeau gagne un nombre de points de Gloire égal au Rang de Statut ou de Gloire de son protagoniste si l'un d'eux est supérieur à sa propre Gloire. Si tous deux sont inférieurs à sa Gloire, il ne gagne que 1 point de Gloire. Seule compte la plus importante quantité de Gloire ainsi gagnée dans la semaine passée. Cela explique que les samurai de haut rang soient couverts de cadeaux par leurs subordonnés. De plus, les seigneurs qui récompensent leurs serviteurs s'assurent de la loyauté de ceux-ci puisqu'ils partagent la Gloire de leur maître.

Quête

Si le personnage parvient à s'acquitter d'une quête, il gagne un nombre de points de Gloire égal à la moitié du Rang de Gloire ou de Statut de l'individu qui la lui a confiée (arrondir à l'entier supérieur). Il s'agit d'un bonus qui s'ajoute aux gains qu'il a pu accumuler en chemin. Un personnage ne gagne pas de Gloire s'il a accomplit cette quête pour le compte de son seigneur ou si elle relevait de ses attributions. Par exemple, un samurai du Clan du Crabe qui passe un an sur la Grande Muraille Kaiu et un Magistrat d'Émeraude qui sauve une jeune femme enlevée par des bandits ne font que leur devoir, même s'ils font preuve d'héroïsme.

Romance

À Rokugan, les histoires d'amour sont rares, mais ceux qui empruntent cette voie périlleuse reçoivent parfois des honneurs dignes de héros. Un samurai qui clame publiquement son amour pour autrui gagne 1 point de Gloire. Notez que cette Gloire n'est acquise que tant que l'intéressé proclame son amour de manière honorable et discrète à la fois. Beaucoup dissimulent l'identité de leur amour au sein d'un poème. On peut ainsi gagner de la Gloire une fois par semaine.

Reconnaissance

Si les actions du personnage sont publiquement reconnues comme héroïques, honorables ou extraordinaires par un samurai doté d'un Statut égal ou supérieur à 7, il gagne 1 Rang de Gloire sur-le-champ. Si les actions du personnage sont publiquement reconnues par l'Empereur, il gagne 2 Rangs de Gloire. Seule compte la plus importante quantité de Gloire ainsi gagnée dans l'année.

Statut

Chaque fois que le Statut d'un personnage augmente, il gagne un nombre de points de Gloire égal au nombre de Rangs de Statut gagné (arrondir à l'entier supérieur). On ne tient compte que d'une promotion par mois, même si l'intéressé en gagne plusieurs.

Vantardise

Les samurai sont connus pour se vanter de leurs exploits. Chaque fois qu'un personnage gagne de la Gloire, il peut avoir droit à 1 point de Gloire supplémentaire s'il se vante publiquement de ses actes dans l'année qui suit. Il a droit à une tentative, qui prend la forme d'un jet d'Intuition/Barde (Vantardise) contre un ND de 20. On peut également se vanter pour le compte de quelqu'un que l'on connaît et gagner 1 point de Gloire pour cette personne. Cet acte n'a rien d'arrogant ou de déshonorant s'il est réalisé avec goût et sans exagération excessive (les enjolivements sont les bienvenus). Il est du devoir des samurai de faire connaître les actes glorieux qu'ils accomplissent au nom de l'Empereur, afin que chacun trouve l'inspiration dans leur exemple. À la discrétion du MJ, le fait de se vanter au sujet de questions sensibles (par exemple, dépeindre la défaite d'une duelliste du Clan de la Grue à la cour de Kyuden Kakita) peut provoquer la colère et non un gain de Gloire.

Vengeance

Si le personnage vainc publiquement et loyalement un individu qui a nui à sa famille, il gagne un nombre de points de Gloire égal au Rang de Statut ou de Gloire de son ennemi (au choix).

Perte de Gloire

On gagne aussi souvent de la Gloire qu'on en perd. La renommée est éphémère et l'opinion publique peut se retourner rapidement contre un ancien héros quand il ne répond plus à ses attentes. Les méfaits particulièrement ignobles et déshonorants, comme l'utilisation de maho, l'assassinat et autres comportements criminels, n'entraînent pas de perte de Gloire puisque celle-ci découle simplement d'une baisse de reconnaissance. Cependant, de tels actes transforment la Gloire de l'intéressé en Infamie. Le déshonneur n'amoindrit donc pas la réputation d'un samurai mais change le point de vue qu'on a de lui.

Pour perdre de la Gloire ou gagner de l'Infamie, l'incident doit être de notoriété publique. Un ninja qui assassine ses ennemis tout en dissimulant son identité ne gagne pas d'Infamie. Un samurai qui est vaincu en duel, mais sans témoins, ne perd pas de Gloire, sauf s'il admet sa défaite alors que son adversaire rend public l'événement.

Là encore, certaines pertes dépendent de la Gloire ou du Statut d'autrui. Dans ce cas, utilisez la caractéristique la plus forte.

Défaite

Un personnage qui est vaincu en duel ou qui se trouve à la tête d'une armée qui perd une bataille se voit retirer 1 Rang de Gloire. Cette perte ne vaut que si le personnage survit à l'incident, si bien que de nombreux samurai se jettent à corps perdu dans la mêlée quand il n'y a plus d'espoir.

Déshonneur familial

Si le personnage est de la famille d'un individu qui a commis un crime, un méfait ou un acte déshonorant (ce qui inclut l'exil au titre de ronin), il perd 1 Rang de Gloire. Si l'individu qui s'est couvert d'opprobre parvient à se racheter honorablement (en faisant seppuku, par exemple), les membres de sa famille recouvrent leur Gloire.

Indifférence

Quand un personnage fait montre de mauvaises manières, perd la face en public ou est invité dans la demeure d'un ennemi, ses pairs le sanctionnent en l'ignorant. Tous ses gains de Gloire sont alors réduits de 1 point. Dans le même temps, toutes ses pertes de Gloire augmentent de 2 points. Si ses hôtes décident de mettre un terme à la sanction, l'effet prend fin.

Mensonge

S'il est prouvé que le personnage n'est pas responsable d'un acte qui lui a conféré de la Gloire, il perd deux fois plus de Gloire qu'il en a gagné pour l'acte en question. Si le personnage parvient par la suite à démontrer qu'il était bel et bien l'auteur de l'exploit, il recouvre la Gloire perdue et son détracteur en perd comme s'il avait menti au sujet de l'action incriminée.

Paresse

Le meilleur moyen de perdre de la Gloire est de ne rien faire. Pour chaque semaine qui passe, un personnage perd 1 point de Gloire. S'il n'a rien fait pour gagner de la Gloire durant cette semaine, il ne perd pas 1 mais 3 points de Gloire. Dès que sa Gloire est inférieure ou égale à son Rang de Réputation, il n'en perd plus sous ce prétexte.

Mort et Gloire

Si le personnage meurt, sa Gloire n'est plus altérable, à l'exception de ce qui suit. S'il périt avec héroïsme, il gagne 1 Rang de Gloire sur-le-champ. Si un autel est élevé à sa mémoire, il gagne 1 rRng de Gloire supplémentaire tant que celui-ci demeure.

Modificateurs de Gloire Circonstanciels

Si elle mesure la renommé d'un individu, la Gloire de celui-ci peut grandement varier selon la situation. Voici les modificateurs temporaires susceptibles de l'affecter.

Situation	Modificateur de Gloire
Porter un mon personnel officiel	+0,5 Rang de Gloire
Avoir vécu dans la région pendant plus d'un an	+0,5 Rang de Gloire
Être accompagné par une escorte de serviteurs/admirateurs	+2 Rangs de Gloire
Être né, avoir grandi ou avoir été élevé dans la région	+1 Rang de Gloire
Avoir accompli un acte héroïque dans la région	+1 Rang de Gloire
Souverain du château, de la ville ou de la province local	+2 Rangs de Gloire

Les Moines

Les moines sont un cas à part au regard du Statut et de la Gloire. Leur Rang de Statut est égal à 0 et équivaut à celui de paysans. Cependant, ils ne sont ni considérés ni traités comme de simples paysans. On leur rend hommage et on leur voue un grand respect, si bien que les plus connus sont vénérés pour leur grande sagesse.

Dans les faits, le moine substitue son Rang de Gloire à son Rang de Statut, mais il n'a d'autorité que sur ses pairs. En général, les samurai font preuve de respect à l'égard des moines pourvus d'une Gloire élevée, comme s'il s'agissait de pairs dotés d'un Statut supérieur au leur sans pour autant avoir d'autorité sur eux. Les moines n'accumulent pas de Gloire quand ils livrent bataille, se battent en duel, participent à une escarmouche, se marient ou vivent une histoire d'amour.

Au sein de la Confrérie, les moines ont leur propre système de rangs auquel ils se conforment aveuglément (certains groupes plus que d'autres). Les moines originaires de groupes différents n'ont pas d'autorité les uns sur les autres, mais la plupart des sectes de la Confrérie se montrent courtoises les unes avec les autres, même si leur philosophie diffère.

Honneur

L'Honneur est en quelque sorte le cœur de Rokugan et le Rang d'Honneur d'un personnage le reflet de ce concept. Si le Statut reflète l'importance que l'on a au sein de la société et la Gloire la renommée globale, l'Honneur est quant à lui l'ultime mesure de l'intégrité d'un individu.

Le Rang d'Honneur de votre personnage n'est pas une camisole de force. Il ne conditionne pas son comportement, et c'est d'ailleurs plutôt l'inverse. C'est la façon dont il se conduit, dont il choisit d'étreindre le bushido et de prouver sa valeur qui détermine son Honneur. Un Rang d'Honneur élevé procure évidemment certains avantages. En effet, bon nombre d'Avantages, de sorts, de Techniques et autres points de règle dépendent de l'Honneur du personnage qui y recourt.

L'Honneur est un concept interne et externe à la fois. S'il reflète dans une grande mesure l'adhésion du personnage aux concepts du bushido, il simule également la façon dont il est perçu. S'il ne s'agissait que de déterminer comment on se voit, le concept n'aurait aucun sens. En effet, beaucoup des pires félons de l'Empire se prennent pour des individus éminemment honorables. En réalité, même l'assassin du Clan du Scorpion le plus loyal peut se mentir longtemps avant de réaliser comment ses pairs perçoivent ses actes déshonorants. Bien que les clans aient un point de vue divergent sur différentes sortes d'activités, un consensus général veut qu'un certain nombre d'actions affichent un caractère honorable ou non.

À l'instar de la Gloire et du Statut, l'Honneur se quantifie en termes de Rangs, chacun étant divisé en 10 points. Il existe six Rangs, de 0 à 5. Quand un personnage accomplit des actions honorables, il gagne de l'Honneur. À l'inverse, quand il commet des actes déshonorants, il en perd. L'Honneur de départ d'un personnage dépend de son Clan et de son école. La définition des Rangs figure ci-dessous.

Rang 0: « Chien dénué d'Honneur »

Le personnage n'adhère pas aux préceptes du bushido. Il se moque même de ceux qui le font car il considère le bushido comme un code que suivent les idéalistes à l'esprit malléable. Il est impossible de lui faire confiance, même s'il fait tout pour le dissimuler. Le personnage vendrait sa mère s'il pouvait en tirer quelque intérêt. La plupart des criminels entrent dans cette catégorie.

Rang 1: « Indigne de confiance »

Bien que le personnage ne soit guère honorable, on peut parfois compter sur lui. Peut-être son éducation lui a-t-elle laissé un semblant de vertu et de morale qu'il n'enfreindra pas (ne pas renoncer à ses obligations, ne pas faire de mal aux enfants, etc.). Peut-être n'est-il qu'un lâche, si bien qu'on peut s'attendre à ce qu'il se comporte avec honneur tant qu'une menace de sanction plane au-dessus de sa tête. S'il reconnaît l'importance du bushido, il le trouve imparfait et gênant. Le personnage met aisément sa conscience de côté quand il est plus sûr ou profitable de le faire. La plupart des paysans entrent dans cette catégorie, tout comme de nombreux ronin et Damnés.

Rang 2: « Ce qu'on attend de toi »

Il s'agit du niveau d'Honneur par défaut des membres de la caste des samurai. Le personnage obéit à la lettre aux préceptes du bushido. Il a des scrupules à substituer les intérêts de son clan au sien et se comporte généralement conformément à son Honneur. Il croit au bushido mais a parfois du mal à en saisir les subtilités,

si bien qu'il se montre rarement désintéressé. Bien qu'il n'ait pas le potentiel à devenir un modèle d'honneur, ceux qui étreignent le bushido à bras-le-corps sont de véritables héros à ses yeux.

Rang 3: « Exceptionnel »

Le personnage est conscient de la force du bushido. Bien qu'il ressente les tentations dont sont victimes les « faibles », il parvient à les ignorer. Parfois, il ignore la vertu au nom de l'utile, mais cela le hante ensuite pendant des mois.

Rang 4: « Une âme au-dessus de tout soupçon »

Le personnage est une perle rare, l'un des rares samurai qu'on ne puisse détourner de sa famille et de son clan. En raison de son dévouement envers le bushido, on l'admire mais on le considère également comme un individu rigide, qui manque assurément de souplesse. En ce qui le concerne, le personnage accorde davantage de valeur à la vertu qu'au pragmatisme. L'Honneur est sa seule récompense et efface tout échec.

Rang 5: « La force de mille ancêtres »

Ceux qui atteignent un Rang d'Honneur égal à 5 sont de véritables légendes. Le personnage est au-delà de tout soupçon, si bien que ceux qui mettent en question son honneur ne peuvent que douter du leur. Le comportement du personnage est totalement désintéressé. Il se consacre pleinement à l'Empire, à sa famille et à son clan. Ironie du sort, il recouvre une certaine souplesse d'esprit en ce sens que chaque action lui permet de redéfinir la vertu.

Pertes et Gains d'Honneur

L'Honneur n'est pas un trait statique. Plus on en gagne, plus il est difficile d'en accumuler et facile d'en perdre. La table qui suit donne une idée des gains et des pertes d'Honneur selon la situation et le Rang d'Honneur de l'intéressé. Chaque situation proposée est évidemment liée, en bien ou en mal, aux vertus du bushido. Les actions les plus honorables ne sont pas toujours les plus commodes, mais nul n'a dit que la voie de l'honneur était libre de toute entrave.

Selon le Rang d'Honneur de l'intéressé, certaines actions, comme le fait d'obéir aveuglément aux ordres, peuvent provoquer un gain ou une perte. Ne vous en faites pas, c'est normal. Un individu pourvu d'un Honneur bas cherchera certainement à désobéir à son seigneur car les ordres de celui-ci ne seront pas forcément compatibles avec ses desseins. Ainsi, il gagnera de l'Honneur s'il lui obéit. En revanche, les samurai pourvus d'un Honneur très élevé (4 ou plus) songeront à désobéir aux ordres de leur seigneur si ceux-ci sont particulièrement déshonorants. Ainsi, ne pas tenir compte de ses doutes et agir avec déshonneur pour obéir aux ordres entraînera une perte d'Honneur. Un samurai honorable n'est pas censé se montrer impoli envers ses rivaux, mais le fait de les Traiter avec respect ne lui vaut pas d'honneur supplémentaire car c'est le comportement qu'on attend naturellement de lui.

Quelle que soit la nature d'un individu, son honneur ne saurait chuter au-dessous de 0 ou dépasser 5,9.

	Gain/perte d'Honneur selon le Rang					
Action	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Accepter un pot-de-vin	0	0	–2	–2	–4	–4
Assumer la responsabilité du comportement honteux d'un supérieur	+5	+4	+3	+2	+2	+2
Reconnaître la supériorité d'un adversaire	+2	+2	+2	+1	+1	0
Aider un ennemi blessé	+5	+4	+3	+3	+3	+2
Être complice d'un crime odieux (enlèvement, meurtre)	0	–2	–4	–6	–8	–10
Être complice d'un crime mineur (vol, espionnage)	0	0	–2	–2	–4	–4
Se montrer déloyal envers son seigneur, son conjoint ou un supérieur	0	–1	–3	–5	–7	–9
Être amené à commettre un acte criminel	0	–2	–4	–6	–8	–10
Être amené à commettre un acte déloyal	0	–1	–3	–3	–5	–7
Être amené à commettre un acte stupide	0	–1	–2	–3	–4	–5
Manquement blasphématoire à l'étiquette (insulter l'Empereur)	–3	–3	–5	–5	–8	–10
Manquement majeur à l'étiquette (ébriété publique, insulter un hôte)	0	–1	–1	–1	–3	–3
Manquement mineur à l'étiquette (salutations incorrectes, renverser son thé)	0	0	–1	–1	–1	–1
Duper délibérément autrui	0	–1	–1	–3	–3	–5
Désobéir à son seigneur	0	–1	–1	–3	–3	–5
Supporter une insulte lancée à ses ancêtres	0	–1	–2	–3	–4	–5
Supporter une insulte lancée à soi	+2	+1	+1	0	0	+1
Supporter une insulte lancée à sa famille ou à son clan	0	0	–1	–1	–2	–2
Affronter un adversaire manifestement supérieur au nom de sa famille ou de son clan	+4	+3	+3	+2	+2	+1
Fuir un combat	0	–1	–2	–3	–4	–5
Suivre un ordre malgré un doute personnel	+2	+2	0	0	–1	–1
Tenir une promesse à grands frais	+4	+4	+3	+2	+1	0
Remettre un rapport fidèle nuisant à sa réputation	+4	+3	+2	+1	0	0
Être l'instigateur de violences injustifiées	0	0	–2	–2	–4	–5
Mentir pour renforcer sa réputation	0	–1	–2	–3	–4	–5
Amener autrui à réaliser une action déshonorante*	0	–1	–2	–3	–4	–5
Ignorer poliment le comportement déshonorant d'autrui	+1	+1	0	0	–1	–1
Feindre la courtoisie pour gagner l'avantage sur un ennemi	0	0	–1	–3	–5	–5
Protéger les intérêts de son clan/de sa famille/de son seigneur malgré un risque personnel très élevé	+5	+4	+3	+3	+2	+1
Faire montre de bonté à l'égard d'un subordonné	+3	+3	+2	+2	+1	+1
Faire montre d'une sincère courtoisie à l'égard de rivaux	+5	+5	+3	+1	0	0

* De plus, le personnage perd un nombre de points d'Honneur égal au montant perdu par l'individu exécutant l'action.

Autres Aspects de l'Honneur

Honneur et Intuition

Une Intuition élevée confère de bons talents de psychologue. Lorsqu'un personnage rencontre une personne pour la première fois, il a droit à un jet d'Intuition pour déterminer son niveau d'honneur. S'il la connaît de réputation, il bénéficie de 1 Augmentation Gratuite au jet. Le ND du jet est égal à 30 moins Gloire + Réputation de son protagoniste. En cas de succès, le MJ donne au joueur une idée générale (et non le Rang précis) du degré d'honneur de l'interlocuteur. Un individu doté de 0 en Honneur sera « quelque peu indigne de confiance » alors qu'un samurai pourvu d'un Honneur de 5 aura l'air « très impressionnant et sincère ». Les Avantages comme Honneur Apparent influent bien évidemment sur le résultat de ce jet de dés.

Jets d'Honneur et Tests d'Honneur

Si de nombreux sorts, techniques et avantages sont affectés par l'Honneur, l'un des atouts d'un Honneur élevé que tous les personnages peuvent partager est le Test d'Honneur. Une fois par séance de jeu, lorsqu'un personnage rate un jet, il peut effectuer un jet d'Honneur. Cela lui permet tout simplement de rejouer le jet raté. Il remplace alors la Compétence, le Trait ou l'Anneau de son choix (mais lié au jet) par son Honneur. En cas de réussite, le jet est couronné de succès. En cas d'échec, le personnage perd 10 points d'Honneur !

Le Test d'Honneur constitue une sorte de jet d'Honneur qu'on peut également effectuer chaque fois qu'un échec implique directement une perte d'Honneur. Une geisha qui tente un jet d'opposition d'Intuition/Séduction pour entraîner votre personnage à l'écart de son poste pourra être à l'origine d'un Test d'Honneur. Attaquer un ennemi et le rater ne provoque pas de perte d'Honneur (mais peut coûter la vie), si bien que cette entreprise ne sera pas prétexte à un Test d'Honneur. Les malus encourus en cas de fiasco sont les mêmes que dans le cas d'un jet d'Honneur raté. En cas de réussite, le personnage gagne néanmoins 2 points d'Honneur.



Kata

Les Kata sont des exercices enseignés à tous les bushi. Semblable à une danse, le Kata est un enchaînement de mouvements censé familiariser un guerrier avec certaines attaques. Il est généralement utilisé à des fins d'exercice ou de méditation, mais certains ont une application pratique au combat. Bien que nombre des Kata limitent les capacités de réaction des combattants, ils se révèlent particulièrement efficaces en certaines circonstances. Tout comme pour les techniques, les principales écoles de bushi enseignent leurs propres Kata. La plupart des joutes opposant des bushi impliquent des démonstrations de Kata.

L'apprentissage d'un Kata exige autant de temps et d'énergie que la découverte d'une nouvelle technique. Le MJ fera preuve de bon sens lorsqu'il lui faudra déterminer le temps d'apprentissage nécessaire.

Quand un Kata est activé, le personnage a le droit d'y mettre un terme pour se défaire des avantages et des malus qui l'accompagnent. Pour ce faire, il doit attendre son tour de jeu. Si la durée du Kata n'est pas arrivée à expiration, le personnage peut en reprendre le cours en l'annonçant, là encore à son tour de jeu.

Les Kata exigent des mouvements précis et chorégraphiés, si bien qu'un personnage ne peut bénéficier que des effets d'un Kata à la fois, sauf indication contraire dans la description de celui-ci. Il n'y a aucune limite au nombre de Kata qu'un personnage peut apprendre. L'utilisation de Points de Vide affecte les Kata. Ainsi, un bushi qui se concentre davantage sur son Kata en tirera assurément de plus gros avantages. La description de chacun précise l'utilisation qu'il est possible de faire des Points des Vide. Les effets ne sont pas cumulables. Si le détail d'un Kata précise que le personnage peut utiliser 1 Point de Vide pour lancer 1 dé de dommages de plus, il n'a pas le droit d'utiliser 2 Points de Vide pour lancer 2 dés supplémentaires.

En règle générale, on utilise un Kata lorsqu'on a les mains libres ou quand on manie une arme de corps à corps. Quelques-uns, mais ils sont rares, s'appliquent au tir à l'arc et au combat à distance. Sauf indication contraire, les Kata sont inutilisables conjointement avec des arcs ou des armes de jet.

Tout comme pour les Techniques, chaque école dispose d'un ensemble de Kata qu'elle n'enseigne qu'à ses élèves. Ces Kata nécessitent un minimum de connaissances de l'école en question car ils s'appuient sur les enseignements de celle-ci. Certains sont communs à tous les dojo et peuvent être appris par tous les bushi ayant le Rang de Réputation minimum requis. Ces Kata « communs » sont classés en deux types. Les premiers incluent des exercices fondamentaux applicables à la plupart des formes de combat, telles les Frappes Élémentaires. On les pratique dans tous les dojo et ce sont souvent les premiers qu'apprend un bushi. La seconde catégorie est quant à elle plus rare et inclut les Kata conçus par un bushi puis dévoilés au reste de l'Empire. Aujourd'hui, le seul ensemble de Kata de ce type qui se soit popularisé est les Mille Années d'Acier. Ces Kata ont été créés par Mirumoto Uso et Kakita Kaiten, deux des plus grands épéistes de leur génération. Ils furent conçus en 1132 lors d'un combat contre l'Ombre Rampante, dans le but de montrer un semblant d'unité en cette ère de dissensions. Le Kata des Milles Années d'Acier insiste sur les similitudes qui existent entre Le Sabre de Kakita et Niten de Mirumoto, démontrant ainsi que deux styles aussi différents soient-ils sont capables de coexister en harmonie. Bien qu'il ne soit pas aussi courant que les Frappes Élémentaires, le Kata des Mille Années d'Acier est enseigné à tous ceux qui veulent bien l'apprendre.

Présentation des Kata

Nom

TEMPS DE PRÉPARATION: le temps durant lequel le bushi doit se concentrer sur les enchaînements et les frappes du Kata avant de pouvoir y recourir. Si ce temps de préparation est interrompu pendant plus de 1 minute, il faut tout reprendre à zéro. Si le bushi consacre deux fois la durée indiquée à préparer le Kata lors de ses exercices matinaux, il peut ensuite y faire appel à tout moment de la journée, sans tenir compte de la durée donné ci-dessous.

DURÉE: les Kata préparés de manière habituelle ont une durée limitée. Les bonus et malus qui en découlent prennent effet pendant toute cette durée, sauf si la description du Kata précise que ce dernier doit être « activé ». Si le Kata qui est activé n'est pas utilisé pendant la durée énoncée, l'effet est perdu. En dépensant 3 Points de Vide au moment où le Kata prend fin, il est possible de profiter d'un nouveau cycle. Cependant, il est impossible de prolonger la durée des Kata qui prennent fin après un jet d'attaque ou quelque autre situation prédéterminée (comme subir une certaine quantité de dommages).

Entre la durée et le Rang figure une brève description du Kata.

RANG: Rang minimum requis pour apprendre le Kata. En règle générale, il s'agit d'un Rang de l'école qui enseigne le Kata. Toutefois, certains sont répandus au travers de l'Empire et présente un Rang de Réputation minimum. Sauf indication contraire, ce Rang de Réputation minimum doit être suivi d'un Rang d'École de bushi au moins équivalent.

COÛT: le coût pour apprendre le Kata en termes de Points d'Expérience.

SPÉCIAL: s'il faut s'acquitter d'une condition spéciale pour apprendre ou utiliser ce Kata, elle figure ici.

EFFET: l'effet que produit le Kata en termes de jeu.

VIDE: si le Kata produit des effets supplémentaires quand on dépense des Points de Vide, ceux-ci sont décrits ici.

Kata communs

L'Empire Repose sur le Fil de sa Lame

« Suivre sa lame au plus près sans se couper, tel est l'esprit du samurai. »

— Kakita

« Seul le sot dégaine son sabre sans réfléchir, sans savoir que le monde repose sur le fil de sa lame. »

— Mirumoto

TEMPS DE PRÉPARATION: 15 minutes
DURÉE: 120 minutes

Selon la première vérité découverte par Uso et Kaiten au sujet des styles de leurs ancêtres, chacun pensait que la voie du sabre s'appliquait aux divers aspects de la vie. Ceux qui maîtrisent ce Kata saisissent que pour le véritable guerrier, toute chose est en mesure de reposer sur le fil d'une lame.

RANG: Rang de Réputation 1
COÛT: 2
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana ou un daisho.
EFFET: quand le personnage apprend ce Kata, il lui faut choisir une Compétence Noble. Quand il utilise ce Kata, le Rang dans cette Compétence Noble est réduit de moitié (arrondir à l'entier supérieur) et il bénéficie d'un bonus aux jets d'attaque égal à son Rang (non modifié) dans cette Compétence.
VIDE: aucun.

Frappe comme l'Eau

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

S'attachant à la force pure, ce Kata déchaîne la puissance destructrice de l'Eau, sacrifiant la précision au profit des dommages.

RANG: Rang de Réputation 1
COÛT: 2
SPÉCIAL: nécessite un Rang d'Eau de 3 ou plus.
EFFET: quand il utilise une arme contondante au corps à corps, le personnage lance 2 dés supplémentaires aux jets de dommages. En revanche, il est victime d'un malus de –5 à l'Initiative et lance 1 dé de moins aux jets d'attaque.
VIDE: aucun.

Frappe comme le Feu

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

Les écoles qui s'attachent à la rapidité et non à la force enseignent ce Kata parmi les premiers, améliorant ainsi la cadence et la précision des coups des élèves.

RANG: Rang de Réputation 1
COÛT: 2

SPÉCIAL: nécessite un Rang de Feu de 3 ou plus.

EFFET: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Initiative. De plus, il lance 1 dé supplémentaire aux attaques au corps à corps. En revanche, il lance 1 dé de moins aux jets de dommages au corps à corps.

VIDE: aucun.

Frappe comme la Terre

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata puise l'énergie de la Terre pour ressourcer le corps. Toutefois, si la Terre se montre parfois protectrice, elle a souvent du mal à percevoir le monde qui l'entoure.

RANG: Rang de Réputation 1
COÛT: 2
SPÉCIAL: nécessite un Rang de Terre de 3 ou plus.
EFFET: le ND pour être touché du personnage bénéficie d'un bonus de +5, mais il lance 1 dé de moins aux jets découlant de l'Intuition et de la Perception.
VIDE: aucun.

Frappe comme le Vent

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata sacrifie tout au profit de la manœuvrabilité. Frappe comme le Vent permet de porter des coups extrêmement rapidement au détriment de la puissance et de la précision.

RANG: Rang de Réputation 1
COÛT: 2
SPÉCIAL: nécessite un Rang d'Air de 3 ou plus.
EFFET: le personnage lance 2 dés supplémentaires aux jets d'Initiative. En revanche, il lance 1 dé de moins aux jets d'attaque et de dommages.
VIDE: aucun.

Frappe comme le Vide

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 1 jour

Ce Kata n'est que pure méditation et n'a pas d'application martiale directe. Il permet tout simplement à un bushi de préparer plusieurs Kata à la fois.

RANG: Rang de Réputation 2
COÛT: 5
SPÉCIAL: le personnage doit connaître Frappe comme la Terre, Frappe comme le Feu, Frappe comme l'Eau et Frappe comme le Vent.
EFFET: le personnage est capable de préparer deux Kata supplémentaires simultanément. Ces deux Kata (aucun ne devant être Frappe comme le Vide) doivent être choisis lors de l'apprentissage de Frappe comme le Vide et ne peuvent pas être changés par la suite. Ce Kata doit être préparé normalement.
VIDE: aucun.

Le Monde est Vide

« Frappe sans te soucier de considérations matérielles. »

— Kakita

« Les obstacles ne sont qu'illusion. La technique n'est qu'illusion. Le monde est vide »

— Mirumoto

TEMPS DE PRÉPARATION: 25 minutes
DURÉE: 60 minutes

Très tôt, Kakita et Mirumoto comprirent qu'il existe un lien caché entre toutes les choses de l'univers, un lien capable de procurer des éclairs de génie. Il s'agissait de ce qu'on appelle aujourd'hui le Vide, si bien que les deux épéistes consacrèrent leur existence à tenter de vivre en harmonie avec lui. Ce Kata extrapole leur quête mutuelle et invite le bushi à se concentrer sur la pureté absolue l'espace d'un instant.

RANG: Rang de Réputation 3
COÛT: 5
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana ou un daisho.
EFFET: quand le personnage active ce Kata, il lance un nombre de dés supplémentaires aux jets d'attaque et de dommages égal au nombre de ses Points de Vide. Ces bonus sont valables pour le reste du round et le suivant, puis le personnage perd tous ses Points de Vide, lance et garde 1 dé de moins à tous les jets. Enfin, il ne peut récupérer des Points de Vide que s'il se repose pendant 1 heure.
VIDE: aucun.

Une Place dans les Cieux

« Protège ma fille, Mirumoto. »

— Kakita

« Protège mon Empire, Kakita. »

— Mirumoto

TEMPS DE PRÉPARATION: 35 minutes
DURÉE: 180 minutes

Les maisons Mirumoto et Kakita sont rivales depuis des siècles, mais elles ont une chose en commun: l'âme des Tonnerres. Mirumoto dut s'aventurer dans l'Outremonde avec la fille de Kakita pour vaincre Fu Leng, mais aucun ne revint. Les deux maisons entretiennent donc un lien qu'elles partagent également avec les Cieux immortels. Sept mortels affrontèrent un dieu et leur volonté l'emporta, telle est la leçon de ce Kata. Ce Kata offre des réflexes surnaturels, si bien que l'âme du guerrier se mue en force indomptable qui lui assure la victoire.

RANG: Rang de Réputation 5
COÛT: 7
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana ou un daisho.
EFFET: quand le personnage se fait frapper, il peut dépenser 1 Point de Vide pour que le jet d'attaque soit rejoué. S'il a 0 Point de Vide alors que ce Kata est actif, son ND pour être touché est réduit de 10 points et ses dés ne peuvent plus être ouverts pour le reste de la journée.
VIDE: aucun.

La Victoire de la Rivière

« Le mouvement incessant et inébranlable de l'eau procure la sagesse. »

— Kakita

« Frappe comme l'eau vive, sans début ni fin. »

— Mirumoto

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 180 minutes

La véritable maîtrise du sabre veut qu'on ne porte qu'un coup entre l'instant où l'on dégaine son arme et le moment où on la remet au fourreau. Ce coup est aussi fluide et ondulant que les mouvements d'un cours d'eau, mais un véritable maître porte dix attaques d'un seul tenant. Ce Kata favorise les coups qui se mêlent, chaque attaque en entraînant une autre, puis une autre et encore une autre.

RANG: Rang de Réputation 4
COÛT: 6
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana ou un daisho.
EFFET: quand le personnage parvient à frapper un adversaire, le ND pour être touché de ce dernier est réduit de 10 points contre ses autres attaques effectuées jusqu'à la fin du round suivant. Ce malus n'est pas cumulatif avec chaque nouveau coup porté. Le personnage ne peut pas annoncer d'Esquive tant que ce Kata est actif et son ND pour être touché est lui aussi réduit de 10 points.
VIDE: aucun.

La Victoire du Vent

« Invisible, imprévisible, insaisissable. Seul un imbécile peut se croire capable d'affronter le vent. »

— Kakita

« À l'instar de l'air, tu dois littéralement assaillir ton adversaire de toutes parts. »

— Mirumoto

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

Lors d'un duel iaijutsu ou d'une simple escarmouche, le maître du sabre comprend que ce n'est pas toujours celui qui frappe en premier qui l'emporte, mais celui dont le coup est parfait. Ce Kata enseigne des mouvements et des coups conçus pour neutraliser un adversaire.

RANG: Rang de Réputation 2
COÛT: 3
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana ou un daisho.
EFFET: le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite pour frapper un adversaire pour chaque Rang de Blessures complet que celui-ci a subi, mais le nombre de ces Augmentations Gratuites ne peut dépasser son Rang de Réputation. Il lance et garde 1 dé de moins aux jets de dommages.
VIDE: aucun.

Kata du Clan du Crabe

Les dojo du Clan du Crabe sont placés sous le voile du secret, comme ceux des autres clans, mais leurs Kata les plus précieux sont enseignés au bushi de leur maison qui sont capables de supporter le poids d'une guerre sans fin contre l'Outremonde.

Avalanche de Hida

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 180 minutes

Ce Kata fut conçu par Atasari, le fils de Hida, qui souhaitait apprendre aux armées d'un Clan du Crabe naissant à avancer sur un ennemi plus puissant. L'Avalanche de Hida est souvent citée comme la première référence à une technique qui allait par la suite devenir l'École de berserker Hida, mais il s'agit d'un secret bien gardé qui n'est enseigné qu'aux élèves de l'École de bushi Hida. Emboîtant le pas de son divin père et s'inspirant du torrent qui dévale la montagne, Atasari développa ce Kata dans le but d'accumuler rapidité et force au fil des coups portés à l'ennemi. Les bushi qui pratiquent ce vieux Kata finissent par se transformer en tourbillons féroces qui ne se soucient guère plus de leur sécurité, terrassant leurs ennemis comme s'il ne s'agissait que de simples fétus de paille.

RANG: bushi Hida 5
COÛT: 9
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec une arme à deux mains.
EFFET: quand le personnage frappe un ennemi, il peut réduire son ND pour être touché de 5 points (une fois par coup) pour lancer et garder 1 dé de dommages supplémentaires contre cet adversaire. Ces bonus et malus sont cumulatifs et le malus au ND pour être touché du personnage vaut jusqu'à la fin du combat. Si son adversaire est vaincu (Épuisé ou en dessous), le personnage perd deux des dés supplémentaires que confère ce Kata, mais il peut conserver les autres en passant à l'ennemi suivant, qu'il doit attaquer jusqu'à le vaincre pour bénéficier des dés supplémentaires, etc. Le personnage perd le bénéfice de ces dés s'il cesse de s'en prendre à son adversaire actuel, du moins si celui-ci tient encore debout.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide pour ne perdre que 1 dé de dommages (au lieu de 2) quand il passe à l'adversaire suivant.

Carapace de Pierre

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 60 minutes

Kata le plus simple de l'École de bushi Hida, cet exercice renforce les techniques primaires de défense des guerriers du Clan du Crabe et est souvent enseigné aux cousins de la famille Hiruma. Ce Kata est réalisé en armure complète. Il exploite des positions et mouvements qui permettent au bushi d'éviter presque tous les coups. Les novices démontrent leur maîtrise de ce Kata en subissant les assauts d'élèves plus expérimentés brandissant toutes sortes d'armes lourdes. Bien que beaucoup d'élèves de première année subissent des fractures et autres blessures, le Kata leur évite des hémorragies internes fatales.

RANG: bushi Hida 1 ou éclaireur Hiruma 2
COÛT: 2
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec une armure lourde.
EFFET: quand il utilise ce Kata, le personnage peut doubler son Rang de Défense ou doubler le bonus découlant de son armure lourde. Il n'a pas le droit d'effectuer de manœuvre d'Assaut et lance 1 dé de moins aux jets d'Initiative et d'attaque.
VIDE: aucun.

Éclats de Pierre

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

La famille Hida enseigne à ses élèves à contrôler leur chi comme le fait la Terre, devenant ainsi impénétrables. Elle apprend aux élèves à canaliser les forces de la Terre pour accroître leur puissance. Ce Kata adopte une approche différente de l'affinité familiale à l'élément et permet de frapper la Terre qu'abrite l'adversaire.

RANG: bushi Hida 3 ou éclaireur Hiruma 4
COÛT: 4
SPÉCIAL: les effets de ce Kata prennent fin dès que le samurai réussit à porter une attaque.
EFFET: quand le personnage porte une attaque en utilisant ce Kata, il ignore l'armure et la Carapace de son adversaire. S'il frappe un adversaire non préparé (c.-à-d. qui ne voit pas venir cette attaque), celui-ci doit réussir un jet d'opposition de Terre sous peine d'être renversé et de perdre sa prochaine action.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide une fois le Kata préparé pour en bénéficier sur une attaque supplémentaire.

Fureur Inébranlable

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata permet au bushi de subir ce que le Clan du Crabe qualifie de « véritable épreuve du courage », la dernière. Puisant au cœur de l'incroyable rage et de la détermination du Clan du Crabe, le bushi renonce à son instinct de préservation dans le but d'anéantir ses ennemis.

RANG: bushi Hida 4
COÛT: 7
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: quand le personnage est frappé au corps à corps, il peut dépenser 1 Point de Vide pour bénéficier d'une attaque gratuite immédiate contre l'adversaire qui s'en est pris à lui. En revanche, il ne peut faire appel à cette alternative s'il ne subit pas de dommages. S'il utilise ce pouvoir après une attaque censée le rendre au moins Épuisé, il ne perd pas de Point de Vide et le nombre de dés lancés et gardés sur son attaque est doublé. Le personnage ne peut pas bénéficier de plus d'une attaque supplémentaire par round grâce à ce Kata.
VIDE: aucun.

Position de la Muraille

TEMPS DE PRÉPARATION: 15 minutes
DURÉE: 60 minutes

Ce Kata inhabituel ne s'appuie guère sur la mobilité de son utilisateur, mais il invite le bushi à frapper et à se défendre d'autant d'angles que possible depuis une seule position. Le bushi se contente de faire des pas de côté, à la manière d'un crabe, comme s'il édifiait une muraille. Quand plusieurs bushi du Clan du Crabe usent de ce Kata de concert, ils créent une barrière quasi infranchissable.

RANG: bushi Hida 2 ou éclaireur Hiruma 3
COÛT: 3
SPÉCIAL: aucun.



EFFET: ce Kata empêche son utilisateur d'avancer et réduit son mouvement total de moitié tant qu'il est actif. Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 au ND pour être touché et ne peut pas être pris de flanc. Il bénéficie de 1 Augmentation Gratuite contre les adversaires qui se sont déplacés durant le round ou qui tentent de passer le personnage.

VIDE: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour augmenter le bonus au ND découlant du Kata d'un +5 supplémentaire. Il peut également dépenser 1 Point de Vide pour jouir de 1 Augmentation Gratuite contre les adversaires qui se déplacent.

Kata du Clan du Dragon

Si les samurai du Clan du Dragon sont distants et énigmatiques, nul ne saurait remettre en question la maîtrise du sabre dont fait preuve la famille Mirumoto. Le Clan du Dragon enseigne ses Kata à ceux qui empruntent sa voie, mais celle-ci est parsemée d'embûches.

L'Âme de mon Frère

TEMPS DE PRÉPARATION: 25 minutes
DURÉE: 120 minutes

Les bushi de la famille Mirumoto passent un certain temps à s'entraîner aux côtés des shugenja de la famille Tamori, ce qui leur permet d'en apprendre énormément au sujet de la voie des kami et de la magie, ce qui se révèle utile quand ils sont confrontés à un shugenja. Grâce à ce Kata, le bushi peut canaliser son chi et perturber les schémas de certains types de magie.

RANG: bushi Mirumoto 2
COÛT: 3
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un daisho.
EFFET: quand il attaque un ennemi, le samurai peut ignorer une protection magique (comme Aura de Flammes ou Armure de l'Empereur) ou, si son adversaire est un shugenja ou un individu capable de jeter des sorts, lancer 1 dé supplémentaire. La concentration nécessaire pour réaliser ce Kata l'oblige néanmoins à réduire ses jets d'Initiative de 5 points.
VIDE: aucun.

Briser la Vague

TEMPS DE PRÉPARATION: 35 minutes
DURÉE: 140 minutes

Ce Kata enseigne l'une des plus grandes leçons de Mirumoto: toute vague peut être brisée et toute force peut être retournée contre elle-même. Mettant l'accent sur ses facultés de réaction et une contre-attaque rapide, le bushi domine son ennemi en usant de force ou de rapidité. Pour ce faire, il canalise le chi de son ennemi et le retourne contre lui.

RANG: bushi Mirumoto 4
COÛT: 7
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un daisho, un katana ou encore à mains nues.
EFFET: chaque fois que le personnage est attaqué par un ennemi qui prend une ou plusieurs Augmentations, il a droit à un jet de Kenjutsu/Agilité contre le résultat du jet de son adversaire. En cas de succès, cet adversaire perd le bénéfice de ses Augmentations mais doit cependant atteindre le ND modifié par celles-ci. De son côté, le personnage gagne autant d'Augmentations Gratuites à son prochain jet d'attaque. Quand il a recours à ce Kata, le personnage n'a pas le droit de prendre plus d'une Augmentation aux jets d'attaque en raison de sa nature défensive.
VIDE: aucun.

Coup sans Fin

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 120 minutes

Celui qui maîtrise le *niten*, le style à deux sabres, est une véritable tornade dont les attaques semblent ne jamais prendre fin. Ce Kata est la quintessence même du style de combat de la famille Mirumoto et souligne les attaques éclair qui submergent l'adversaire et l'empêchent de contre-attaquer. Grâce à un jeu de pieds des plus vifs, le bushi effectue des manœuvres complexes, ses sabres s'agitant comme s'il terrassait des dizaines d'ennemis. Chaque coup donne une impulsion nouvelle au Kata jusqu'à ce que le bushi prenne l'allure de l'œil d'une tornade d'acier.

RANG: bushi Mirumoto 5
COÛT: 8
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un daisho.
EFFET: le personnage lance 1 dé de dommages de moins. Quand il touche un adversaire, il a le droit de lancer et de garder 1 dé de moins au jet de dommages. Dans ce cas, il peut augmenter son ND pour être touché de 5 points jusqu'au terme de l'escarmouche ou porter une attaque supplémentaire immédiatement. Cette attaque supplémentaire ne peut provoquer le déclenchement d'une nouvelle utilisation du Kata, et le personnage lance et garde 1 dé de dommages de moins.
VIDE: aucun.

Entre Deux Souffles

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

L'un des coups les plus connus de l'École Mirumoto est la frappe entre deux souffles, qui constitue la base même de ce Kata. Celui-ci prend la forme d'une série de mouvements saccadés et de feintes destinés à casser le rythme de l'adversaire pour donner l'avantage au bushi du Clan du Dragon.

RANG: bushi Mirumoto 3
COÛT: 5
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un daisho.
EFFET: quand il est attaqué alors qu'il entreprend une manœuvre d'Esquive, le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour porter un coup juste avant ou juste après l'attaque de son adversaire. S'il attaque avant, il lance 1 dé de dommages de moins sur cette attaque. S'il attaque après, il lance et garde 1 dé de dommages de plus sur cette attaque. Ceci a cependant pour effet de mettre fin à sa manœuvre d'Esquive et de le mettre en position d'attaque.
VIDE: aucun.

Esprit et Acier

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

Comptant parmi les Kata fondamentaux de la famille Mirumoto, cet exercice est réalisé en collaboration avec un shugenja de la famille Tamori. Il s'agit d'un rituel simple et lent qui vise à aligner l'esprit de chaque participant et de partager leur force.

RANG: bushi Mirumoto 1, shugenja Tamori 2
COÛT: 2
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana ou un daisho ; doit être réalisé par deux personnages dont un shugenja au moins.
EFFET: quand ils combattent le même ennemi (ou le même groupe d'ennemis), les deux participants ajoutent leur Rang de Terre à leur ND pour être touché et leur Rang de Feu aux jets d'attaque et de dommages. Quand il prépare le Kata, le shugenja peut décider d'ajouter son Rang de Feu aux jets visant à lancer des sorts et non aux jets d'attaque. Quand ils lancent leur Initiative, les personnages lancent et gardent 1 dé de moins et conservent le moins bon résultat des deux.
VIDE: les intéressés peuvent dépenser 2 Points de Vide pour doubler les bonus que confère le Kata.

Kata du Clan de la Grue

Les samurai du Clan de la Grue sont peut-être les duellistes les plus respectueux des traditions de l'Empire. Leur dévouement à la quête de la perfection transparaît d'ailleurs dans leurs Kata. L'apprentissage d'un Kata du Clan de la Grue est un honneur qui n'est que rarement partagé avec les étrangers.

Faucon Vigilant

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 60 minutes

Bien qu'il s'agisse d'un Kata d'un point de vue purement technique, le Faucon Vigilant est en fait un rituel auquel recourent les courtisans et les magistrats de la famille Doji pour aiguiser leur sens. Il prend la forme de coups et de balayages effectués à l'aide d'un wakizashi qui permettent au samurai de se concentrer sur son environnement.

RANG: courtisan Doji 2 ou bushi Kakita 2
COÛT: 4
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: le personnage bénéficie de 1 Augmentation Gratuite aux jets de Perception. Malheureusement, l'attention qu'il porte à son environnement l'empêche de se comporter normalement avec ceux qui l'entourent, si bien que tous ses jets d'interactions sociales subissent un malus de +5 au ND.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide au moment de préparer ce Kata pour bénéficier de 1 Augmentation Gratuite supplémentaire aux jets de Perception.

Posture de la Grue

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 40 minutes

Ce Kata est composé d'une rafale de coups portés avec les bras alors que les jambes ne bougent quasiment pas. À l'instar de la grue, le bushi replie une jambe puis donne une série de coups dans tous les sens.

RANG: bushi Kakita 3, bushi Daidoji 4
COÛT: 6
SPÉCIAL: ce Kata doit être acquis conjointement avec le katana ou le yari (et appris séparément pour chacune de ces armes).
EFFET: le ND pour être touché du personnage est calculé au moyen de ses Réflexes x2 (et non de ses Réflexes x5). Il lance et garde 1 dé supplémentaire aux jets d'Initiative et bénéficie de 2 Augmentations Gratuites pour attaquer les adversaires dotés d'une valeur d'Initiative inférieure à la sienne. Enfin, il n'a pas le droit de se déplacer, si ce n'est pour changer d'orientation.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide pour augmenter son ND pour être touché et calculer celui-ci au moyen de ses Réflexes x3.

Première Posture de Kakita

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 60 minutes

Cette posture est l'un des premiers exercices qu'apprend un élève de l'École Kakita. Ce Kata inclut très peu de mouvements et apprend au bushi à canaliser la pureté de son esprit sur le coup parfait. Ce Kata fondamental est pratiqué quotidiennement, même par les élèves les plus âgés, car la justesse et la concentration qu'il offre sont déterminants pour remporter la victoire dans le cadre d'un duel iaijutsu.

RANG: bushi Kakita 1
COÛT: 2
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana.
EFFET: quand le personnage entame un duel iaijutsu, il peut remplacer l'un de ses Traits par son Rang d'Honneur. Son Rang de Vide est réduit de 1 pour ce qui est des duels.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide pour annuler le malus imposé sur son Rang de Vide lors d'un duel.

Une Lame, un Coup

TEMPS DE PRÉPARATION: 40 minutes
DURÉE: 90 minutes

Kakita pensait qu'un simple coup pouvait suffire à vaincre un ennemi, du moins si ce coup atteignait la perfection. Ce Kata est composé d'une longue série de coups portés contre un même adversaire. Progressivement, le nombre de coups décline alors que la rapidité du bushi augmente. Au terme du Kata, le bushi frappe avec une rapidité et une précision stupéfiantes.

RANG: bushi Kakita 4 ou bushi Daidoji 5
COÛT: 8

SPÉCIAL: aucun.

EFFET: le personnage sacrifie l'une de ses attaques du round et bénéficie d'un bonus de +15 à l'Initiative pour le reste du combat ou de 3 Augmentations Gratuites sur sa prochaine attaque du round.

VIDE: le personnage peut utiliser 1 Point de Vide pour augmenter son bonus à l'Initiative de 5 points ou pour bénéficier de 1 Augmentation supplémentaire (pour un total de 4).

Unique Vérité

TEMPS DE PRÉPARATION: 25 minutes
DURÉE: 120 minutes

Le principe fondateur de ce Kata est le suivant: celui qui maîtrise véritablement son sabre n'a besoin de porter qu'un coup pour mettre un terme aux hostilités, si tant est qu'il ait vraiment besoin de frapper. Bien qu'il ne présente pas l'ésotérisme propres aux bushi des familles Shiba et Mirumoto, ce style canalise le chi de l'élève de manière surnaturelle, si bien que ses adversaires sont plongés dans l'inaction. Le Kata de l'Unique Vérité est un exercice gracieux qui canalise l'esprit du bushi, si bien que sa simple présence force le respect.

RANG: bushi Kakita 5
COÛT: 8
SPÉCIAL: aucun.

EFFET: le personnage ne peut frapper qu'une seule fois par round et lance 2 dés de dommages en moins. Les adversaires dont la somme d'Honneur et de Réputation est inférieure à l'Honneur du personnage ne peuvent attaquer celui-ci, sauf s'ils l'ont déjà attaqué lors du combat en cours. Les ennemis pourvus d'un Honneur égal à 0 et les adversaires d'un duel iaijutsu ignorent cet effet. Si le personnage frappe un adversaire dont la valeur d'Initiative est inférieure à la sienne, les deux protagonistes doivent effectuer un jet d'opposition de Force. Si le personnage le remporte, son adversaire perd l'une de ses attaques du round s'il tente de la frapper durant ce round (cet effet s'applique lors d'un duel iaijutsu).

VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide pour augmenter son Honneur de +1 en ce qui concerne ce Kata.

Kata du Clan de la Licorne

Les dojo du Clan de la Licorne enseignent des techniques imprévisibles apprises lors de leurs voyages à l'étranger. Cela explique que leurs Kata sont différents de ceux des autres clans.

Cieux Rugissants

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 180 minutes

Développé au fil des siècles, ce Kata fut perfectionné peu après le retour du Clan de la Licorne à Rokugan. Ce Kata est extraordinaire car le bushi qui l'exécute effectue des bonds spectaculaires et tournoie dans les airs, ne s'accordant une pause qu'une fois ses mouvements amples et vertigineux achevés.

RANG: bushi du Clan de la Licorne 3
COÛT: 5
SPÉCIAL: aucun.

EFFET: le ND pour être touché du personnage augmente de 10 points. Le bushi bénéficie également d'une attaque supplémentaire par round. Tant qu'il a recours à ce Kata, il lui est impossible de courir et il lance 2 dés de moins aux jets d'attaque et de dommages.

VIDE: aucun.

Coup Cinglant de Moto

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 120 minutes

La famille Moto entretient des liens plus étroits avec les Terres Brûlées que toute autre maison du Clan de la Licorne. Elle use généralement d'armes lourdes exotiques issues des Terres Brûlées ou du moins de variantes acceptables aux yeux de la société rokugani. Ce Kata aide le bushi à tirer le meilleur parti d'une arme de grande taille, ce qui lui permet de porter des attaques amples capables de briser les armes et de trancher les armures adverses. Les bushi de la famille Moto chargés de servir l'alliance conclue avec le Clan du Crabe en protégeant la Grande Muraille Kaiu apprennent généralement ce Kata pour transpercer plus facilement le cuir épais des créatures de l'Outremonde.

RANG: bushi Moto 4, vierge de bataille Utaku 5
COÛT: 8
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec une arme lourde, une arme à deux mains ou un katana.

EFFET: quand le personnage entreprend un assaut, son ND pour être touché bénéficie d'un bonus égal au Rang de Compétence dont il dispose dans l'arme qu'il manie. Il ignore les armures légères et réduit l'efficacité des autres de 5 points. Au moment de déclarer son assaut, il peut renoncer à ces avantages pour lancer et garder 2 dés de dommages supplémentaires. Son Initiative est réduite de 10 points.

VIDE: aucun.

Hurlement de Moto

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

Rien n'est plus terrifiant qu'un bushi de la famille Moto courroucé, et ce Kata en est la preuve. Le cri de guerre de la famille Moto, une maison qui n'ose se regarder dans un miroir depuis des générations, terrorise même ceux qui se croient insensibles à la peur. Alors que la famille Moto et le Clan du Crabe semblent faire preuve d'un certain rapprochement, les seigneurs de la famille Hida ont pu constater à quel point ce redoutable Kata est efficace contre les hordes de l'Outremonde.

RANG: bushi Moto 2
COÛT: 5
SPÉCIAL: une fois le Kata exécuté, le personnage doit dépenser 2 Points de Vide.

EFFET: le cri de guerre du bushi produit un effet de Peur dont la force est égale à son Rang de Réputation. Si le personnage inflige plus de 20 Blessures en une attaque contre un adversaire, ce dernier doit effectuer un jet pour résister à la Peur, même s'il est normalement immunisé contre celle-ci. Le bushi déborde littéralement de Peur, si bien que ses alliés doivent également y résister sous peine de devoir rester à au moins 6 mètres de lui.

VIDE: aucun.

Souffle de Shinjo

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 180 minutes

Les bushi du Clan de la Licorne apprennent vite que s'ils ont habituellement un avantage à cheval, il ne leur est pas toujours



possible d'engager le combat avec les ennemis à pied. Les guerriers des plaines ont donc conçu d'incroyables prouesses acrobatiques à pied et sont capables de sauter de selle en un clin d'œil.

RANG: bushi du Clan de la Licorne 1
COÛT: 2
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: le personnage a droit à un jet d'Agilité contre un ND de 20 pour exécuter un saut ou un mouvement rapide le mettant dans une meilleure position de combat. Il peut recourir à cette action une fois par round, avant d'attaquer, pour se mettre en selle ou en descendre. Les malus d'armure appliqués au jet sont doublés. Si l'action vise à entrer au combat avec un adversaire, ce dernier a droit à un jet d'opposition d'Agilité pour rester hors de portée. Si le personnage rate les deux jets, il tombe à la renverse et subit 1 dé de dommages.
VIDE: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour réduire le ND du jet d'Agilité de 5 points.

Vide d'Otaku

TEMPS DE PRÉPARATION: 25 minutes
DURÉE: 120 minutes

Les bushi du Clan de la Licorne apprennent que le cours d'une bataille est imprévisible et que les guerriers qui ne s'adaptent pas sont voués à disparaître. Parmi les vierges de bataille, cette philosophie est connue sous le nom de « Vide de Guerre d'Otaku » et appliquée à nombre d'aspects de leur existence. Ce Kata souligne ce principe, alternant entre des coups audacieux et enragés suivis de postures défensives et de contre-attaques puis, enfin, d'attaques lentes mais dévastatrices.

RANG: vierge de bataille Utaku 4,bushi Moto 5
COÛT: 7
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: à chaque round, avant d'agir, le personnage peut sacrifier une partie de ses dés de dommages, de ses dés d'attaque ou de son ND pour être touché. Chaque dé d'attaque ou de dommages écarté peut être appliqué à l'autre jet ou augmenter de 5 points son ND pour être touché. À l'inverse, le personnage peut réduire son ND pour être touché par tranche de 5 points, bénéficiant à chaque fois d'un dé d'attaque ou de dommages. Ces changements restent en place tant que le Kata est actif et ne peuvent être ajustés qu'au tour de jeu du personnage, avant qu'il ne déclare d'autres actions. Il lance 2 dés d'Initiative de moins.
VIDE: aucun.

Kata du Clan du Lion

Le Clan du Lion est une fière maison pourvue d'une forte tradition martiale. Ses sensei sont violents et intransigeants parce qu'ils souhaitent vivre selon le modèle imposé par leurs ancêtres. Les élèves qui tendent vers l'excellence ont une chance d'apprendre ces Kata.

Doux Sabre de l'Hiver

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

Constitué d'une série de courts Kata, cet exercice éprouvant demande un temps de préparation considérable, mais ses effets sont redoutables. En effet, la précision dont fait montre le bushi de la famille Akodo est capable de perturber le chi de son adversaire à chaque coup, si bien qu'il affaiblit à la fois son esprit et son corps.

RANG: bushi Akodo 4
COÛT: 7
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana.
EFFET: pour chaque tranche de 5 Blessures infligées à un adversaire, le ND des jets d'attaque de celui-ci augmente de 1 point. L'effet est cumulatif et l'augmentation dure un nombre de rounds égal à deux fois le Rang de Réputation du personnage.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide pour augmenter le malus au ND à 2 points.

Fureur sans Fin

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 120 minutes

Les bushi du Clan du Lion s'attachent à la précision et à l'honneur, ignorant la douleur et les obstacles tant qu'ils n'ont pas atteint leur but. Ce Kata combine une série de balayages fluides qui permettent au samurai de garder l'esprit clair et de se concentrer sur son objectif. Une fois le Kata terminé, le bushi n'a plus que deux choses en tête, son devoir et lui-même, et rien ne pourrait l'en détourner.

RANG: bushi Akodo 3, bushi Matsu 3
COÛT: 3
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: le personnage ne subit pas les malus découlant de son Rang de Blessures, de la fatigue ou de toute autre source de distraction. Quand le Kata arrive à son terme, il lui faut se reposer pendant une demi-journée avant de commence à récupérer des Blessures et des Points de Vide. De plus, tant qu'il n'est pas passé par cette période de repos, on considère qu'il est Épuisé.
VIDE: aucun.

Le Rugissement de l'Âme

TEMPS DE PRÉPARATION: 25 minutes
DURÉE: 120 minutes

Il s'agit de l'un des Kata fondamentaux que la maison Matsu enseigne à ses élèves. Celui-ci prend la forme d'une courte série de coups circulaires et rapides qui prend fin alors que le bushi brandit son arme d'une main et pousse un rugissement de fureur. Les vierges de bataille de la famille Matsu exécutent parfois ce Kata sur le champ de bataille. En effet, plusieurs milliers de guerriers du Clan du Lion affichant leur courage et hurlant leur colère suffisent à décourager les plus valeureux des adversaires.

RANG: bushi Matsu 2
COÛT: 3
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: le personnage ajoute son Rang de Réputation aux jets d'attaque et de dommages, mais son ND pour être touché est réduit de 5 points.
VIDE: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour ajouter deux fois son Rang d'Honneur aux jets d'attaque et de dommages, mais son ND pour être touché est alors réduit de 10 points (et non de 5).

La Tempête de Tsuko

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata prend la forme d'une volée de coups rapides, le bushi frappant et tournoyant avant de frapper. Une fois le Kata réalisé, le bushi est capable de réagir aux assaillants venant de toutes parts en faisant preuve d'une fureur propre aux guerriers d'élite de la famille Matsu.

RANG: bushi Matsu 3, bushi Akodo 4
COÛT: 5
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: les adversaires du personnage ne tirent aucun avantage à l'attaquer de flanc ou de dos. Le personnage doit entreprendre un assaut à chaque round où le Kata est actif.
VIDE: aucun.

Vengeance de Matsu

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

Si de nombreuses différences séparent les styles des Écoles Akodo et Matsu, elles ont cependant un principe en commun: pour un guerrier honorable, la défaite n'existe pas. Ce Kata canalise la pureté d'esprit du bushi dans le sabre de ses ancêtres, si bien qu'il frappe des adversaires invisibles symbolisant l'incertitude, l'injustice, la peur et autres affronts qui sont faits aux idéaux du bushido. Une fois le Kata exécuté, la concentration du bushi est sans pareille.

RANG: bushi Akodo 5, bushi Matsu 5
COÛT: 8
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: le personnage ajoute deux fois son Rang d'Honneur à ses jets d'Initiative, d'attaque et de dommages. En revanche, son ND pour être touché est réduit de 20 points. Ses dés d'attaque et de dommages sont ouverts sur un résultat de 9 ou 10. De plus, il peut relancer les dés d'attaque et de dommages dont le résultat est inférieur à son Rang d'Honneur +1 (mais il conserve le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier).
VIDE: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour augmenter de 1 son Rang d'Honneur effectif dans le cadre de ce Kata.

Kata du Clan de la Mante

Si d'aucuns trouvent le style du Clan de la Mante quelque peu hétérodoxe, la famille Yoritomo est très fière de ses Kata. La famille Tsuruchi s'est mise à apprendre ces Kata secrets depuis son assimilation, tout comme les quelques membres du Clan du Mille-pattes qui ont décidé de mener une vie de bushi.

Coup du Bord de la Falaise

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata accentue les pas et roulés-boulés de l'École de bushi Yoritomo et permet de frapper un adversaire depuis n'importe quel angle.

RANG: bushi Yoritomo 1, archer Tsuruchi 2
COÛT: 2
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: quand le personnage attaque, le ND pour être touché de son adversaire est calculé comme s'il avait 1 Rang de moins de Réflexes. Ce bonus disparaît pour le round si son ennemi parvient à le frapper, le ND pour être touché du personnage étant alors à son tour calculé comme s'il avait 1 Rang de moins de Réflexes. Ce Kata peut être utilisé conjointement avec une arme à distance.
VIDE: le personnage peut dépenser 2 Points de Vide pour réduire le Rang de Réflexes effectif de son adversaire de 2 et non de 1.

Fin de Prière

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

À l'instar de l'insecte dont le clan tire son nom, les bushi du Clan de la Mante se reposent les armes en mains, canalisant leur chi et attendant le meilleur moment pour frapper. Ce Kata souligne l'aspect fondamental du style de l'École Yoritomo. Il s'appuie sur un jeu de jambes habile et des coups opportuns.

RANG: bushi Yoritomo 3
COÛT: 4
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement ave une paire de kama.
EFFET: quand il porte deux attaques par round, le personnage peut effectuer un unique jet d'attaque pour les deux coups. Il lance alors un nombre de dés d'attaque supplémentaires égal à son Rang de Compétence Armes de Paysan. En cas de réussite, il inflige les dommages de ses deux armes. En raison de la patience attenante à ce Kata, le personnage lance et garde 1 dé de moins à l'Initiative.
VIDE: aucun.

Force des Vagues

TEMPS DE PRÉPARATION: 15 minutes
DURÉE: 120 minutes

Une fois encore, les techniques du Clan de la Mante sont qualifiées « d'hétérodoxes », mais quand aucun élève de l'École Yoritomo n'est dans les parages, certains n'hésitent pas à en parler comme de « tours de cochon ». Les bushi du Clan de la Mante n'ont rien contre les tactiques sournoises quand il s'agit de remporter un combat et peu importe si des individus en sont témoins. En effet, seul le Clan de la Mante arbore fièrement des Kata visant à contrarier et railler ses adversaires.

RANG: bushi Yoritomo 2
COÛT: 4
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: le ND pour être touché du personnage est réduit de 5 points. Quand celui-ci frappe son adversaire, il a droit à un jet d'opposition de Force afin de réduire le ND pour être touché de celui ci de 5 points jusqu'à la fin du combat. Cet effet ne saurait cependant réduire le ND pour être touché de son adversaire sous le bonus au ND conféré par son armure.
VIDE: aucun.

Fureur sans Bornes

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 180 minutes

À l'instar de leurs cousins du Clan du Crabe, les bushi du Clan de la Mante pensent que la force est le passage obligé menant à la victoire. Bien que l'adresse fasse partie des nombreux talents des samurai de la famille Yoritomo, ceux-ci apprennent que c'est la force, et non la ruse, qui permet de venir à bout des ennemis les moins redoutables. Les maîtres de l'École Yoritomo canalisent leur force pour terrasser les ennemis blessés ou affaiblis à grands renforts de coups circulaires.

RANG: bushi Yoritomo 5, archer Tsuruchi 5
COÛT: 9
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec deux armes, une arme à deux mains ou une arme à distance.
EFFET: quand il attaque un adversaire blessé ou pourvu d'une Force inférieure à la sienne, le personnage lance 1 dé supplémentaire par Rang de Blessures ou Rang de Force qu'il a en plus de son ennemi. Le personnage peut renoncer à tout ou partie de ces dés pour lancer des dés de dommages supplémentaires. Étant donné le réglage nécessaire de ce Kata, il lance et garde cependant 2 dés de moins à l'Initiative. Ce Kata peut être utilisé conjointement avec une arme à distance, auquel cas le personnage compare son Rang de Réflexes à celui de son adversaire.
VIDE: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour augmenter sa Force effective de 1 point dans le cadre de ce Kata.

Hurlement du Fils des Tempêtes

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 180 minutes

Conçu par Yoritomo en personne, ce Kata fondamental incarne les techniques puissantes et intrépides pour lesquelles on connaît le Clan de la Mante. Seuls les plus talentueux samurai de la famille Yoritomo parviennent à l'exécuter.

RANG: bushi Yoritomo 4, archer Tsuruchi 4
COÛT: 6
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: chaque fois que le personnage obtient un minimum de deux 10 naturels sur un jet de dommages (un dé ouvert à deux reprises convient également), il lance et garde 1 dé de dommages supplémentaires. En revanche, il lance alors 1 dé d'attaque en moins. Ce Kata peut être utilisé conjointement avec une arme à distance.
VIDE: aucun.

Kata du Clan du Phénix

Bien que peu de bushi du Clan du Phénix parviennent à réunir autant de force brute que dans les écoles du sud, ils maîtrisent parfaitement plusieurs techniques martiales subtiles. À l'instar de leurs alliés du Clan de la Grue, les guerriers de la famille Shiba font montre d'une telle grâce que leurs ennemis, émerveillés, vont parfois jusqu'à cesser de se battre pour les contempler.

Aile des Cieux

TEMPS DE PRÉPARATION: 30 minutes
DURÉE: 60 minutes

Marque de fabrique des bushi de l'École Shiba, ce Kata est généralement exécuté en guise de présent pour les membres des autres maisons. Il est d'ailleurs arrivé à de puissants daimyo du Clan de la Grue et autres seigneurs impériaux de faire appel à de vieilles faveurs pour avoir droit à une démonstration de la part d'un maître de l'École Shiba. Rares sont les samurai qui parviennent à en maîtriser les pas, mais une unité d'élite du Clan du Phénix s'enorgueillit d'en connaître tous les mystères. Les pas rituels de ce Kata nécessitent un naginata, que l'on manie avec rapidité et grâce. Pour finir, le rythme du Kata est brisé par une série de mouvements et de coups parfois qualifiés de surnaturels.

RANG: bushi Shiba 5
COÛT: 8
SPÉCIAL: pour prendre ce Kata, le bushi doit avoir au moins 7 Rangs en Lances ; doit être utilisé conjointement avec un naginata.
EFFET: le personnage peut activer ce Kata au prix d'un assaut, ce qui lui confère une attaque supplémentaire par Point de Vide qui lui reste pour ce round. Cette action dépense toute sa réserve de Points de Vide. Une fois les attaques portées, le bushi doit entreprendre des manœuvres d'Esquive pendant un nombre de rounds égal au nombre d'attaques gagnées.
VIDE: le personnage peut dépenser 1 Point de Vide pour bénéficier de 1 Augmentation Gratuite aux attaques conférées par le Kata. Cela réduit cependant le nombre d'attaques supplémentaires que lui confère le Kata de un.

Contact de l'Infini

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

Les bushi de la famille Shiba entretiennent un lien étroit avec le Vide. Ce Kata développe cette affinité et prépare le guerrier aux mystères des techniques de Shiba. Le Kata est réalisé les yeux bandés. Le bushi doit étendre ses sens dans le Vide alors qu'il effectue les pas relatifs à l'exercice, des mouvements si complexes que le guerrier le plus clairvoyant s'emmêlerait les pieds s'il tentait de les reproduire. Une fois le Kata terminé, le bushi de la famille Shiba est en harmonie avec son Vide, si bien qu'il ne fait plus qu'un avec cet élément.

RANG: bushi Shiba 3
COÛT: 5
SPÉCIAL: pour achever ce Kata, le bushi doit effectuer un jet de Méditation contre un ND de 20 et doit posséder le nombre maximum de ses Points de Vide quotidiens.
EFFET: le personnage n'a pas le droit de dépenser de Points de Vide quand il effectue ce Kata. Il ne peut pas davantage en regagner tant que le Kata est préparé. Au début de chaque round, il bénéficie d'une réserve de dés égale à ses Points de Vide qu'il peut utiliser aux jets d'attaque et de dommages. Il répartit ces dés supplémentaires comme bon lui semble entre ces jets d'attaque et/ou de dommages. Il peut également décider d'y renoncer pour bénéficier d'un bonus de +5 au ND pour être touché pour chaque dé écarté.
VIDE: aucun.

Réflexion Profonde

TEMPS DE PRÉPARATION: 60 minutes
DURÉE: 120 minutes

À l'instar de nombre des arts martiaux de la famille Shiba, ce Kata est à la fois un exercice de guerrier et une forme de méditation. Ce Kata affreusement long permet au bushi de canaliser la puissance du Vide qui le lie à l'univers de manière à évoluer en parfaite harmonie avec le monde.

RANG: bushi Shiba 4
COÛT: 8
SPÉCIAL: pour réaliser ce Kata, le personnage doit effectuer un jet de Méditation accompagné de 2 Augmentations.
EFFET: au terme du Kata, le personnage gagne 2 Points de Vide pour le reste de la journée. De multiples applications du Kata ne confèrent pas davantage de Points de Vide. Enfin, ces Points de Vide sont toujours les premiers à être dépensés.
VIDE: aucun.

Sillage du Soleil

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 60 minutes

Les samurai de la famille Shiba sont les grands spécialistes du maniement du naginata. Si certains clans pensent qu'il s'agit d'une arme de femmes, les guerriers du Clan du Phénix l'aiment pour son élégance et son maniement simple. Ce Kata s'appuie sur l'amour que les samurai de la famille Shiba vouent aux armes longues. Comme tous les Kata du Clan du Phénix, sa démonstration est un magnifique spectacle.

RANG: bushi du Clan du Phénix 1
COÛT: 3
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un naginata.
EFFET: le bonus d'Initiative conféré par l'utilisation d'un naginata ne disparaît pas au bout de 3 tours. Les adversaires disposant d'une valeur d'Initiative supérieure à celle du personnage bénéficient de 1 Augmentation Gratuite pour l'attaquer.
VIDE: aucun.

Yeux du Phénix

TEMPS DE PRÉPARATION: 15 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata compte parmi les nombreux exercices que les bushi de la famille Shiba apprennent de manière à servir de yojimbo pour la famille Isawa. Il prend la forme d'une série de pas gracieux et de mouvements lents, le bushi se déplaçant en cercle autour d'un shugenja méditant, si bien que les deux protagonistes alignent leur chi. Une fois le Kata réalisé, le shugenja et le bushi partagent un lien surnaturel qui fait du guerrier de la famille Shiba un fantastique gardien.

RANG: bushi Shiba 2
COÛT: 3
SPÉCIAL: doit être réalisé par un bushi et un shugenja. Une fois le Kata achevé, le shugenja impliqué doit effectuer un jet de Méditation contre un ND de 15.
EFFET: la valeur d'Initiative du bushi est toujours supérieure de 1 point à celle du shugenja ayant participé au Kata (du moins s'il est impliqué dans un combat). Ce shugenja peut dépenser 1 Point de Vide quand son yojimbo est attaqué pour augmenter son ND pour être touché de 15 points (sur cette attaque uniquement). Si le shugenja lance un sort visant directement à aider son yojimbo, il est automatiquement couronné de succès, du moins s'il ne prend pas d'Augmentations lors de l'incantation. Le bushi ajoute le Vide du shugenja à ses jets d'attaque et de dommages tant qu'il combat pour le protéger.
VIDE: aucun.

Kata du Clan du Scorpion

Le Clan du Scorpion protège ses Kata aussi jalousement que ses autres secrets. Parmi les étrangers qui sont acceptés au sein de ses écoles de bushi, peu apprennent ces rituels anciens. Ceux qui ont la chance d'apprendre un Kata du Clan du Scorpion sont prévenus: il s'agit d'un grand présent qu'on leur fait, si bien qu'ils deviennent les débiteurs du clan.

Air Suffocant

TEMPS DE PRÉPARATION: 25 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata souligne le jeu de jambes éclair qui incarne la technique de la famille Bayushi. L'élève se déplace au moyen de grandes enjambées, portant des coups rapides à des adversaires invisibles avant de s'en écarter en bondissant. Ce style permet au bushi de harceler cinq ou six adversaires à la fois.

RANG: bushi Bayushi 4
COÛT: 7
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec une armure légère (ou pas d'armure du tout).
EFFET: le personnage bénéficie d'un bonus de +10 au ND pour être touché contre les adversaires qui agissent après lui au cours du round. En outre, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +5 au ND pour être touché contre les adversaires subissant un malus au ND en raison de Blessures. Enfin, il lance 2 dés de dommages en moins.
VIDE: aucun.

Coup du Talon

TEMPS DE PRÉPARATION: 10 minutes
DURÉE: 120 minutes

Le principe de base de l'École de bushi Bayushi est l'effet de surprise. La plupart des adversaires sont surpris par un coup avant même d'être prêts et le Kata souligne ce concept fondamental. Le Kata insiste sur des attaques rapides et tape-à-l'œil qui tirent le meilleur parti d'une attaque surprise et maintiennent l'adversaire sur la défensive.

RANG: bushi Bayushi 1, ninja Shosuro 2
COÛT: 2
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: si le personnage attaque un adversaire pourvu d'une valeur d'Initiative inférieure à la sienne, il lance 2 dés de dommages supplémentaires, mais son ND pour être touché est réduit de 5 points.
VIDE: aucun.

Frappe sous la Montagne

TEMPS DE PRÉPARATION: 20 minutes
DURÉE: 120 minutes

À l'instar des bushi de l'École Kakita, les guerriers du Clan Scorpion préfèrent conserver toute leur liberté de mouvement et ainsi prendre l'avantage sur les adversaires encombrés par une armure ou des armes lourdes. Mais contrairement aux élèves du Clan de la Grue, ceux de l'École Bayushi apprennent à profiter de toutes les ouvertures qui s'offrent à eux. Quand il réalise ce Kata, le bushi ne porte qu'une armure légère (voire pas d'armure du tout) et utilise généralement une arme de petite taille, fort pratique contre les adversaires les plus lents.

RANG: bushi Bayushi 3, ninja Shosuro 3
COÛT: 6
SPÉCIAL: doit être utilisé conjointement avec un katana, un ninja-to, une arme à une main ou encore à mains nues tout en portant une armure légère (ou pas d'armure du tout).
EFFET: le personnage bénéficie d'un bonus de +10 au ND pour être touché contre les adversaires qui portent une armure lourde ou une arme à deux mains (autre que le katana). En outre, il bénéficie d'un bonus de +20 contre les adversaires portant une armure lourde et une arme à deux mains. S'il attaque un adversaire contre lequel il jouit de ce bonus, il augmente sa valeur d'Initiative de 5 points et bénéficie de 1 Augmentation Gratuite.
VIDE: aucun.

Grâce Destructrice

TEMPS DE PRÉPARATION: 15 minutes
DURÉE: 120 minutes

Ce Kata est le prolongement de l'un des principes fondateurs de la technique de l'École Bayushi, qui veut qu'il soit plus facile de neutraliser un adversaire puissant que de la tuer. Là où les bushi des Clans du Crabe et du Lion écrasent leurs ennemis au moyen de leur grande force, les guerriers du Clan du Scorpion préfèrent les coups qui rendent toute contre-attaque difficile. Ce Kata s'attache à un jeu de jambes rapide accompagné de coups superficiels mais capable de venir à bout d'un adversaire tenace. Le bushi se déplace autour d'un point central et frappe tout en exécutant des cercles toujours plus proches autour d'un adversaire invisible.

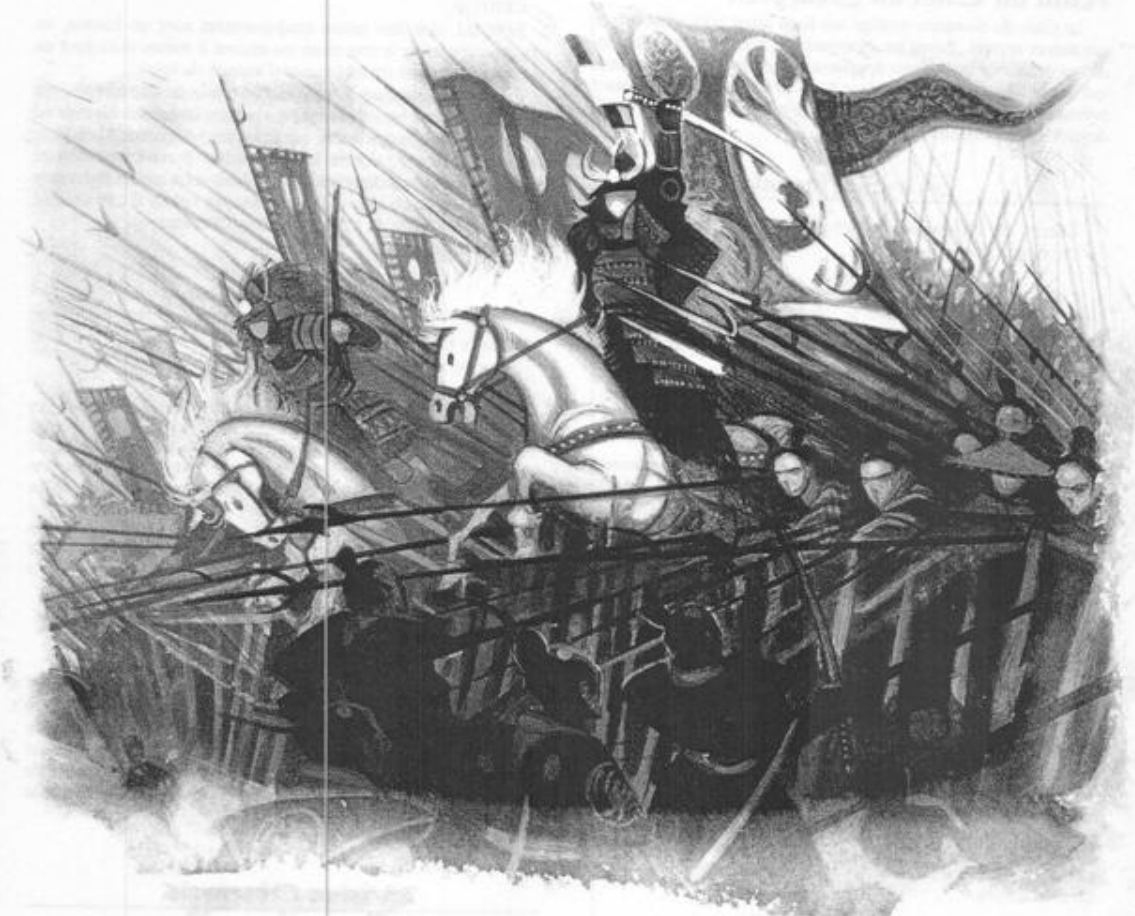
RANG: bushi Bayushi 2
COÛT: 4
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: chaque fois qu'il parvient à frapper un adversaire, ce dernier doit réussir un jet d'opposition de Réflexes sous peine de subir un malus de +5 au ND de toutes ses attaques. Cet effet est cumulable avec chaque coup subi et dure pendant un nombre de rounds égal à son Rang de Réputation +1. Le bushi lance et garde 1 dé de dommages en moins.
VIDE: aucun.

Vision Obscurcie

TEMPS DE PRÉPARATION: 35 minutes
DURÉE: 120 minutes

Le Kata de la Vision Obscurcie est élevé au rang d'art parmi les bushi du Clan du Scorpion. Rares sont ceux qui en maîtrisent les mouvements, et plus rares encore sont ceux qui atteignent l'état d'esprit nécessaire pour obtenir les effets produits par Bayushi Nikute, il y a de cela des siècles. Les mouvements du Kata obligent l'esprit et le corps du bushi à agir sur différents niveaux de conscience. Ainsi, son corps adopte un schéma de défense ou d'attaque, alors que ses mouvements réels sont entièrement différents.

RANG: bushi Bayushi 5, ninja Shosuro 4
COÛT: 7
SPÉCIAL: aucun.
EFFET: les dés des adversaires ne sont pas ouverts sur les jets d'attaque effectués contre le personnage. Tous ceux qui s'en prennent à lui renoncent à leurs dés d'attaque dont le résultat est inférieur à son Rang d'Air moins 1. Tant qu'il utilise ce Kata, le personnage n'a pas le droit d'entreprendre de manœuvre d'Assaut. De plus, il doit être en mesure de se déplacer d'au moins 3 mètres par round, sans quoi le Kata prend fin.
VIDE: aucun.



Combats de Masse

Bien que la plupart des situations de combat soient résolues via les règles d'escarmouches proposées plus haut, certains affrontements prennent des proportions telles qu'il faut alors se tourner vers un autre système de jeu. Les batailles d'une ampleur épique ne sauraient être représentées via les règles de combat destinées aux escarmouches. Le MJ peut évidemment se contenter d'évaluer les forces en présence et de choisir le camp qui l'emporte. Mais qu'en est-il si les personnages comptent parmi les officiers ou souhaitent avoir une influence réelle sur le cours de l'affrontement ? Le système figurant ci-dessous permet donc de déterminer le cours d'une bataille. Le MJ reste l'arbitre quand ces règles remplacent le système de combat habituel.

Une bataille se résout tour par tour. Chaque tour de bataille dure 30 minutes environ. À chaque tour de bataille, les PJ décident de leur niveau d'engagement et des opportunités héroïques entreprises. Ainsi, les actions des PJ ont une incidence sur le cours de la bataille, pour le meilleur comme pour le pire.

Un affrontement mineur comptant 500–800 guerriers par camp prendra 2 ou 3 tours de bataille, un affrontement moyen comptant 800–1 500 guerriers par camp prendra 4 ou 5 tours de bataille et un affrontement majeur comptant plus de 1 500 guerriers par camp prendra 6 à 8 tours de bataille.

Résolution des tours de bataille

Première Etape : Déclaration des Engagements

Au début de chaque tour de bataille, chaque joueur doit annoncer le niveau d'engagement de son personnage. Quatre alternatives d'offrent à lui : Soutien (au plus loin de l'action), Désengagé, Engagé ou Première Ligne (au cœur des combats, là où on a le plus de chances d'influer sur l'issue de l'affrontement).

Si les PJ sont de simples soldats dont la parole n'a aucun poids, leur officier leur dira où aller. Dans ce cas, le MJ leur indiquera leur niveau d'engagement à chaque tour de bataille.

Sinon, chaque personnage choisit l'un des quatre niveaux d'engagement durant le premier tour de bataille. Les personnages peuvent changer leur niveau d'engagement à chaque tour, sans pour autant le faire évoluer de plus d'un cran. Par exemple, un

personnage Engagé lors du dernier tour de bataille se verra offrir trois alternatives durant le tour à venir : Désengagé, Engagé ou Première ligne. Un personnage situé en Première ligne lors du dernier tour de bataille doit donc y rester ou se contenter de devenir Engagé.

Deuxième Etape : Évolution de la Bataille

Une fois les engagements déclarés, le MJ annonce la tournure que prend la bataille pour le tour en cours. Les deux camps peuvent être à égalité ou l'un d'eux peut prendre l'avantage sur l'autre. Si les choses tournent mal pour l'armée des PJ, le danger est bien là, mais les opportunités héroïques sont également plus intéressantes. Les généraux des deux armées effectuent un jet, l'un contre l'autre, pour déterminer l'évolution de la bataille, mais le MJ a toute latitude pour prendre lui-même la décision si cela rentre dans le cadre de son aventure.

Les deux généraux effectuent donc un jet de Perception/Art de la guerre (Combat de masse) pour déterminer qui remporte le tour, sachant que celui qui réussir son jet permet à son armée de prendre l'avantage. Si la différence entre les deux jets est inférieure ou égale à 5, on considère que le tour s'achève sur une égalité.

MODIFICATEURS DE L'EVOLUTION D'UNE BATAILLE

Nom	Modificateur au jet
Supériorité numérique	Cf. ci-dessous
L'équipement de l'armée est sensiblement supérieur (katana contre fourches)	+5
Puissance magique supérieure	+5
Moral	Cf. ci-dessous
Terrain avantageux	+5
Goulet d'étranglement	Cf. ci-dessous
Position défensive	+3
Pluie (attaquants)	–2
Pluie (unités de cavalerie)	–3
Général disposant de Way of the Land en rapport avec la région où se déroule la bataille	+ (Rang de Réputation × 2)
Général disposant de la Compétence Art de la guerre (Combat de Masse)	bonus de Spécialisation x 2

RÈGLES ADDITIONNELLES ACCOMPAGNANT LA DEUXIÈME ÉTAPE

GOULET D'ÉTRANGLEMENT

Parfois, la totalité d'une armée ne peut affronter son adversaire. Un général astucieux profitera du terrain, de pièges et autres ruses pour faire en sorte que toute l'armée adverse ne puisse attaquer ses troupes. Par exemple, une armée entière ne peut pas franchir d'un coup la porte d'un château. Un goulet d'étranglement peut donc annuler ou réduire la supériorité numérique de l'armée adverse.

MORAL

Si une armée remporte deux jets d'opposition consécutifs ou un jet dont le résultat est deux fois plus élevé que celui du général adverse, elle gagne du terrain alors que l'adversaire commence à perdre courage. Lors du jet d'évolution de la bataille suivant, le général ayant l'avantage bénéficie d'un bonus égal à 1/5e de la différence entre les deux jets précédents (arrondir à l'entier inférieur).

SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Ces bonus, appliqués au jet d'évolution de la bataille, ne sont pas cumulables. Lorsque vous déterminez la supériorité numérique, arrondissez à l'entier inférieur.

2 contre 1	+5
3 contre 1	+10
4 contre 1	+15
5 contre 1	+20
6+ contre 1	+25

TACTIQUE

Au début de chaque tour de bataille, chaque général décide de la tactique à suivre. Si le MJ la pense efficace, un bonus est alors accordé au général concerné. La valeur de ce bonus reste floue à dessein car les tactiques envisageables sont infinies. Voici quelques exemples : opposer une rangée de piquiers à une charge de cavalerie, charger des saboteurs de détruire les armes de siège ennemies ou profiter du vent pour allumer un incendie susceptible d'évoluer en direction de l'armée adverse. Selon la créativité et l'efficacité du stratagème employé, le MJ est en droit d'octroyer un bonus.

Exemple : Akodo Jin mène 1 000 fantassins lourds du Clan du Lion à l'assaut d'une garnison abritant 300 soldats du Clan du Scorpion obéissant aux ordres de Bayushi Toshimo. Les soldats d'Akodo Jin ont participé à de nombreuses batailles du Clan du Lion, mais Toshimo compte sur ses ninja Shosuro pour saper les forces de son adversaire. Bien qu'Akodo Jin bénéficie de l'avantage du nombre, les troupes de Bayushi Toshimo se préparent à cette attaque depuis des mois et ont renforcé les fortifications de leur camp. Si l'armée du Clan du Lion passe à l'attaque, les ninja Shosuro déclencheront une série de piège qui provoqueront l'éboulement d'une partie de la colline, si bien que les samurai du Clan du Lion ne pourront attaquer en masse. Il pleut depuis trois jours, mais l'averse pourrait cesser d'ici la fin de la journée.

Akodo Jin bénéficie d'un bonus de +10 au jet de Perception/Art de la Guerre (Combat de Masse) : +15 pour la supériorité numérique (3 contre 1), +2 parce qu'il a un Rang de 3 en Art de la Guerre, –2 pour la pluie et (bien qu'il ne le sache pas encore) –5 pour le goulet d'étranglement partiel que provoquera le piège des ninja. Bayushi Toshimo jouit lui aussi d'un bonus de +10 au jet de Perception/Art de la Guerre (Combat de Masse) : +5 pour le terrain avantageux que lui offre l'avant-poste, +3 pour ses fortifications et +2 parce qu'il a l'avantage Way of the Land en rapport avec la région.

Ayant pesé le pour et le contre d'un assaut, Akodo Jin décide de repousser l'attaque au lendemain.

Troisième Etape: Résolution des Engagements

Chaque joueur effectue un jet de Perception/Art de la Guerre (Combat de Masse) pour voir comment son personnage s'en sort au sein de l'affrontement. En cas de succès, il a de plus grandes chances de bénéficier d'opportunités héroïques susceptibles d'affecter le cours de la bataille. Mais en cas d'échec, il risque lui-même d'être victime d'une opportunité héroïque. Le ND du jet de Perception/Art de la Guerre dépend bien entendu de son niveau d'engagement dans la mêlée.

ND DE RÉSOLUTION

Action	ND
Soutien	25
Désengagé	20
Engagé	15
Première Ligne	10
L'armée du personnage a l'avantage	+5
L'armée adverse a l'avantage	–5
A déjà renoncé à une opportunité héroïque	–1
A déjà renoncé à deux opportunités héroïques	–3

Chaque joueur lance 1 dé auquel il ajoute son Rang d'Eau et son Rang de Compétence Art de la Guerre. Le résultat est ensuite modifié comme suit :

MODIFICATEUR À LA TABLE DE COMBAT DE MASSE

Action	Modificateur au jet
Jet de résolution raté de 5 points ou moins	–2
Jet de résolution raté de plus de 5 points	–4
Augmentations prise avec succès au jet de résolution	+1
Première ligne	+10

Le joueur se reporte ensuite à la table de combat de masse adéquate, cherche la ligne correspondant à son résultat et découvre la situation à laquelle son PJ est confronté pour le tour de bataille en cours.

Une opportunité héroïque est une escarmouche ou une scène qui se déroule au sein de la bataille. Pour certaines, le PJ est seul, mais pour d'autres, il peut recevoir l'aide de son groupe ou de PNJ de son camp. Un joueur n'a pas le droit de renoncer à une opportunité héroïque s'il en a déjà refusé deux lors de la bataille en cours.

Si l'opportunité héroïque en question n'est pas du goût du MJ, il est en droit de demander au joueur d'effectuer un nouveau jet sur la table de combat de masse.

Quatrième Etape: l'Heure de Gloire

Si le PJ a répondu à une opportunité héroïque, il gagne tous les bonus de Gloire acquis lors de ce tour.

Il est possible de rater une opportunité héroïque. Peut-être le PJ a-t-il perdu son sang-froid et fuit devant la légion de berserkers Hida qui avançait vers lui. Peut-être n'a-t-il pas réussi à rallier ses troupes qui ont fait une trouée dans les forces ennemies. Les malus découlant d'un tel échec dépendent du MJ. Peut-être le PJ va-t-il mourir. Peut-être va-t-il perdre de la Gloire, de l'Honneur et du Statut. Peut-être sera-t-il seul à être conscient de son échec, si bien qu'il n'en subira pas de conséquences. La peine la plus dure est seppuku, mais le personnage doit accepter son destin et mourir avec honneur. Il ne s'agit là que de suggestions et le MJ est libre de réagir comme bon lui semble face à l'échec d'un PJ.

Les opportunités héroïques offrent parfois de grandes récompenses, mais il faut savoir prendre de gros risques pour les arracher. Notez que le fait de se soustraire à l'appel du combat comporte aussi des risques. En effet, manquer de saisir une telle opportunité peut avoir de graves répercussions. Au mieux, votre général subira un malus de moral de –1 au prochain jet de résolution de bataille. Au pire, le MJ partira du principe que le cours de la bataille a été considérablement modifié parce que le personnage a fui devant la menace ennemie. Par exemple, ne pas charger une rangée de shugenja permettra peut-être à ceux-ci d'achever un rituel qui infligera de grosses pertes au camp du PJ ou modifiera le terrain.

Règles Spéciales: Batailles Navales

Les batailles navales se conforment aux règles ci-dessus, à l'exception de ce qui suit. Le MJ peut utiliser les tables de batailles navales plutôt que les tables habituelles, inclure certaines des opportunités héroïques navales aux tables habituelles ou totalement les ignorer.

Les batailles navales ne proposent pas de Soutien en qualité d'engagement. Quand deux navires se livrent bataille, nul ne peut rester en arrière.

Les unités de cavalerie ne sont guère utiles et ne bénéficient pas de bonus spécial. Du reste, nul ne peut combattre à cheval lors d'une bataille navale.

L'oscillation des vagues peut embêter le plus vigoureux des samurai. Tous les PJ doivent effectuer un test d'Agilité/Athlétisme contre un ND de 15 au début de chaque tour de bataille pour être en mesure de combattre efficacement. En cas d'échec, ils subissent un malus de +5 à tous les ND pour le tour en cours.

Tous les sorts du Feu jetés lors d'une bataille navale voient leur ND augmenter de 5 points. À l'inverse, tous les sorts de l'Eau voient leur ND baisser de 5 points.

Règles Spéciales: Combattre l'Outremonde

Les règles de combat contre des adversaires de l'Outremonde se conforment à celles qui sont présentées ci-dessus, à l'exception de ce qui suit. Le MJ peut utiliser les tables de batailles de l'Outremonde plutôt que les tables habituelles, inclure certaines des opportunités héroïques d'Outremonde aux tables habituelles ou totalement les ignorer.

Les armées de l'Outremonde ne sont pas affectées par le moral et ne tiennent jamais compte des bonus ou des malus découlant de l'avantage ou du désavantage au combat, sauf si l'armée en question abrite des soldats humains. Dans ce cas, le MJ est en droit de décider que l'armée de l'Outremonde doit malgré tout tenir compte du moral.

Pour les troupes qui ne sont pas habituées à combattre des démons, les armées de l'Outremonde sont terrifiantes. Tous les jets d'Art de la Guerre (Combat de Masse) voient leur ND augmenter de 5 points, sauf si le personnage a la Compétence Connaissance de l'Outremonde.

Une armée confrontée à une force de l'Outremonde subit un malus de moral de –2 aux jets d'évolution de la bataille et de résolution des engagements.

Après la Bataille

Les gains de Statut découlant d'une bataille doivent être confirmés par un samurai disposant lui-même de davantage de Statut que le PJ concerné. Une conduite exemplaire et extraordinaire se traduira par un gain de Gloire ou de Statut supplémentaire, à la discrétion du MJ.

TABLE DE COMBAT DE MASSE 1A : SOUTIEN

≤0	Escarmouche (1–4 ashigaru)
1–3	Escarmouche (1–2 samurai, un Rang de moins que le PJ)
4–6	Escarmouche (1–3 samurai, un Rang de moins que le PJ)
7–9	Pas d'opportunité héroïque
10–11	Pas d'opportunité héroïque
12–14	Pas d'opportunité héroïque
15–16	Présent d'un shugenja
17	Rallier les archers
18	Se joindre au combat

TABLE DE COMBAT DE MASSE 1B : DÉSENGAGÉ

≤0	Escarmouche (1–3 samurai et 0–1 shugenja de Rang égal au PJ)
1–3	Escarmouche (1–3 samurai de Rang égal au PJ)
4–6	Escarmouche (1–4 ashigaru)
7–9	Secourir un adversaire blessé
10–11	Protéger le général
12–14	S'apprêter à creuser deux tombes
15–16	Escarmouche (2–4 samurai, un Rang de moins que le PJ)
17	Défi en duel
18	Secourir un camarade Blessé

TABLE DE COMBAT DE MASSE 1C : ENGAGÉ

≤0	Escarmouche (1–2 samurai de Rang égal au PJ)
1–3	« Tenez cette position ! »
4–6	Protéger le général
7–9	S'apprêter à creuser deux tombes
10–11	Écrasement
12–14	Secourir un adversaire blessé
15–16	Attaque des archers
17	Ramasser la bannière
18	Briser les lignes ennemies

TABLE DE COMBAT DE MASSE 1D : PREMIÈRE LIGNE

≤0	Escarmouche (1–3 samurai et 1 shugenja de Rang égal au PJ)
1–3	Escarmouche (1–3 samurai de Rang égal au PJ)
4–6	Escarmouche (2–4 samurai, un Rang de moins que le PJ)
7–9	Défi en duel
10–11	Attaque des shugenja
12–14	Seul contre tous
15–16	Ligne de tir dégagée
17	« Tenez cette position ! »
18	S'emparer de la bannière ennemie

TABLE DE BATAILLE NAVALE 2A : DÉSENGAGÉ

≤0	Escarmouche (1–3 samurai et 0–1 shugenja de Rang égal au PJ)
1–3	Escarmouche (1–3 samurai de Rang égal au PJ)
4–6	Escarmouche (1–4 ashigaru)
7–9	Défi en duel
10–11	Protéger le général
12–14	S'apprêter à creuser deux tombes
15–16	Escarmouche (2–4 samurai, un Rang de moins que le PJ)
17	Défi en duel
18	Secourir un camarade blessé

TABLE DE BATAILLE NAVALE 2B : ENGAGÉ

≤0	Escarmouche (1–2 samurai de Rang égal au PJ)
1–3	Escarmouche (1–5 ashigaru)
4–6	Protéger le général
7–9	S'apprêter à creuser deux tombes
10–11	Écrasement
12–14	Secourir un adversaire blessé
15–16	Attaque des archers
17	Incendier les voiles
18	Éperonner

TABLE DE BATAILLE NAVALE 2C : PREMIÈRE LIGNE

≤0	Escarmouche (1-3 samurai et 1 shugenja de Rang égal au PJ
1–3	Escarmouche (1–3 samurai de Rang égal au PJ)
4–6	Escarmouche (2–4 samurai, un Rang de moins que le PJ)
7–9	Défi en duel
10–11	Sauvez notre navire
12–14	Seul contre tous
15–16	Ligne de tir dégagée
17	Incendier les voiles
18	Sauvez notre navire

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3A : SOUTIEN

≤0	Escarmouche (1–5 gobelins)
1–3	Escarmouche (1–2 samurai Souillés, un Rang de moins que le PJ, ou 1 ogre)
4–6	Escarmouche (1–3 samurai, un Rang de moins que le PJ)
7–9	Pas d'opportunité héroïque
10–11	Pas d'opportunité héroïque
12–14	Pas d'opportunité héroïque
15–16	Présent d'un shugenja
17	Rallier les archers
18	Se joindre au combat

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3B : DÉSENGAGÉ

≤0	Escarmouche (1–3 samurai et 0–1 shugenja de Rang égal au PJ)
1–3	Escarmouche (1–3 samurai de Rang égal au PJ)
4–6	Secourir un adversaire blessé
7–9	Pour l'Empire
10–11	Protéger le général
12–14	S'apprêter à creuser deux tombes
15–16	Secourir un camarade blessé
17	Se dresser contre les ténèbres
18	Escarmouche (1–2 ogres)

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3C : ENGAGÉ

≤–1	Escarmouche (3–8 gobelins et 1 guerrier gobelin)
0	Escarmouche (1–2 samurai Souillés, un Rang de moins que le PJ)
1–3	« Tenez cette position ! »
4–6	Protéger le général
7–9	Pour l'Empire
10–11	Écrasement
12–14	Secourir un adversaire blessé
15–16	Attaque des archers
17	Folie de l'Outremonde
18	Escarmouche (1–2 ogres)

TABLE DE COMBAT DE MASSE DE L'OUTREMONDE 3D : PREMIÈRE LIGNE

≤0	Escarmouche (1–3 samurai Souillés et 1 maho-tsukai de Rang égal de Rang égal au PJ)
1–3	Escarmouche (1–3 samurai Souillés de Rang égal au PJ)
4–6	Pour l'Empire
7–9	Escarmouche (1–2 ogres)
10–11	Folie de l'Outremonde
12–14	Seul contre tous
15–16	Se dresser contre les ténèbres
17	« Tenez cette position ! »
18	Escarmouche (1 oni mineur ou 2 oni inférieurs)

Opportunités Héroïques

ATTAQUE DES ARCHERS

Soudain, votre personnage remarque une ouverture qui lui permet de fondre sur les unités de Soutien de l'armée ennemie. Il a là une chance d'attaquer les archers et donc de permettre aux renforts de son armée de charger.

En cas de réussite, le général adverse subit un malus de –3 au jet de résolution de bataille du tour suivant. Le PJ gagne 2 points de Gloire.

Attaque des Shugenja

Une brèche s'ouvre dans la confusion de la bataille et le personnage a l'occasion d'attaquer les unités de Soutien. Alors qu'il charge leurs rangs, les shugenja cessent aussitôt leurs rituels de guerre !

Un coup porté aux shugenja ennemis est certainement la clef de la victoire, mais cette action peut se révéler fort dangereuse car le personnage risque de devenir leur cible première. En cas de réussite, le général adverse subit un malus de –5 aux jets de résolution de bataille pour les deux prochains tours. Le PJ gagne 3 points de Gloire.

Briser les Lignes Ennemies

Le PJ reçoit l'ordre de charger les premières lignes ennemies !

Le PJ doit affronter 2–4 samurai de Rang 2 s'il souhaite s'en prendre aux premières lignes adverses. Il se retrouve bien évidemment en Première Ligne. Au tour suivant, ôtez 2 points au jet du PJ mais ajoutez 3 points au jet de résolution de bataille de son général.

Défi en Duel

Un officier ennemi aperçoit le PJ et le défie en duel d'une voix forte.

Si le PJ accepte cette opportunité héroïque, il doit affronter en duel un samurai de Rang 2 ou 3. S'il l'emporte, il gagne 1 point de Gloire par Rang de Gloire de son adversaire. De plus, son général bénéficie d'un bonus de +2 au jet de résolution de bataille du prochain tour.

Écrasement

Le personnage et son unité remarquent un officier ennemi séparé de ses gardes du corps. Bien qu'il ne s'agisse certainement pas de la chose la plus honorable à faire, se débarrasser de lui donnerait certainement un avantage décisif à l'armée du personnage.

Si le PJ passe à côté de cette opportunité héroïque, il ne subit aucun malus. Lui et ses hommes peuvent cependant décider d'attaquer l'officier, un samurai de Rang 3–4. En cas de succès, le général adverse subit un malus de –5 au jet de résolution de bataille du prochain tour.

Éperonner

Le capitaine du navire du PJ hurle : « Éperonnez-les ! » Le PJ doit se préparer à l'abordage.

Si le PJ accepte cette opportunité héroïque, il se retrouve en Première Ligne. Il lui faut alors combattre 1–4 samurai ayant un Rang de moins que lui. Il gagne 1 point de Gloire.

Escarmouche

Cette opportunité héroïque permet au PJ de combattre un certain nombre d'ennemis. Pour saisir cette opportunité, le PJ doit avant tout éliminer ses ennemis de la bataille, sans forcément les tuer. En cas de succès, le général du personnage bénéficie d'un bonus de +1 au jet de résolution de bataille du prochain tour.

Folie de l'Outremonde

La malédiction de la Souillure de l'Outremonde s'abat sur les guerriers qui combattent aux côtés du PJ, qui s'écroulent au sol en hurlant. Quelques instants plus tard, ils se relèvent, une lueur impie dans les yeux.

Le PJ doit affronter 1–4 samurai Souillés d'un Rang égal au sien (s'il est en Première Ligne) ou d'un Rang de moins que lui (s'il est Engagé). S'il s'en sort, le PJ gagne 1 point de Gloire. S'il renonce à cette opportunité héroïque, son général subit un malus de –3 au jet de résolution de bataille du prochain tour.

Incendier les Voiles

Le meilleur moyen de s'en prendre à un navire ennemi est d'en brûler les voiles pour l'immobiliser. Le personnage est certainement capable de tirer des flèches enflammées sur la voilure !

Le ND du tir dépend de la distance qui sépare le PJ du navire ennemi (généralement 25+). En cas de réussite, il endommage gravement un navire et impose un malus de –3 aux jets de résolution de bataille de l'amiral adverse pour le reste de l'affrontement.

Ligne de Tir Dégagée

Les premières lignes se délitent et le PJ a une ligne de tir dégagée qui lui permet de prendre pour cible le chef de l'armée adverse !

Le ND du tir dépend de l'officier visé (généralement 30+). Si le personnage touche, il gagne 3 points de Gloire, mais le commandant adverse ne sera sans doute que blessé. De plus, le général ennemi subit dès lors un malus de –5 aux jets de résolution de bataille jusqu'à la fin de l'affrontement.

Présent d'un Shugenja

L'un des shugenja de l'armée du PJ vient de lui lancer un sort.

Le MJ peut décider de la nature précise du sort. Sinon, considérez que l'un des Traits ou l'une des Compétences du PJ augmente d'un Rang jusqu'à la fin de la bataille.

Pour l'Empire

Ces créatures ne semblent guère marquées par la mort de leurs camarades. Elles poursuivent leur assaut, ignorant les pertes que leur inflige l'armée du PJ. Soudain, le personnage aperçoit un guerrier de l'Outremonde hurler des ordres à la horde. Peut-être la mort de l'un de ses leaders suffira-t-elle à donner l'avantage au camp du PJ.

Le PJ a l'occasion de combattre un samurai Souillé (Rang 3–4), un Oni mineur (caractéristiques présentées dans le Livre du Vide, page 284) ou toute autre créature répondant aux souhaits du MJ. En cas de succès, le PJ gagne 3 points de Gloire. L'armée adverse subit alors un malus de moral au tour suivant. Le général ennemi subit quant à lui un malus de –3 au jet de résolution de bataille, également au tour suivant.

Combattre en Groupe

Les batailles prennent généralement une tournure chaotique et périlleuse, si bien que des personnages inexpérimentés y perdront certainement la vie s'ils chargent sans réfléchir. Si plusieurs PJ ont le même niveau d'engagement au début de l'étape de résolution de bataille, ils ont la possibilité de régler ensemble leurs opportunités héroïques.

Si les PJ décident de combattre ensemble, tous les gains de Gloire et de Statut doivent être répartis entre eux. Pour ce qui est des opportunités héroïques offrant un bonus à chaque tour (comme **Secourir un camarade blessé**, **Secourir un adversaire blessé** ou **Présent d'un shugenja**), le MJ partira du principe que celui qui s'en sort le mieux en profite ou répartira les bonus entre les membres du groupe présents. Peut-être le soldat allié secouru se sent-il redevable de l'ensemble du groupe ou peut-être le shugenja va-t-il décider de lancer un sort sur le meilleur guerrier du groupe.

Pour déterminer l'opportunité héroïque à laquelle le groupe a affaire, tous les joueurs effectuent un jet sur leur table de combat de masse. Ils font alors la somme de leurs résultats puis la divisent par le nombre de PJ impliqués, en arrondissant à l'entier inférieur. Le résultat donne alors l'opportunité héroïque du groupe, quelle que soit sa composition.

Quand les personnages combattent en groupe, le MJ est en droit d'augmenter le nombre d'adversaires de leurs opportunités héroïques, mais cela n'est pas nécessaire. Les batailles rangées sont suffisamment meurtrières comme cela.

Protéger le Général

Le PJ se retrouve soudain face à son général, qui a perdu son garde du corps personnel. Celui-ci lui ordonne alors de rester à ses côtés et de le protéger. Le personnage doit bien évidemment le suivre partout où il se rend (sachant que certains généraux sont plus courageux que d'autres).

Le MJ prend le contrôle du niveau d'engagement du PJ pour le reste de la bataille. Il gagne cependant 1 point de Gloire supplémentaire par tour de bataille.

Rallier les Archers

Un courageux soldat ennemi fait un véritable carnage parmi les rangs des archers, qui sont maintenant en déroute. Le PJ doit les regrouper et remettre leurs rangs en bon ordre pour qu'ils reprennent le combat.

Le PJ doit galvaniser les troupes et effectuer un jet d'Intuition/Art du Conteur (Art Oratoire) contre un ND de 15. En cas de succès, son général bénéficie d'un bonus de +1 au prochain jet de résolution de bataille et le PJ gagne 1 point de Gloire. En cas d'échec ou de refus de la part du PJ, son général subit un malus de –1 au prochain jet de résolution de bataille.

Ramasser la Bannière

Le personnage voit le porte-étendard de son camp se faire cribler de flèches. Il a maintenant l'occasion de ramasser la bannière et de remonter ainsi le moral de son armée. Mais attention, car le porte-étendard constitue une cible de choix pour les soldats ennemis.

Le PJ qui accepte de brandir la bannière de son armée sera la cible de samurai et d'archers à chaque tour de bataille, jusqu'à ce qu'il la lâche. Cependant, son général bénéficie d'un bonus de +3 au jet de résolution de bataille à chaque tour où le PJ tient l'étendard.

S'apprêter à Creuser Deux Tombes

Le personnage aperçoit un samurai de l'armée adverse terrasser l'un de ses proches. Il peut désormais passer le reste de la bataille à traquer ce samurai.

Si le PJ choisit de poursuivre son ennemi, il doit atteindre le même niveau d'engagement que celui-ci et réussir un jet d'opposition de Perception/Art de la Guerre. En cas d'échec, son ennemi l'évite. En cas de réussite, il se retrouve dans une situation de **Défi en duel** avec son adversaire. Si ce dernier souhaite affronter le PJ, rien ne l'empêche de renoncer au jet d'opposition de Perception/Art de la Guerre.

S'emparer de la Bannière Ennemie

Malgré le sang et le carnage qui l'entourent, le PJ distingue le porte-étendard de l'armée ennemie. Il a une chance de s'emparer de la bannière ennemie ! Avant cela, il lui faut néanmoins tuer le porteur. S'il parvient à s'emparer de la bannière, il lui faudra la rapporter jusqu'à ses unités de Soutien.

Sans l'aide de son armée, le PJ n'a aucune chance de remplir cette opportunité héroïque. Tant qu'il tient la bannière, il ne peut répondre à aucune autre opportunité héroïque. À chaque tour de bataille, le PJ est attaqué par 1 dé de samurai ennemis de son Rang.

Tant que l'étendard est en sa possession, le général ennemi subit un malus de –5 pour ce qui est de déterminer l'avantage. Une fois l'opportunité héroïque terminée, le personnage gagne 1 Rang de Gloire.

Sauvez Notre Navire

Le navire du PJ a subi de lourds dégâts et risque de sombrer d'un instant à l'autre. Si rien n'est fait, tout l'équipage risque de se noyer. Le PJ doit donc prévenir les membres d'équipage et les aider à quitter le navire.

Si le PJ parvient à sauver les membres de l'équipage, il gagne 3 points de Gloire.

Se Dresser contre les Ténèbres

Les ashigaru et certains samurai de l'armée du PJ ne sont pas habitués à combattre des morts-vivants et autres abominations. Ils se débandent à la simple vue d'un gigantesque oni avançant lentement sur leur position. Si le PJ parvenait à vaincre le monstre, peut-être son exemple remonterait-il le moral de l'armée.

Le PJ a la possibilité de combattre un Oni mineur (dont les caractéristiques figurent dans le Livre du Vide, page 284). En cas de succès, il gagne 4 points de Gloire et son général bénéficie d'un bonus de +3 au jet de résolution de bataille du prochain tour. En cas d'échec ou s'il se soustrait à cette opportunité héroïque, son général subit un malus de –5 au jet de résolution de bataille du prochain tour et perd le bénéficie d'un éventuel bonus de moral.

Se Joindre au Combat

Depuis les unités de Soutien, le PJ remarque une faille dans la stratégie du général ennemi. Peut-être est-il temps pour lui de se joindre au combat !

S'il le souhaite, le PJ peut désormais être Désengagé. Dans ce cas, il effectue sur-le-champ un jet sur la table de combat de masse 1B (sans modificateur).

Secourir un Adversaire Blessé

Le PJ remarque un ennemi blessé qui l'appelle à l'aide. Il peut l'ignorer sans subir de malus (après tout, il se comporte comme un lâche), mais s'il lui vient en aide, son ennemi lui sera redevable. Cet ennemi pourrait même devenir un otage de valeur lors de négociations à venir…

Le PJ doit réintégrer les unités de Soutien aussi vite que possible. Il ne tire aucun bonus de cette opportunité héroïque.

Secourir un Camarade Blessé

Au plus fort de la bataille, le personnage voit l'un de ses proches s'effondrer ! Il a cependant une chance de le sauver.

Pendant qu'il porte secours à son camarade, le PJ ne peut se prêter à aucune autre opportunité héroïque. À chaque tour, il est confronté à deux ou trois adversaires de Rang 1–2. Si le PJ parvient à protéger son camarade, il gagne 1 point de Gloire supplémentaire par tour de bataille (sans compter que son allié le récompensera certainement pour lui avoir sauvé la vie).

Seul contre Tous

Le PJ aperçoit l'un de ses alliés charger au cœur de la bataille. Si personne ne vient à son aide, il sera bientôt submergé par les soldats ennemis qui font mine de l'encercler. Le personnage doit lui donner un coup de main sans quoi il va inévitablement se faire tuer !

Jouez cette opportunité héroïque comme une escarmouche opposant le PJ à 3–6 samurai ayant un Rang de moins que lui. Pour s'acquitter de cette opportunité héroïque, l'allié auquel le PJ vient en aide doit s'en sortir vivant. En cas de réussite, le PJ gagne 3 points de Gloire, sans oublier la gratitude de son camarade.



« TENEZ CETTE POSITION ! »

Le commandant du PJ lui ordonne de tenir une position ! Il doit rester à son niveau d'engagement, mais si ses troupes parviennent à tenir leur position, il n'en gagnera que plus de Gloire.

L'unité doit tenir sa position contre l'ennemi.

Engagé : autant de samurai que de PJ (et de même Rang) ; +2 points de Gloire.

Première Ligne : autant de samurai que de PJ (et de même Rang) plus 4 ; +4 points de Gloire.

Expérience et Progression

Points d'Expérience

Au fil de leurs aventures à Rokugan, les personnages ont la possibilité d'améliorer leurs talents par la pratique et l'expérience. À la fin de chaque session, les personnages reçoivent donc des Points d'Expérience. Ces points peuvent ensuite être dépensés pour augmenter les Compétences et les Traits, acheter de nouveaux Avantages, se débarrasser de Désavantages ou acheter des pouvoirs spéciaux comme les Kata (décrits dans ce chapitre) et les Kiho (décrits dans le Livre de l'Air). Le coût de l'Augmentation d'une Compétence ou d'un Trait est le suivant :

- Pour augmenter une Compétence d'un Rang, il en coûte un nombre de Points d'Expérience égal au Rang brigué. Exemples : acheter une nouvelle Compétence au Rang 1 coûte 1 point ; augmenter une Compétence du Rang 3 au Rang 4 coûte 4 points.
- Pour augmenter un Trait d'un Rang, il en coûte un nombre de Points d'Expérience égal au Rang brigué x 4. Exemples : augmenter la Constitution du Rang 2 au Rang 3 coûte 12 points ; augmenter l'Intuition du Rang 4 au Rang 5 coûte 20 points.
- Pour augmenter le Vide, dont aucun Trait ne découle, il en coûte un nombre de Points d'Expérience égal au Rang brigué x 4. Exemple : augmenter le Vide du Rang 2 au Rang 3 coûte 12 points.
- Le coût en Points d'Expérience des Avantages, Kata et Kiho est précisé dans la description de chacun. Le rachat d'un Désavantage coûte un nombre de Points d'Expérience égal au double du nombre de Points de Personnage qu'il a rapporté initialement. De plus, le MJ prendra soin de fixer un contexte logique (par exemple, le personnage ne se débarrassera de Ennemi Juré que s'il le tue ou enterre la hache de guerre avec lui). Les Avantages accompagnés du registre « Inné » ne peuvent pas être achetés avec des Points d'Expérience. Ceux qui présentent le registre « Accordé » ne peuvent être achetés qu'en dépensant le nombre de Points d'Expérience requis et en remplissant les conditions fixées par le MJ. Par exemple, pour acheter Bénédiction de Benten, il faut s'attirer les grâces de la fortune du même nom. Le MJ peut accorder des avantages Accordé gratuitement (comme Alliés) s'il a le sentiment que les personnages les méritent. De même, il peut gracieusement débarrasser un personnage d'un Désavantage si celui-ci à réussi à en venir à bout.

Progression des Personnages

Les Points d'Expérience visent à simuler le degré de perfectionnement martial et spirituel des personnages. Bien que le processus soit censé prendre des années, voire des décennies, les jeux de rôle abordent ce point depuis un angle beaucoup plus subjectif.

L'utilisation de Points d'Expérience pour augmenter les Traits est l'amélioration la plus basique qui soit. Le personnage affile ses facultés physiques, il devient plus fort, plus rapide et plus résistant. Une vie d'étude peut mener un érudit à bonifier ses facultés intellectuelles et ses connaissances, tout comme la compagnie d'autrui affine l'empathie d'un courtisan. Tout ceci est simulé par l'investissement de Points d'Expérience sur les Traits physiques et mentaux.

Les Compétences sont beaucoup plus spécifiques que les Traits. En théorie, on ne peut les améliorer que par la pratique. Un bushi qui reste au front pendant des semaines entières n'aura pas le temps de bonifier ses talents d'arrangement floral, alors qu'un savant travaillant dans une bibliothèque n'aura guère l'occasion de s'exercer à son art martial préféré. Pour saisir l'essence même de Rokugan, les joueurs doivent choisir des Compétences basées sur la nature des aventures que leurs personnages vivent.

Le Vide occupe une place unique parmi les Traits d'un personnage car il n'a pas d'explication précise. Il quantifie le lien qu'entretient chaque individu avec l'univers, représentant une sorte d'unité à la fois avec toute chose et avec le néant. L'Augmentation du Vide d'un personnage est synonyme d'une plus grande compréhension de soi ou peut-être de la découverte d'une chose située au-delà de la capacité d'entendement des mortels.

L'achat d'Avantage doit se faire avec l'aval du maître du jeu. Dans l'idéal, on y parvient en interprétant convenablement son personnage, qui jouit alors de bénéfices mécaniques comme des avantages. De même, le rachat de Désavantage permet de se débarrasser de malus importants, une perspective des plus alléchantes pour tout personnage. Là encore, c'est au maître du jeu de prendre la décision qui s'impose si les événements de la partie le permettent.

Octroi de Points d'Expérience

À la fin de chaque session, le nombre de Points d'Expérience qu'accorde le MJ dépend de l'ampleur de la campagne. Si sa campagne va être extrêmement longue, les personnages évolueront assez lentement. En revanche, s'il s'agit d'une campagne courte, le MJ leur accordera davantage de Points d'Expérience par session pour que les joueurs aient réellement le sentiment que leur personnage progresse. Un MJ pingre accordera 1 à 3 Points d'Expérience à chaque personnage par session. À l'inverse, un MJ particulièrement généreux leur en accordera entre 8 et 10.

Si les joueurs interprètent leur personnage avec brio, il est recommandé de leur donner des Points d'Expérience supplémentaires. Exploits, humour et ingéniosité permettent de gagner davantage de Points d'Expérience, mais c'est toujours au MJ que revient la décision finale. Grâce à ce système, le MJ invitera ses joueurs à interpréter leurs personnages, à contribuer au bon déroulement de l'intrigue et à observer le code du bushido. Il peut également être amusant d'impliquer les joueurs. Demandez-leur de voter à la fin de chaque session pour le joueur qui a le mieux interprété son personnage. Accordez alors quelques Points d'Expérience supplémentaires à celui qui a recueilli le plus de suffrages.

Souvenez-vous que le Rang de Réputation n'est pas un indicateur de puissance. En effet, des personnages de même force présenteront certainement un Rang de Réputation différent les uns des autres. En effet, certains choix, comme les Avantages et les Kata, augmentent le niveau de puissance global et la polyvalence d'un personnage sans pour autant lui conférer de Réputation. Cela est intentionnel et oblige les joueurs à choisir entre ces options et de nouvelles Techniques. De plus, Traits et Compétences coûtent toujours plus cher au fil de leurs augmentations. Ainsi, les joueurs qui dépensent leurs Points d'Expérience de manière très égale, augmentant leurs Traits et leurs Compétences, gagnent de nouvelles Techniques plus rapidement que ceux qui s'attachent à une poignée de Traits et de Compétences. Cela nourrit bien évidemment le concept rokugani d'illumination mais également l'idéal du samurai : un individu véritablement parfait ne peut négliger l'aspect mental ou physique de son existence.



若書

Livre De L'Air

Au pied des Grandes Marches se tenait un petit temple dédié à Benten, Fortune de l'Amour Romantique. Miya Sukejuro avait voyagé longtemps pour trouver cet endroit. Tandis que le jeune héraut s'avançait sur le sentier de montagne déchiqueté, il sentit qu'une nouvelle énergie animait ses jambes. Qu'il était bon d'être si près du but. Les marches de bois craquèrent doucement sous ses pas. Il sentait les riches fragrances de l'encens qui venaient de l'intérieur, et entendait le son d'une voix basse et mélodieuse qui chantait doucement. Il écarta délicatement les portes de bois et entra.

Une statue de la déesse dominait la petite pièce. Elle semblait regarder Sukejuro avec un sourire curieux et entendu. Un prêtre solitaire était agenouillé sur le sol devant la statue, le dos tourné à la porte. C'était un homme petit et flétri, presque perdu dans sa robe ample. Sukejuro était surpris de réaliser que c'était le vieil homme qui chantait: il n'aurait pas pensé qu'un son aussi pur puisse provenir d'un individu aussi usé par le temps. La chanson s'évanouit dans le vent. Le petit homme se leva pour faire face à Sukejuro, son visage ridé figé dans un sourire interrogateur. Sukejuro s'inclina devant l'homme, qui lui rendit son geste, quoique avec une certaine raideur.

« Enfin te voilà, » dit-il avec un petit rire.

« Enfin ? » demanda Sukejuro, troublé. « Comment saviez-vous que je viendrais ? Je ne suis venu ici que par hasard. C'était sur mon chemin en rentrant à Shiro Tamori. »

« Hasard ? » demanda le vieil homme en levant un sourcil broussailleux. « Qu'est-ce que le hasard ? Il existe une douzaine de routes plus fréquentées dans ces montagnes, toutes plus faciles que celle-ci, et la plupart plus rapide. Pourquoi avoir emprunté celle-ci ? »

« Parce que je n'étais pas pressé, » répondit Sukejuro d'un air gêné. « Je n'avais jamais vu cette partie des montagnes auparavant, et j'espérais trouver la paix en les explorant. »

« Les montagnes t'ont appelé, » dit le vieil homme en acquiesçant. « J'ai moi-même souvent entendu leur appel. Je t'ai senti approcher, et je leur ai demandé de te guider jusqu'ici. »

« Si vous le dites, sama, » dit Sukejuro avec un sourire narquois.

« J'avoue que je suis surpris de la nature de mon visiteur, » dit-il. « Quel genre d'affaire peut appeler un Héraut Impérial dans ces montagnes, tout en lui laissant le luxe de prendre le chemin le plus long ? »

« Je ne suis pas ici pour une affaire impériale, » répondit Sukejuro. « On m'a dit que j'avais le potentiel pour devenir un shugenja, et je suis venu pour apprendre auprès des Tamori. »

« Un shugenja ? » demanda l'homme, intrigué. « Pourquoi les Familles Impériales t'enverraient-elles en un lieu si éloigné ? Les Seppun ont de nombreuses excellentes écoles de shugenja. »

« Parce que ma mère faisait partie du Clan du Dragon, répondit Sukejuro, et que mon père dit que les Tamori peuvent m'enseigner des mystères que les Seppun ne comprendraient jamais. »

« C'est vrai, mais les Seppun pourraient en dire autant des Tamori. L'univers est vaste, Sukejuro-san, et aucun d'entre nous n'a les yeux assez grands pour le percevoir tout entier. »

« Peut-être, » répondit Sukejuro, « mais j'ai peur de ne pas voir grand-chose, en vérité. Ma mère croit que j'ai un grand pouvoir magique, mais j'ai vu ce que les shugenja pouvaient faire. Je ne peux pas invoquer des flammes ni marcher dans les airs. Je ne sais pas parler aux montagnes. J'ai peur d'arriver à Shiro Tamori simplement pour apprendre qu'elle avait tort, et que je n'ai aucune magie en moi. J'ai peur de n'être venu ici que pour faillir à mon devoir envers ma famille. »

Le vieil homme sourit. « Alors n'échoue pas. Regarde ceci, et dis-moi ce que tu vois. »

Il ferma les yeux, et l'air s'agita soudain dans le temple. Le vent se leva brusquement, tourbillonnant autour de Sukejuro et du prêtre, agitant les pièges à esprits suspendus au plafond. Les bougies qui brûlaient aux pieds de la statue de la Fortune vacillèrent, menaçant de s'éteindre, mais leurs flammes s'élevèrent dans une bouffée insolente, brûlant d'un feu vert dans la petite tempête. Sukejuro sentit la terre trembler sous ses pieds, le sanctuaire tout entier étant secoué par le pouvoir de la magie. Sukejuro trébucha et tomba à genoux. Empli de peur, il se demanda si le temple allait s'effondrer et pria que tout

ceci s'arrête. Le vent s'évanouit. La terre se calma. Les flammes se rétrécirent jusqu'à n'être plus que de petites taches de lumière.

« J'ai vu le pouvoir, » murmura Sukejuro, « plus de pouvoir que je n'en posséderai jamais, plus de pouvoir que quiconque ne peut espérer en maîtriser. »

« Alors tu as vu la vérité, » dit le vieux prêtre. « Un shugenja ne possède pas un tel pouvoir. Il n'en est pas maître. Ces forces n'appartiennent qu'aux kami. Cependant, si on leur montre le respect qui leur est dû, si on leur témoigne la déférence qu'ils méritent, les esprits nous récompensent de notre dévotion. Ce sont les kami, et non moi, qui ont fait les choses que tu as vues ici. Je n'ai fait que diriger leurs actions. Un shugenja doit toujours se souvenir que les esprits ne sont pas ses esclaves. Tu crois que tu ne peux commander aux kami parce que tu respectes tant leur pouvoir, et c'est pour cela que je pense que tu feras un bon shugenja.

« Mais je n'entends pas les esprits comme vous, » dit Sukejuro, « je ne peux pas leur parler. »

Le vieil homme se remit à rire. « Le sort que j'ai lancé était assez simple: j'ai agité les esprits et je les ai laissés n'en faire qu'à leur tête. C'est toi qui les a ramenés au calme, Sukejuro. »

« Moi ? » demanda-t-il, surpris. « Mais je n'ai rien fait d'autre que prier pour que le tremblement de terre s'arrête. »

« Et il l'a fait, » dit le vieux prêtre. « On dit dans mon clan qu'un homme qui vit toute sa vie dans les montagnes ne peut pas voir leur beauté. Il en va de même pour toi. Tu crois que tu ne peux pas entendre les kami parler parce que tu as toujours entendu leurs murmures. Dis-moi, Sukejuro, ne ressens-tu pas une paix infinie, ici ? Une sensation de patience et d'éternité ? C'est la montagne. Ressens-tu une énergie impatiente ? Quelque chose qui te dit qu'il y a quelque chose, juste derrière l'horizon, qui doit être découvert immédiatement ? C'est le vent. Tu entends ces choses, Sukejuro. Cela t'est tellement naturel que tu ne t'en rends même pas compte. »

« Je pense que je comprends, » dit Sukejuro, la voix pleine d'une admiration craintive. « Est-ce pour cela que vous m'avez amené ici ? Sentiez-vous que j'étais dans le besoin ? »

« À dire vrai, non, » dit le vieil homme avec un sourire malicieux. « J'espérais juste trouver quelqu'un pour m'aider à balayer le temple. »

La Voie des Kami

L'histoire de Rokugan est pleine de légendes de puissants shugenja qui commandent aux éléments de façon spectaculaire, invoquant de terribles tempêtes par temps clair, calcinant leurs ennemis par dizaines, ordonnant à la terre elle-même de s'élever pour protéger un village des pillards, ou inondant des régions fort éloignées de la côte. Ces histoires sont loin de révéler la véritable nature du pouvoir des shugenja, à savoir qu'ils n'en ont aucun, excepté celui de parler aux esprits élémentaires qui les entourent. À Rokugan, les cinq éléments coexistent pour créer la réalité, et ceux qui peuvent communiquer avec les kami ont le pouvoir de parler aux forces qui gouvernent l'univers. Par conséquent, toute manifestation du pouvoir d'un shugenja, depuis la plus légère brise jusqu'aux tornades les plus dévastatrices, n'est rien de plus que la réponse des éléments à la requête du lanceur de sorts. Le pouvoir de la maho, la magie corrompue, vient d'un endroit différent, mais c'est le même principe qui s'applique. Les esprits corrompus connus sous le nom de kansen exécutent les désirs du maho-tsukai… contre un paiement composé de douleur et de souffrance, et complété par une offrande de sang.

Les kami sont des entités pensantes dont la conscience est semblable à celle des animaux. Comme des fourmis ouvrières, les kami ordinaires comprennent leur rôle – l'esprit de l'eau qui fait partie d'un ruisseau ou l'esprit de la roche qui habite une petite pierre – et maintiennent leur statut au mieux de leurs capacités. Comme les autres animaux, cependant, ils répondent à ceux qui peuvent leur parler sans être conscients des conséquences de leurs actes. Les kami n'ont pas de qualités inhérentes, mais se contentent de refléter des aspects de la nature, comme la pluie et le vent. On peut aussi bien demander à un kami du feu de réchauffer une théière pour les invités que d'attaquer les ennemis d'un shugenja. Ce qui importe, c'est le lien qui existe entre le shugenja et les esprits élémentaires, et la façon dont il l'entretient. Bien qu'ils ne soient pas critiques à l'égard des tâches qu'on leur confie, les kami restent les enfants du Royaume Céleste et peuvent s'offenser de certains abus contre l'ordre naturel. De plus, les kami doivent être traités comme d'honorables alliés par ceux qui veulent user de leur pouvoir, et non comme les animaux de compagnie des shugenja. Généralement, cela nécessite l'utilisation d'*ofuda*, des rouleaux de prière qui ont été bénis rituellement après qu'on y a écrit certains chants. L'ofuda est le conduit et la clef du pouvoir de bien des shugenja, bien qu'avec le temps, certains d'entre eux apprennent comment implorer les kami sans ce genre d'instruments.

Des kami supérieurs et inférieurs habitent le monde, ce qui rappelle la structure des castes de Rokugan. Les sorts et les prières puissants invoquent des esprits puissants, et certains kami ne se satisfont pas d'un rouleau ou d'une prière ordinaire. Dans certains cas, les esprits exigent une offrande afin d'amener le shugenja à faire preuve du respect et de la dévotion adéquats. Tout comme les samurai moindres montrent leur obéissance à leur seigneur en le servant, ces kami supérieurs prennent leur dû quand le sort est lancé, ou l'exigent par la suite. De toute évidence, les kami assez puissants pour se manifester et montrer de telles exigences ne sont pas le genre d'entités qu'un shugenja avisé aimerait avoir pour ennemies, et tout ce que demande le kami doit être entièrement payé pour satisfaire son honneur et celui du shugenja.

Les shugenja exceptionnellement puissants ou talentueux savent lancer un certain nombre de sorts sans aide matérielle, qu'il s'agisse de rouleaux de papier ou de sacrifices rituels, en raison du lien puissant qui les relie aux kami et leur confère des capacités innées. Ces sorts peuvent être lancés avec peu de mots et de gestes de la part du shugenja, voire parfois d'une simple pensée. Des figures importantes comme Isawa Sezaru (le frère de l'Empereur) et Naka Tokei (Grand Maître des Éléments) disposent d'un tel lien avec les esprits élémentaires qu'ils sont toujours entourés de kami. Les shugenja dont le lien avec les éléments est aussi puissant n'ont parfois même pas besoin de penser à quel sort ils veulent faire appel: les kami peuvent le prédire et protéger l'ami bien-aimé avec lequel ils entretiennent ce lien extraordinaire.

Aussi religieuse que soit la nature des kami, certains voient la magie comme un effet plus scientifique que surnaturel. Ils font preuve du respect adéquat envers les kami pour obtenir des résultats, mais entreprennent l'étude de la magie avec un esprit bien plus calculateur que les lanceurs de sorts qui voient les kami comme des amis. Bien qu'il n'y ait rien de naturellement blasphématoire dans une telle attitude, bien des shugenja ont fait l'erreur de ne voir dans les kami guère plus que des instruments prêts à danser pour exécuter leurs moindres désirs. La plupart du temps, quand les kami refusent d'aider un shugenja offensif,

La Cosmologie, les Royaumes des Esprits et l'Au-delà

ou sont presque plus enclins à l'abattre sur un ordre d'autrui, ce genre de notions absurdes s'évanouit rapidement.

Les Kami, le Soleil et la Lune

L'univers commença avec le Néant: par la peur, le désir et le regret, le Néant créa le monde. Avec la création du monde naquirent les Trois Dieux Dont les Noms doivent Être Tus, qui reconnurent le besoin d'apporter l'ordre dans le monde et créèrent Onnotangu (Sire Lune) et Amaterasu (Dame Soleil) dans ce but.

Les enfants de Dame Soleil et de Sire Lune étaient les Kami : Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng, Hantei et Ryoshun. Onnotangu craignait que ses enfants ne deviennent trop puissants et ne le détruisent: aussi décida-t-il de les dévorer. Horrifiée, Amaterasu trompa Sire Lune, lui donnant une pierre à la place du jeune Hantei, et endormit le puissant dieu grâce à du thé drogué. Sire Lune dormit fort longtemps, et quand il s'éveilla, il découvrit Hantei, adulte et prêt à l'affronter. Hantei entailla le ventre de son père, laissant choir ses frères et sœurs sur la terre. Seul Ryoshun, qui mourut dans l'estomac de son père, ne tomba pas dans le royaume des mortels. Sire Lune voulut rattraper le jeune Fu Leng, mais Hantei lui coupa la main. Comme Fu Leng tombait, il agrippa aussi Hantei, provoquant ainsi la chute du dernier fils du Soleil et de la Lune vers le monde d'en dessous.



Quand ils touchèrent terre, les Kami perdirent beaucoup de leurs attributs divins. Ils furent incapables de regagner les Cieux. À la place, les Kami choisirent de rester en Ningen-do et de guider les tribus humaines dispersées qu'ils y trouvèrent. Un grand tournoi entre les Kami vit la victoire de Hantei et son couronnement en tant que premier Empereur.

Fu Leng, tombé loin des autres Kami, n'était pas présent au tournoi : il avait traversé les voiles qui s'étendent entre les Royaumes des Esprits et atterri en Jigoku même. C'est ici que les ignobles pouvoirs de Jigoku pervertirent Fu Leng pour en faire le terrifiant dieu démon qu'il est devenu aujourd'hui. On ignore si Jigoku désirait que Fu Leng devienne son souverain depuis le début, ou si le Royaume des Esprits a sous-estimé le pouvoir du jeune Kami et a fini par être asservi par ce dernier.

Naturellement, chaque clan rend hommage au Kami qui l'a fondé. Même les étranges habitants de l'Outremonde vouent à Fu Leng le même respect étrange. Ceci est proche de la pratique de l'adoration des ancêtres, décrite plus bas, car les sanctuaires familiaux ne sont pas seulement voués aux Kami fondateurs, mais aussi aux nombreux membres légendaires de la famille. Par exemple, un autel familial des terres des Akodo peut honorer non seulement le grand Akodo, mais aussi l'ancien champion Akodo Arasou, et bien d'autres héros du passé de la famille. Cette pratique n'est pas irrespectueuse, et n'amoindrit pas la dévotion que le sanctuaire témoigne au Kami. En priant l'esprit d'Akodo Arasou, un samurai du Clan du Lion honore également Akodo. En portant le nom de famille des Akodo avec honneur, un tel samurai honore son fondateur.

Au-delà des frontières des terres d'un clan, le Kami associé à celui-ci n'est pas souvent vénéré, excepté par des samurai en voyage ou par des moines. Par exemple, Hida n'est pas vénéré dans les terres des Clans du Scorpion ou de la Grue, bien que ces clans prennent grand soin de ne jamais manquer de respect au souvenir de ce Kami. Le faire, même en temps de guerre, provoquerait la fureur des Cieux, ce qui est généralement considéré comme stupide et arrogant. Les samurai les plus sages sont même prudents lorsqu'ils disent du mal de Fu Leng. Bien qu'il soit incontestablement mauvais, c'est toujours un dieu, et mieux vaut ne pas le traiter à la légère. La plupart évitent même de prononcer le nom de Fu Leng, craignant d'attirer ainsi son attention. À l'inverse, Hantei, lui, est vénéré dans tout l'Empire. Même ceux qui critiquent les descendants du Fils des Cieux ne peuvent nier que Rokugan n'aurait pas survécu, voire ne serait pas né, sans sa sagesse et son règne. Il y a au moins un sanctuaire dédié à la lignée des Hantei dans le palais de chaque famille dominante des clans.

En plus d'être invoqués par leurs descendants et leurs parents, les Kami le sont souvent par ceux qui veulent réussir dans un domaine où l'un d'entre eux excellait. Les artisans, par

exemple, invoquent souvent le nom de Dame Doji, ou, moins fréquemment, de Shiba, car tous deux étaient connus pour leur amour des arts et leur compétence dans ce domaine. De même, on peut faire appel à Hida pour la force et l'endurance, à Bayushi pour la ruse, etc. Une fois encore, c'est la pratique commune aux membres de chaque clan fondé par un Kami, mais ils n'en ont pas l'exclusivité. Un membre du Clan de la Mante peut faire appel à Akodo pour son courage, bien que naturellement, un membre du Clan de la Licorne qui combattrait un samurai du Clan du Lion risque bien moins de faire de même.

Le culte de Ryoshun est très différent de celui des autres Kami. Quelques décennies auparavant, avant la Bataille de la Porte de l'Oubli, les Rokugani ignoraient jusqu'à son existence. Pendant des siècles, il a protégé le Fossé, la frontière entre Yomi, le Royaume des Ancêtres Bénis, et Jigoku, Royaume infernal de la corruption. Après l'ouverture des portes de Yomi durant la lutte entre les clans et l'Ombre Rampante, l'esprit de Ryoshun s'en fut en Meido, le Royaume des Morts. Ryoshun est aujourd'hui le gardien de l'au-delà, et beaucoup le prient après la mort d'un proche afin qu'il les guide et leur désigne leur place dans l'autre monde.

Fu Leng

De tous les Kami, Fu Leng était sans doute le plus puissant. La sinistre intelligence de Jigoku l'avait perverti et corrompu, mais lui avait aussi conféré une forme de magie noire d'un type incompréhensible par les autres Kami. Par deux fois durant l'histoire de Rokugan, les forces de Fu Leng ont été dangereusement près de submerger et de détruire l'Empire, afin d'en faire une caricature ignoble et pervertie de ce qu'il était. Et par deux fois, les mortels ont vaincu le Dieu Sombre, mais il s'en est fallu de peu. D'innombrables tragédies moindres ont également été déclenchées par les machinations des serviteurs de Fu Leng, et par le sinistre empire des Damnés qui se tient aujourd'hui dans l'Outremonde, vivant monument à la mémoire de la démence et de la puissance de Fu Leng.

Il va sans dire qu'en dehors de l'Outremonde, Fu Leng n'est pas ouvertement adoré. Sa puissance est certes reconnue, et son influence n'est que trop évidente dans les dangers de l'Outremonde, au sud de Rokugan. Les braves le maudissent, mais la plupart préfèrent ne pas prononcer son nom, ni même penser à lui. En réalité, « Fu Leng » n'est même pas le nom d'origine du Dieu Sombre, mais fut inventé pour éviter aux imprudents de le prononcer. Réalisant le pouvoir des noms, même Fu Leng s'est livré à cette supercherie, se faisant appeler de la sorte pour garder secret son véritable nom. La plupart des archives rokugani évitent même de se référer au dieu des ténèbres de cette manière détournée, l'appelant simplement « le Neuvième Kami ».

Les Sept Fortunes

Le culte des Sept Fortunes est l'aspect le plus ancien de la religion à Rokugan, pratiqué avant la chute des Kami dans le monde des mortels. On pense que ce genre de croyance naquit dans la grande cité perdue de Gisei Toshi, qui fut bâtie et entretenue par le sorcier Isawa et sa tribu, et qui devait devenir un jour le foyer du Clan du Phénix. La forme exacte de cette religion était connue sous le nom de « voie des dieux », et on les appelait les Mille Fortunes, un nom qui comprenait Dame Soleil et Sire Lune, les Sept Fortunes, et la myriade d'autres Fortunes qui habitaient chaque pierre, chaque rivière et chaque bosquet de l'Empire.

Les Sept Fortunes sont les plus puissantes des Mille Fortunes en dehors de Dame Soleil et Sire Lune, et sont universellement reconnues et acceptées en tant que plus puissantes entités du système de croyance rokugani à agir encore dans les affaires du monde des mortels. Cependant, leur activité est toute relative. Les Fortunes interviennent rarement dans les affaires des mortels, et même dans ce cas, n'agissent généralement qu'avec une subtilité extrême. L'adoration des Sept Fortunes est affaire de respect, et non de peur ou d'espoir d'intercession en faveur de leurs fidèles. Bien que les shugenja nomment nombre de leurs sorts en fonction des Fortunes, même eux réalisent que celles-ci interviennent rarement directement dans l'existence des mortels.

En raison de leur importance au sein de l'Ordre Céleste, les Sept Fortunes sont vénérées dans tout Rokugan. Toutes les cités de quelque importance ont un temple dédié aux Sept Fortunes, la plupart dotés de moines qui entretiennent le sanctuaire, une tâche nécessaire à cause du flux constant d'adorateurs, paysans ou samurai, qui viennent présenter leurs respects quotidiens aux Fortunes. Les villages qui n'ont pas assez d'argent pour disposer d'un ordre de moines capable d'entretenir le temple doivent le faire eux-mêmes. Il peut être surprenant de constater qu'on ne manque jamais de bras pour prendre soin du temple, car ce travail est considéré comme une grande marque de respect et porte chance.

Les images des Sept Fortunes sont toujours dessinées de deux façons bien différentes. Quand tout va bien, les Rokugani rendent hommage aux images des Fortunes dans leur aspect bienveillant, souvent représenté sur un coussin ou traversant le ciel dans un char doré. En temps de conflit, de souffrance ou de discorde, c'est l'aspect courroucé des Fortunes qui est adoré. Les Fortunes courroucées sont généralement représentées avec une peau noire et des yeux rouges étincelants. Elles portent souvent des armes gigantesques et mortelles. Mais même durant ces périodes, on ne les adore pas par crainte. Les Fortunes châtient rarement leurs adorateurs: la plupart du temps, on croit que leur aspect courroucé est suscité par la colère qu'elles éprouvent quand leurs adorateurs souffrent.

Les Sept Fortunes

- Benten est la Fortune de l'Amour Romantique.
- Bishamon est la Fortune de la Force.
- Daikoku est la Fortune de la Richesse.
- Ebisu est la Fortune du Travail Honnête.
- Fukurokujin est la Fortune de la Sagesse.
- Hotei est la Fortune du Bonheur.
- Jurojin est la Fortune de la Longévité.

Les Fortunes Mineures

- Ekibyogami est la Fortune de la peste et des épidémies.
- Emma-O est la Fortune de la mort et le juge des enfers.
- Jizo est la Fortune de la miséricorde.
- Jotei est la Fortune de la rosée du matin.
- Musubi-no-Kami est la Fortune du mariage.
- Toyouke-Omikami est la Fortune du grain.
- Inari est la Fortune du riz.
- Isora est la Fortune du littoral.
- Kenro-ji-jin est la Fortune de la terre.
- Kisada est la Fortune de la ténacité
- Kojin est la Fortune des cuisines.
- Koshin est la Fortune des routes.
- Kuroshin est la Fortune de l'agriculture.
- Osano-Wo est la Fortune du feu et du tonnerre.
- Suitengu est la Fortune de la mer.
- Tengen est la Fortune de l'écriture et de la littérature.
- Tsukune est la Fortune de la renaissance.
- Uzume est la Fortune de la danse.

Les Fortunes Mineures

Si les Sept Fortunes sont considérées comme de puissants êtres célestes fort détachés du monde, les Fortunes Mineures connues sous le nom de mikokami sont bien plus proches du monde ordinaire. Chaque objet, chaque élément de Rokugan, qu'il s'agisse d'un rocher, d'un ruisseau, d'une épée, d'un arbre ou d'une colline, est investi d'un esprit qui mérite le respect. Un fermier qui abat un arbre pour faire du feu remercie par une prière l'esprit de l'arbre, qui donnera la chaleur à sa famille et la protègera du froid de l'hiver.

Les mikokami jouent un rôle considérable dans la vie quotidienne des habitants de Rokugan. On les considère comme bien plus accessibles que les Sept Fortunes, et il n'est pas rare que les heimin leur fassent des offrandes dans l'espoir de gagner leurs faveurs. Dans les villages côtiers, par exemple, les pêcheurs font des offrandes à Suitengu, Fortune de la mer, dans l'espoir de remplir leurs filets. Les habitants des villages des terres du Clan de la Licorne, eux, peuvent prier Koshin, Fortune des routes, pour voyager rapidement et en sécurité. Pour les événements dont la signification est importante, comme le début de la saison de la pêche pour un village côtier, on peut prévoir une véritable fête. Ironiquement, la nature plus humaine de ces Fortunes Mineures les rend d'une certaine façon plus terrifiantes que leurs contreparties plus puissantes. Il faut voir la colère de Suitengu, et peu sont désireux de provoquer le courroux d'Osano-Wo. Comme les Sept Fortunes, les mikokami ont des aspects bienveillants et courroucés, bien qu'une poignée d'entre elles soient exclusivement représentées dans un seul des deux.

Il existe une certaine différence entre les plus puissants mikokami, qui sont vraiment considérés comme des Fortunes Mineures, et les esprits de la nature qui habitent les objets de tous les jours. Par nature, les Fortunes Mineures disposent de plus de pouvoirs, en tant que mikokami qui ont gagné une influence sur un domaine particulier. Un mikokami peut régner sur toute la rizière d'un village, mais Inari, Fortune du riz, habite dans toutes les rizières de l'Empire. Si un fermier qui ensemence son champ prie le mikokami qui l'habite, le festival de la moisson destiné à tous les champs d'un village sera destiné à Inari, puisque plusieurs rizières sont impliquées.

Les Ancêtres

De toutes les entités spirituelles et célestes que compte le système de croyances rokugani, les esprits des ancêtres sont de loin les moins puissantes, et pourtant les plus actives. Le Royaume des Ancêtres est très proche du monde des mortels, et il est très facile pour eux d'exercer une influence sur le monde physique tant qu'il y ont un point d'ancrage: leurs descendants. En utilisant leurs descendants comme liens vers le monde physique, les ancêtres peuvent ressentir indirectement les sensations qu'ils avaient de leur vivant.

Le culte des ancêtres n'est pas une religion organisée, loin s'en faut. Si tous les Rokugani reconnaissent et apprécient l'importance et l'influence de leurs ancêtres, bâtissant des sanctuaires en les honorant comme il se doit, il n'existe pas de temple central, de doctrine, ni même de moines qui leur soit entièrement dédié. Le culte des ancêtres est une pratique unique et individuelle, chaque famille honorant ses ancêtres à sa propre manière. Certains choisissent de le faire en portant les objets qu'ils considéraient comme sacrés, comme une mèche de cheveux ou la dague qu'ils avaient sur eux en permanence. D'autres tentent d'imiter leurs ancêtres, achevant les tâches qu'ils avaient entreprises dans le monde des mortels.

Toutes les familles de Rokugan, quelle que soit leur caste, entretiennent un autel dédié à leurs ancêtres. C'est aussi vrai pour l'Empereur que pour le plus pauvre des fermiers. Chaque branche d'une grande famille, comme les Akodo, dispose d'un sanctuaire distinct pour ses ancêtres spécifiques en même temps que de celui réservé au Kami Akodo lui-même. Les Tsume, vassaux du Clan de la Grue, peuvent avoir un sanctuaire dédié à Tsume Retsu, fondateur de la famille, ainsi qu'à de nombreux héros importants des Doji, dont les Tsume sont une branche.

En plus d'adorer leurs ancêtres pour obtenir leurs conseils afin de guider leur vie, les Rokugani le font aussi pour faciliter le voyage de leurs ancêtres dans l'au-delà. Les Rokugani pensent que les âmes des morts doivent d'abord être purifiées de leurs péchés avant d'être réincarnées ou de connaître le repos éternel en Yomi, le Royaume des Ancêtres. En priant pour eux, les Rokugani peuvent soulager les souffrances de leurs ancêtres et écourter leur périple dans les enfers. Ces prières sont souvent dirigées vers Emma-O, juge des enfers, et Jizo, Fortune de la miséricorde. Les membres du Clan de la Licorne prient aussi les Shi-Tien Yen-Wang, les mystérieux Seigneurs de la Mort.

Les Péchés

Quand l'univers était jeune, il n'y avait que le Néant. Le Néant vint bien avant Dame Soleil et Sire Lune, et il était tout ce qui est. On dit que le Néant engendra les trois premiers péchés, aujourd'hui considérés comme les péchés de base à Rokugan. Le Néant était effrayé, car il était seul dans l'univers, et il se désespérait. La Peur est un péché, car elle amène l'homme à faire des choses honteuses.

Bientôt, le Néant désira un compagnon. De la vacuité du Néant vint donc le péché de Désir. Le Désir créa la moitié de l'univers, qui fut alourdi par la douleur que ressentait le Néant, et la forme du monde apparut. Le Désir est un péché, parce qu'il inspire au samurai de désobéir à son seul devoir dans cette vie: servir son seigneur. Un garde qui désire plus que son simple statut se relâchera, en se concentrant sur autre chose que sur ce qu'on attend de lui. Un samurai qui désire l'amour oubliera son honneur et son daimyo pour satisfaire ses besoins.

Quand le Néant s'aperçut des ravages causés par son désir, il en conçut du regret. Le poids du regret du Néant forma le reste de l'univers, et déclencha les événements qui allaient créer le Soleil et la Lune. Voyant qu'il se dissolvait dans sa propre création, le Néant se retira dans les recoins les plus sombres de l'univers. Le Regret est un péché car il mène aux deux autres péchés, et parce qu'il est la marque d'un esprit faible. Le Regret peut amener un homme à remettre en question son seigneur, à craindre ce qu'il a accompli, ou à désirer une autre vie. Il mène aussi au doute, un sentiment qui n'a pas sa place dans le cœur d'un samurai.

La Magie du Peuple

Il existe des centaines de Fortunes, et bien des façons de s'attirer la défaveur de chacune d'entre elles. Les paysans nourrissent d'innombrables superstitions destinées à éviter le courroux de chacune des Fortunes, ou de regagner leurs faveurs quand ils les ont mises en colère. Les Fortunes sont des êtres capricieux, qui se mettent en colère de temps à autre, et bien des événements, du pot qui glisse des mains de quelqu'un à la soudaine épidémie qui frappe toute une famille, en sont considérés comme des manifestations. Si les Fortunes ont rarement des rapports aussi directs avec l'humanité, la plupart des paysans superstitieux soutiendront qu'il vaut mieux ne pas prendre de risque.

Expier ses fautes envers une Fortune est assez simple, du moment qu'on dispose du rituel adéquat. La principale complication, c'est qu'il existe des dizaines de façons de communier avec chaque Fortune. Prier Suitengu pour voyager en sécurité sur les mers, par exemple, peut exiger un rituel bien différent de la prière de remerciement qu'on fait quand on

trouve une perle en nageant. Bien sûr, bien des Fortunes ne s'en soucient pas vraiment, et acceptent toute forme de respect sincère, mais en matière de rituels et de superstition, certains préfèrent ne pas jouer avec la chance.

Les paysans ont inventé d'innombrables pratiques permettant d'attirer ou d'échapper à l'attention des Fortunes. Bien que leurs rituels ne provoquent pas les résultats immédiats et fiables des sorts des shugenja, on ne peut nier que ces pratiques portent parfois leurs fruits. Les shugenja ont par conséquent fini par en parler comme de « magie du peuple ».

Karma

Un jour ou l'autre, les personnages finissent par mourir. C'est inévitable, et en particulier dans un jeu aussi violent que le Livre des Cinq Anneaux. Bien que les légendes de Rokugan fassent la part belle aux histoires de héros qui, comme Hida Kisada, reviennent d'entre les morts, il s'agit bien là de l'exception plutôt que de la règle. Un personnage qui meurt a de grandes chances de rester mort.

Mais si le personnage bien-aimé d'un joueur meurt, comment ce dernier continuera-t-il à participer à la campagne ? Doit-il créer un nouveau personnage et repartir à zéro ? Cela peut complètement ruiner le plaisir du jeu pour tous les participants, car un joueur sera obligé de jouer un personnage bien plus faible, et les autres devront protéger leur nouvel ami.

Les règles de karma constituent une bonne alternative. Quand un personnage meurt, faites le total des points suivants:

1) Le total de Points d'Expérience dépensés pour augmenter les Traits (sans compter les bonus accordés aux Traits par les écoles et les familles).

2) Le total de Points d'Expérience dépensés pour augmenter les Compétences (sans compter le premier Rang des Compétences d'École).

3) La valeur en Points d'Expérience de tous les Avantages (qu'ils aient été achetés avec des Points d'Expérience ou accordés au cours du jeu).

4) La valeur négative de tous les Désavantages (qu'ils aient été choisis volontairement ou obtenus d'une autre manière, et pour un maximum de dix points).

Le joueur crée maintenant un nouveau personnage. Le total des points calculés ci-dessus se transforme en Points d'Expérience qu'il reçoit pour créer son nouveau personnage, mais avec la restriction suivante: tous les points issus d'Avantages obtenus au cours du jeu par le personnage doivent être dépensés dans des Avantages que le nouveau personnage aurait pu obtenir de la même manière (comme des Relations). Naturellement, le personnage créé doit être approuvé par le MJ, et être plus ou moins adapté à la campagne et au groupe, et dans l'idéal, avoir un rapport avec l'ancien personnage du joueur. Cette règle permet au joueur de créer un personnage dont les compétences, les capacités et les contacts sont à la hauteur du reste du groupe pour compenser la mort malheureuse de son précédent personnage.

Les Dragons

Le Royaume Céleste est basé sur sept Dragons, représentant chacun un aspect des fondations de l'univers. Les cinq Dragons Élémentaires sont les plus connus, et le Dragon Céleste et le Dragon du Tonnerre s'y ajoutent pour donner sa cohésion au monde. Ils représentent tout ce qui est pur et sacré dans leur élément, et on les dit plus puissants que les Fortunes elles-mêmes. Bien que des rumeurs récentes parmi les Oracles suggèrent l'imminence de la naissance d'un Huitième Dragon, jusqu'ici, elles n'ont pas été prouvées.

Les Dragons Élémentaires sont plus étroitement liés à Rokugan que les autres. Ils ont été créés en même temps que l'univers, en tant que matière première de la création qui s'est lentement agrégée pour former les cinq éléments de base. Ces Dragons marchaient parmi les mortels quand le Royaume Céleste était plus proche de la terre, et ils s'y intéressaient beaucoup. Le Dragon du Feu adorait la manière dont les humains accomplissaient des prouesses de force et d'inspiration. Les Dragons de la Terre et de l'Eau parlaient ensemble de la force physique et spirituelle des mortels, capables de dompter la terre que leur avaient accordée le Soleil et la Lune. Le Dragon de l'Air voyait à quel point les kami qui vivaient partout dans l'Empire aimaient les humains, et il agissait de même. Le Dragon du Vide restait à l'écart, s'entretenant avec son cousin Togashi (le fondateur du Clan du Dragon) des mystères que ces mortels pourraient dévoiler grâce à leur esprit vif et leur âme invincible.

Le Soleil et la Lune s'inquiétèrent bientôt des interventions des Dragons (et d'autres figures célestes), qui risquaient de trop peser sur l'Empire. Ils décrétèrent que les Cieux s'élèveraient désormais bien loin de la terre, et le Dragon Céleste fut créé pour maintenir les Cieux en hauteur et pour servir de messager entre les deux royaumes.

Finalement, quand Shinsei fit appel aux champions mortels de l'Empire pour affronter Fu Leng, le Dragon du Tonnerre fut aperçu pour la première fois dans les cieux, et le hurlement qui accompagna sa naissance ébranla la terre en dessous. Le Dragon du Tonnerre représente la force de l'âme d'un mortel associée à la voix des Cieux. On dit que ceux qui ont sa faveur sont sans peur et imbattables au combat.

Les Dragons résident dans le Royaume Céleste. À de rares occasions durant l'histoire, les Dragons ont guidé des mortels dans leurs foyers des Cieux. C'est pourquoi beaucoup parlent de ce lieu comme du Pays des Dragons. Seul le Dragon Céleste et le Dragon du Tonnerre agissent directement dans les affaires des mortels, bien que la curiosité du Dragon du Vide concernant les péripéties des humains soit insatiable. Pour un Dragon, intervenir « souvent » consiste à apparaître une ou deux fois chaque siècle à des mortels dignes qui lui demande conseil, ou pour les charger d'un devoir envers le Royaume Céleste. Les Dragons Élémentaires interviennent dans le royaume des humains par l'intermédiaire de leurs Oracles et en envoyant aux mortels des rêves ou des visions.

Les Dragons règnent en tant que seigneurs du Royaume Céleste, servant le Soleil et la Lune tout comme les Champions des Clans servent l'Empereur. Ils agissent et pensent généralement de manière indépendante, bien qu'ils se considèrent comme parents. Chaque Dragon incarne son élément, bien qu'il puisse prendre la forme qu'il désire.

Les Royaumes des Esprits

L'univers tout entier n'est pas entièrement englobé par le monde physique de Rokugan. Le monde des mortels n'est qu'une couche au sein d'un système complexe, que les érudits et les shugenja appellent les Royaumes des Esprits. Tous les Royaumes des Esprits coexistent simultanément dans l'espace



et le temps. Bien des êtres surnaturels existent simultanément dans plusieurs de ces royaumes à la fois. De même, bien des lieux physiques sont des passages vers d'autres royaumes, existant dans plusieurs d'entre eux à la fois. Un mortel peut voyager par l'intermédiaire de ces portails ou avoir des rapports avec ces individus sans jamais réaliser qu'il a touché quelque chose qui transcende le monde ordinaire.

Bien que nombre de ces Royaumes des Esprits n'aient aucune influence sur la vie d'un samurai ordinaire, ils revêtent une importance pour tous les mortels en ce qui concerne un aspect particulier. Quand l'âme d'un mortel meurt, le cycle karmique emporte son esprit dans l'un des autres royaumes. Selon sa vie et la façon dont il a endossé son rôle dans l'existence, il peut vivre une nouvelle fois dans l'un de ces autres royaumes. Dans certains cas, ce peut être seulement temporaire, l'âme se débarrassant du karma qu'elle a accumulé durant sa précédente existence afin de se montrer digne de revivre en tant que mortel. Dans d'autres, il s'agit d'un état permanent, comme pour les nombreux héros qui vivent à jamais en Yomi, ou les âmes incapables de remords qui sont tourmentées pour toujours en Jigoku.

Certains Royaumes des Esprits ressemblent tout à fait à Rokugan dans leur apparence et leur fonction, tandis que d'autres sont si différents qu'on peut difficilement les comparer à quoi que ce soit dans le monde normal. Chacun des Royaumes des Esprits abrite sa propre population d'êtres uniques, des esprits aussi infiniment variés que les mondes qu'ils habitent. Nombre de ces créatures sont si éloignées de notre réalité qu'elles ne peuvent être affectées par les armes des mortels. Certains esprits (comme les fantômes) peuvent traverser sans effort les obstacles physiques. De telles créatures sont terriblement dangereuses si elles ont de sinistres motivations, et être conscient des limites des esprits peut s'avérer utile. Un esprit peut généralement être blessé par une arme forgée dans le royaume qui l'a engendré, ou par n'importe quel matériau qui existe simultanément dans plusieurs royaumes des esprits. Le jade et le cristal sont les seules substances connues à exister simultanément dans presque tous les royaumes. La magie transcende également les limites de la réalité, et on peut généralement s'y fier pour affecter normalement un visiteur d'un autre royaume.

On dit que certains Royaumes des Esprits sont « proches » de certains autres, ce qui n'implique pas de proximité matérielle à proprement parler, mais plutôt une certaine similarité de forme ou de philosophie. Les royaumes qu'on dit « distants » les uns des autres présentent des différences cruciales. Pour les rares esprits capables de passer d'une réalité à une autre, voyager entre des royaumes en harmonie est bien plus facile que de tenter de bondir entre deux royaumes diamétralement opposés. En fait, tenter ce genre d'exploit revient à risquer d'être totalement annihilé, et seuls les esprits les plus téméraires tentent de voyager de cette manière. Certains royaumes, comme Jigoku et Tengoku, sont totalement imperméables les uns aux autres, ce qui interdit tout déplacement direct entre eux (bien qu'il soit possible de passer de l'un à l'autre en traversant des royaumes intermédiaires auparavant).

Les chasseurs de fantômes Toritaka sont les meilleurs experts en matière de Royaumes des Esprits, et ils ont recensé plus de huit millions de types d'esprits différents. Ils ont également rassemblé des informations sur les onze Royaumes des Esprits les plus importants, bien qu'il faille noter que chacun de ceux-ci comprend d'innombrables facettes de réalités de moindre importance, assez semblables pour être regroupées.

Voyager dans les Royaumes des Esprits

Voyager dans les Royaumes des Esprits est difficile, et requiert généralement une magie puissante. Pour ceux qui ne disposent pas de ce genre de ressource, il existe une poignée de lieux légendaires où les royaumes se jouxtent, plus proches les uns des

autres qu'ailleurs. Ceux qui savent quoi chercher peuvent se servir de ces passages, marchant d'un royaume dans l'autre en quittant entièrement le royaume des mortels. Naturellement, les dangers qu'on peut croiser en traversant les Royaumes des Esprits peuvent vous faire regretter d'être parti de chez vous.

Les royaumes Jaloux

Chacun des Royaumes des Esprits a sa propre vie, sa propre mentalité, et on dit de certains qu'ils sont « jaloux ». Ces royaumes veillent jalousement sur leurs habitants, et essaieront généralement d'empêcher les voyageurs d'en partir. Dans un royaume jaloux, les visiteurs doivent prendre garde, de peur de se retrouver incapable de retourner d'où ils viennent.

Ningen-do – Le Royaume des Mortels.

C'est le royaume que nous percevons, le royaume des humains. Pour les esprits, ce monde est tour à tour aussi réel ou éphémère que les autres. Ningen-do compte parmi les plus jaloux de tous les royaumes, et il est particulièrement friand des habitants de Tengoku. Les Kami originels s'y retrouvèrent prisonniers quand ils tombèrent sur terre il y a des siècles, et bien des esprits animaux y ont été liés également. Même les Oni qui pénètrent dans le royaume des mortels découvrent qu'ils ne sont plus vraiment les bienvenus dans le Royaume du Mal qui était leur ancien foyer. Certains esprits rusés comme les dragons et les esprits farceurs peuvent aller et venir sans difficulté en Ningen-do.

Les zokujin, ningyo, kenku, kami inférieurs, ogres, trolls et bakemono semblent tous être nés ici. On oublie souvent que les Naga et les humains ne sont en réalité pas des natifs de Ningen-do. Les humains sont les rejetons de Dame Soleil et Sire Lune, et en théorie citoyens du Royaume Céleste, désormais emprisonnés dans le monde des mortels. Les origines des Naga semblent également lier leur race au Soleil et à la Lune. Aucune de ces races ne tire de pouvoir particulier de ses origines divines, en dehors du fait que les habitants de Tengoku les voient comme des cousins éloignés.

Royaumes proches: Chikushudo, Gaki-do, Maigo no Musha, Meido, Sakkaku, Yomi, Yume-do

Royaumes distants : Tengoku, Toshigoku, Meido

Chikushudo – Le Royaume des Animaux

Ce monde est remarquablement semblable à Ningen-do. Tous les animaux ordinaires existent simultanément en Chikushudo et Ningen-do. Quand une âme se réincarne en animal, elle commence sa vie en Chikushudo. Chikushudo est le domaine des esprits animaux supérieurs, ainsi que des curieux et parfois dévastateurs hengeyokai. C'est aussi la maison choisie par Inari, Fortune du riz.

Royaumes proches: Ningen-do, Sakkaku

Royaumes distants : Jigoku, Meido

Passages connus depuis Ningen-do : Kitsune Mori, mais il faut avoir la bénédiction des esprits-renards pour trouver l'entrée.

Gaki-do – Le Royaume des Morts Affamés

C'est un royaume de châtiment pour ceux qui ont passé leur existence consumés par l'égoïsme et le déshonneur. Ces esprits sont appelés les gaki, et ils ne vivent que pour se nourrir, pour consommer jusqu'à ce que leur faim soit apaisée et qu'ils puissent accéder à une existence moins douloureuse. Ils sont généralement assez inoffensifs, mais il existe certaines variétés de gaki assez malveillantes. Mieux vaut traiter les gaki avec la plus grande prudence.

Royaumes proches: Jigoku, Toshigoku, Ningen-do

Royaumes distants : Tengoku, Meido

Passages connus : La Fournaise d'Amaterasu, au plus profond de l'Outremonde, mène en Gaki-do. Cependant, le chemin est long, et seul un cœur vertueux peut survivre aux flammes et entrer dans le pays des Morts Affamés.

Jigoku – Le Royaume du Mal

Par abus de langage, le terme « Jigoku » a parfois été utilisé pour désigner tous les Royaumes des Esprits, en particulier pendant la Guerre contre l'Ombre. Les shugenja font rapidement remarquer que le terme est incorrect, et font une brève prière aux ancêtres afin que ceux-ci n'en soient pas offensés. Jigoku est un royaume de corruption absolue. Tout ce qui s'y trouve n'est que malveillance pure et sans âme. Seules les âmes sans espoir de salut sont projetées en Jigoku à leur mort. Jigoku est le foyer des Oni, des kansen et d'innombrables choses sinistres qui s'échappent souvent en Ningen-do par l'Outremonde, où la frontière entre notre royaume et celui-ci n'est que trop mince. Jigoku est le plus jaloux de tous les Royaumes des Esprits, et hait passionnément la pureté de Ningen-do. Le Royaume du Mal ne connaîtra pas de repos tant que celui des mortels n'aura pas été détruit.

Jigoku est le foyer des Oni uniquement. Toutes les autres créatures de l'Outremonde ne sont que des formes corrompues. Seuls les Oni sont véritablement natifs de Jigoku.

Royaumes proches : Ningen-do, Gaki-do

Royaumes distants : Toshigoku, Chikushudo

Royaumes inaccessibles : Tengoku, Meido

Passages connus : Le Puits Suppurant de Fu Leng mène directement au coeur de Jigoku, bien que seul un dément puisse avoir l'idée de s'y rendre.

Maigo no Musha – Le Royaume des Héros Perdus

Le plus récent des Royaumes des Esprits, Maigo no Musha (aussi appelé le Royaume des Destinées Altérées) est la dernière demeure des âmes des morts qui n'ont pu accomplir leur véritable destinée. La Guerre des Esprits a provoqué un énorme déséquilibre dans les Royaumes des Esprits. En effet, des revenants qui n'avaient aucun droit de demeurer dans le royaume des mortels ont causé la mort de bien des âmes avant que leur heure ne soit venue, et que leur destin n'ait été accompli. Ces âmes perdues errèrent sans but, incapable d'entrer dans aucun des Royaumes des Esprits, jusqu'à ce que Maigo no Musha ne se forme comme un emplâtre sur la blessure de l'Ordre Céleste. Un grand conflit s'ensuivit entre les légions des âmes défuntes, pour déterminer l'avenir de ce royaume. À la fin, une bande de héros connue sous le nom de Légion des Morts s'assura que ce royaume serait toujours un lieu d'espoir et de possibilités, où les âmes défuntes pourraient avoir une seconde chance d'entrer dans le monde des mortels pour accomplir leur destinée.

Ce royaume n'a pas d'habitants d'origine : il n'abrite que les malheureux qui y ont été amenés par les circonstances. Les deux seuls êtres qui ont choisi d'habiter ici sont les fantômes du ronin Sanzo et de son loyal cheval Musha. Ensemble, ils cherchent les âmes perdues de Maigo no Musha et les aident à trouver la rédemption. Des esprits du massacre errent parfois dans ce royaume, cherchant à pervertir les héros déchus de Maigo no Musha pour en faire des créatures amères et meurtrières comme eux-mêmes.

Royaumes proches : Ningen-do, Meido, Toshigoku, Yume-do

Royaumes distants : Sakkaku

Passages connus : Les Daidoji connaissent un passage menant depuis leurs terres jusqu'à ce royaume, mais ils en gardent le secret pour des raisons qu'eux seuls connaissent.

Meido – Le Royaume des Morts.

C'est le royaume où se rendent les esprits qui attendent d'être réincarnés, s'ils n'ont pas été assez maléfiques pour connaître les tourments de Jigoku, ni assez honorables pour être récompensés en Yomi. C'est un lieu d'attente, triste, solitaire et gris. Parfois, des esprits troublés passent par les portes jusqu'en Ningen-do

pour tenter de reprendre leur ancienne vie. Bien que ces pauvres fantômes ne cherchent pas à nuire, ils peuvent causer douleur et confusion (en particulier à eux-mêmes) si on les laisse errer. Ce royaume est le foyer de nombre d'êtres célestes énigmatiques, dont Emma-O (Fortune de la mort), les mystérieux Shi-Tien Yen-Wang (les Seigneurs de la Mort) et Ryoshun, le Dixième Kami. Tandis qu'Emma-O protège férocement son royaume des intrus et capture ceux qui tentent de s'échapper, les Seigneurs de la Mort passent leur temps à concevoir des châtiments brutaux mais justes pour purifier les âmes qui sont envoyées là. Par contraste, Ryoshun est l'incarnation de la clémence, apportant le réconfort aux prisonniers tourmentés de Meido et envoyant finalement leurs esprits pour qu'ils se réincarnent quand ils y sont prêts.

Meido est un royaume très jaloux. Ceux qui ont pénétré dans le Royaume des Morts ont renoncé à la vie et ne peuvent pas le quitter avant que les êtres qui y règnent ne les en estiment dignes.

Royaumes proches : Maigo no Musha, Ningen-do, Yume-do, Toshigoku, Yomi

Royaumes distants : Chikushudo, Gaki-do, Sakkaku, Tengoku

Royaumes inaccessibles : Jigoku

Passages connus : Il n'existe aucun moyen d'atteindre rapidement Meido, à part mourir.

Sakkaku – Le Royaume de la Malice

Ce royaume est le foyer des mujina, des orochi et des kappa (bien que les kappa le nient souvent et que les orochi préfèrent ne pas y penser). Ses habitants ne sont pas aussi nombreux que ceux des autres royaumes, mais sont incroyablement solidaires dans leurs objectifs. Pour parler clairement, les esprits malicieux aiment causer des ennuis. Un esprit farceur qui trouble un arrogant mortel est un esprit farceur qui n'a pas perdu son temps. Le paysage de Sakkaku ressemble vaguement à Rokugan, mais il est chaotique, et les lois naturelles ne s'y appliquent qu'occasionnellement pour que les visiteurs restent sur leurs gardes.

Il faut souligner le fait que les esprits de Sakkaku ne sont pas maléfiques, mais simplement malicieux. Ces esprits sont en effet imprévisibles, mais parfois aussi fort sages. Ceux qui rétorquent à leurs blagues par une astuce équivalente peuvent en devenir les amis. Certains moines du Shintao vénèrent les esprits malicieux, en qui ils voient de grands maîtres.

Sakkaku est le moins jaloux de tous les royaumes. Bien que les esprits farceurs fassent de leur mieux pour ennuyer quiconque pénètre dans leur patrie, ceux qui échappent à leurs griffes sont vite oubliés, car d'autres activités amusantes s'y présentent rapidement. De même, les autres royaumes n'ont guère besoin des esprits farceurs, et sont tout à fait enclins à laisser partir ces créatures capricieuses.

Royaumes proches : Ningen-do, Yume-do, Jigoku, Chikushudo

Royaumes distants : Maigo no Musha, Tengoku

Passages connus : Le nombre effarant de mujina sur les terres du Clan du Crabe suggère qu'il existe un passage quelque part, mais les mujina refusent de dire où.

Tengoku – Le Royaume Céleste (les Cieux)

Ce royaume est le foyer de bien des Fortunes, des Dragons Élémentaires, du Soleil, de la Lune et d'autres entités divines. Tengoku est un royaume d'exquise splendeur. Les mortels sont rarement autorisés à le percevoir, bien qu'on affirme que le Vrai Empereur puisse le voir à volonté. Comme les Kami supérieurs, les habitants de Tengoku scintillent de la majesté des cieux, et sont donc des invités de choix pour n'importe quel autre royaume. Les visiteurs de Tengoku sont particulièrement susceptibles d'être retenus par des royaumes jaloux, s'ils restent trop longtemps loin de chez eux.

Royaumes proches : Yume-do

Royaumes distants : Ningen-do, Gaki-do, Sakkaku

Royaumes inaccessibles : Jigoku

Passages connus : Chaque véritable Oracle est lié à un Dragon Élémentaire, et peut par conséquent ouvrir un passage vers Tengoku à volonté. Si le Dragon lié à l'Oracle ne désire pas l'ouverture de ce passage, elle n'aura pas lieu. Il va sans dire que les Oracles n'accordent pas cet honneur à n'importe qui.

Toshigoku – Le Royaume du Massacre

Quand un guerrier meurt durant une bataille absurde, ou rongé par des idées de vengeance, son âme est projetée en Toshigoku. Toshigoku est un monde de guerre sans fin, où les esprits s'entretuent pour renaître et se massacrer à nouveau. Heureusement, Toshigoku n'est pas très proche de Ningen-do, car ses habitants sont cruels et sauvages. Les cas d'armées de spectres détruisant des villes entières sont en fait des exemples d'incursions de Toshigoku.

Royaumes proches : Gaki-do, Maigo no Musha, Meido

Royaumes distants : Ningen-do, Jigoku

Passages connus : Tout lieu où s'est déroulé un carnage insensé et de grande ampleur devient un passage possible vers Toshigoku. Mieux vaut éviter ce genre d'endroit, de peur que les armées d'esprits n'apparaissent et ne détruisent quiconque est assez stupide pour se dresser sur leur chemin.

Yomi – Le Royaume des Ancêtres Bénis.

Ceux qui ont accompli leur destin et leur karma sont autorisés à entrer dans ce royaume à leur mort. La frontière de Yomi jouxte celle de notre monde: les ancêtres bénis marchent aux côtés de leurs descendants et guident tous leurs actes en tant que shiryo, ou esprits gardiens. Les plus grands héros de Yomi forment la légendaire Légion des Morts, une armée de héros qui sont prêts à affronter toute menace qui pèse sur les royaumes des esprits.

Les shiryo sont faciles à identifier grâce à l'aura dorée qui les entoure. Les armées d'esprits qui sont sortis de la Porte de l'Oubli avant la très récente Guerre des Esprits étaient en fait des shiryo.

Royaumes proches : Ningen-do, Jigoku, Meido

Royaumes distants : Sakkaku, Chikushudo

Passages connus : Le Hall des Ancêtres de la famille Kitsu est plus étroitement lié à Yomi que tout autre endroit de Rokugan.

Yume-do – Le Royaume des Rêves.

C'est là le seul royaume que perçoivent régulièrement les mortels ordinaires. Durant leur sommeil, l'esprit des humains voyage dans ce monde. Les shiyokai, hérauts belliqueux des cauchemars, et les baku, mystérieux mais souvent bienveillants mangeurs de rêves, sont souvent originaires de ce royaume. On pense que l'Akasha des Naga existe quelque part dans le Royaume des Rêves. On pense aussi que l'thich, le Monde des Rêves des Nezumi, est lié à Yume-do. Les Nezumi pensent que tout ce qui a jamais existé finit par s'évanouir dans les rêves, et que par conséquent, leur empire autrefois puissant doit toujours exister quelque part dans le pays infini des songes. Bien des chamans Nezumi passent toute leur vie à chercher sans relâche ces paysages perdus.

Royaumes proches : Maigo no Musha, Ningen-do, Tengoku, Meido, Sakkaku

Royaumes distants : Toshigoku

Passages connus : Partout. Tout ce qu'il faut faire pour entrer en Yume-do, c'est rêver. Les ignobles tsuno étaient autrefois célèbres pour utiliser ces vastes passages en tant qu'armes, suscitant des cauchemars chez leurs ennemis, et les utilisant ensuite comme conduits pour amener leurs armées dans le royaume des mortels.

Nemuranai

Toute chose en ce monde est habitée de quelque esprit. De la même manière que les cascades, vives et magnifiques, abritent de puissants kami de l'Eau, le moindre bâton inerte accueille un esprit mineur. Dans la plupart des cas, les kami élémentaires ne sont actifs que dans les sites où les éléments sont eux-mêmes très présents ou bouillonnants, tels qu'une imposante et ancienne montagne, un paisible cours d'eau, un arbre ou un orage déchaîné. Ailleurs, les esprits de ce monde se sont assoupis à force d'inactivité, de solitude ou simplement parce que les kami ont choisi le sommeil. Ce phénomène est très courant parmi les objets façonnés par l'homme, tels que les outils et les vêtements, pour lesquels on a extrait la matière de son milieu naturel. D'une manière générale, les esprits ne sont pas offensés par cet état, mais ils préfèrent alors sommeiller jusqu'à ce que le silence des leurs prenne fin.

Les nemuranai sont créés lorsque les esprits qui habitent l'objet mettent un terme prématuré à leur somnolence, ce qui confère des propriétés surnaturelles à l'objet. La puissance de l'objet étant issue des esprits éveillés qui y résident, les nemuranai sont également appelés objets « éveillés ». Ces objets appartiennent presque toujours à l'une de ces deux catégories: les charmes mineurs que le porteur considère comme porte-bonheur et les artefacts vénérés, célèbres pour leur puissance et leur histoire. Il n'existe pratiquement aucun intermédiaire entre ces deux types de nemuranai.



La plupart du temps, les objets s'éveillent au contact d'âmes puissantes (objets éveillés spontanément) ou parce qu'ils sont conçus selon une procédure spéciale (objets créés). Les nemuranai éveillés spontanément sont habités d'esprits qui éprouvent une loyauté à l'égard d'une personne ou d'une famille donnée, ce qui se reporte souvent sur les enfants du porteur originel. Les armes et armures constituent les types de nemuranai éveillés spontanément les plus courants, par lesquels les esprits assistent leur maître et le gardent des agressions. Les objets que portent les hommes et femmes de légende sont généralement déjà éveillés ou ont toutes les chances de le devenir si leur porteur devient une légende posthume. Il est très fréquent que les esprits de l'objet s'éveillent en réponse à une menace importante contre leur porteur et le sauvent d'un funeste destin. Il peut s'agir, par exemple, d'un honorable Magistrat d'Émeraude qui tombe dans une embuscade tendue par un puissant seigneur hors-la-loi qu'il pourchasse depuis des mois. L'éveil peut également être plus lent, se déroulant progressivement pendant la transmission de l'objet de génération en génération.

Alors que l'aspect légendaire de l'objet s'amplifie et que les prouesses de son porteur (ou de ses porteurs) s'accumulent, la puissance du nemuranai croît à son tour. Ce phénomène s'illustre en particulier chez les Epées Ancestrales des Clans, transmises de Champion en Champion au sein de chacun des Sept Clans Majeurs pendant mille années, jusqu'à ce qu'elles soient envoyées au Royaume Céleste par Amaterasu, Déesse du Soleil. Les objets éveillés spontanément qui restent dans l'obscurité, comme les obi et sandales porte-bonheur, ne perdent pas leur magie mais exercent souvent une puissance limitée. Ces objets sont généralement envoyés à la famille ou offerts et gardent leurs pouvoirs surnaturels tant qu'ils sont donnés de plein gré. Les nemuranai créés voient rarement leur puissance amplifier avec le temps, même s'ils gardent les mêmes chances de montrer une certaine empathie pour leurs porteurs. Un casque de guerre conçu pour protéger un daimyo donné n'agira généralement que pour lui et ses enfants.

Dans tous les cas, les actions déshonorantes risquent d'offenser les esprits qui habitent l'objet, de même qu'un mauvais usage ou tout acte blasphématoire, car il ne faut pas oublier que les kami éveillés sont étroitement liés au Royaume Céleste.

Règles Concernant les Nemuranai

Les nemuranai, comme expliqué ci-dessus, apparaissent de deux manières différentes. Dans le cas des nemuranai éveillés spontanément, les détails et le fonctionnement de l'éveil sont laissés à l'appréciation du MJ. Un PJ qui réalise un haut fait prestigieux pour son seigneur et reçoit son propre fief a des chances de voir l'esprit de sa lame s'éveiller. Dans d'autres cas, une fonction limitée ou un bonus mineur peut se manifester par intermittence dans un premier temps, pour devenir progressivement plus constant, l'objet s'éveillant lentement.

Les nemuranai créés demandent une participation bien plus active de la part du joueur, tout en restant soumis à la volonté du MJ. Les objets recevant leurs pouvoirs des capricieux kami, il n'existe pas de « formule » infaillible pour concevoir des nemuranai. Bien que les familles Asahina, Horiuchi et Tamori aient développé des méthodes fiables, il leur arrive encore d'échouer relativement fréquemment en raison de la nature des esprits élémentaires. Vous trouverez ci-après quelques suggestions pour la création d'objets, mais libre au MJ d'ajouter ou d'enlever des conditions en fonction des circonstances de la campagne et de la nature unique de l'objet. Une lampe qui s'illumine d'elle-même pourrait ne demander qu'un effort de concentration et une certaine communion avec les kami, mais une épée capable de s'enflammer représente un objet suffisamment singulier et épique pour nécessiter quelque chose comme des roches de lave issues de la Fournaise d'Amaterasu, ce volcan exempt de la moindre souillure qui couve au cœur de l'Outremonde.

Il est préférable que les MJ gardent trois choses à l'esprit au moment d'introduire des objets éveillés dans leur campagne: ceux-ci doivent rester rares, ne pas compromettre l'équilibre et contribuer à l'intérêt de l'histoire. Le MJ doit tout d'abord se rappeler que mêmes les nemuranai les plus limités restent peu communs. Il s'agit généralement d'héritages précieux transmis au sein des familles de samurai, ce qui signifie que seul un pourcentage réduit d'une minuscule minorité de la population de Rokugan en possède. Il est également important que les nemuranai restent rares pour préserver leur aspect merveilleux. Sans cela, le énième netsuke magique reçu par le groupe sera accueilli dans l'indifférence, même s'il accorde quelque Augmentation Gratuite.

Il est important que les nemuranai aient toujours une histoire intéressante, sur laquelle l'accent doit être mis, autant que sur les propriétés de l'objet. Hériter du biwa de l'oncle Satsuke qui joue tout seul manquera peut-être d'impressionner un guerrier, mais on attendra de lui qu'il prenne soin de cet artefact vénéré par sa famille. Enfin, les nemuranai sont des éléments de jeu uniques pour les PJ, comme pour les PNJ, et il n'est pas question d'en acquérir par la simple dépense d'expérience ou le gain de rangs de Réputation.

Les objets empreints de magie peuvent être identifiés selon plusieurs manières. Le plus communément, un shugenja recourt à Communion pour s'entretenir avec l'esprit du nemuranai, mais il doit procéder à une augmentation par question posée sur les propriétés magiques de l'objet (au-delà de la première). Les objets éveillés qui ont eu quelque impact historique peuvent être identifiés par le biais de la Compétence de Connaissance appropriée. Le wakizashi de Hantei Genji, fils du premier Empereur, pourra ainsi être facilement reconnu par quiconque possède la Compétence Connaissance (Dynastie Hantei) ou même Connaissance (Histoire). Enfin, Communion ou la Compétence Art de la magie peuvent servir à déterminer si un objet est éveillé ou non, les objets qui donnent des indices indéniables (tels qu'un obi qui se noue spontanément) ne nécessitant aucun jet pour définir cet aspect.

Effets des Nemuranai

Comme toute magie de Rokugan, la nature mystique des objets éveillés peut être attribuée aux cinq éléments. Dans les faits, cela impose le type d'effets qui est associé à l'objet. Ces effets sont plus loin divisés en deux catégories: majeurs et mineurs, qui indiquent à la fois le niveau de puissance de l'effet et les efforts qu'il serait nécessaire de déployer pour arriver à éveiller un tel objet (que ce soit à force d'utilisation ou en le créant). Dans la plupart des cas, les objets éveillés ne sont capables de produire qu'un seul effet. Les nemuranai peuvent présenter plusieurs effets, mais ceux-ci sont alors généralement issus du même élément et se limitent souvent à une poignée d'effets mineurs ou à deux ou trois effets majeurs. Ces restrictions n'ont aucunement pour but de limiter les joueurs et le MJ, mais servent simplement de référence pour ceux qui désireraient créer des effets non répertoriés. Des effets de puissance équivalente sont censés présenter des coûts et des conditions similaires.

Comme il est dit plus haut, vous trouverez des suggestions d'effets et des conseils sur la manière dont le MJ pourra les intégrer si ses joueurs tentent de créer des objets magiques, mais cette liste n'est ni exhaustive ni restrictive. La dépense d'expérience et l'expertise magique requise dans le cadre de la création d'un objet sont deux aspects communs à tous les effets. Les effets mineurs exigent du shugenja qu'il dépense 2 points d'expérience au moment de la création et qu'il soit capable de lancer des sorts de Niveau de Maîtrise 3 de l'élément concerné. Ils ajoutent en outre +15 ND à tout jet de Compétence intervenant pendant la création. De leur côté, les effets majeurs exigent du shugenja qu'il dépense 5 points d'expérience au moment de la création et qu'il soit capable de lancer des sorts de Niveau de Maîtrise 5 de l'élément concerné, et ajoutent +25 ND à tout jet de Compétence intervenant pendant la création. Si le shugenja qui éveille l'objet n'est pas celui qui le crée, il doit absolument être présent pendant la totalité du processus de création et les malus au ND sont augmentés de 5.

Air

Exige une méditation silencieuse portée sur l'objet ; doit être créé à l'altitude la plus élevée accessible au créateur ; exige une offrande de plumes récupérées sans violence.

Mineur. L'objet peut lancer un sort de l'Air de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter l'Intuition ou les Réflexes du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet s'anime d'une manière qui n'affecte que lui (comme une boîte qui se referme toute seule) ; un message n'excédant pas une minute peut être prononcé devant l'objet, qui le « rejouera » sur commande ; l'objet ne présente aucune masse ; l'objet peut servir à acquérir une Augmentation Gratuite sur un jet de Compétence Sociale à raison d'une fois par jour ; le porteur de l'objet lance un dé supplémentaire à l'Initiative.

Majeur. L'objet peut lancer un sort de l'Air de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par jour ; l'objet peut lancer un sort de l'Air de Niveau de Maîtrise 4 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter l'Intuition ou les Réflexes du porteur de +2 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet peut augmenter l'Intuition ou les Réflexes du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par jour ; l'objet s'anime spontanément selon sa fonction d'une manière qui peut affecter des choses extérieures (comme une corde qui lie automatiquement une cible sur commande) ; l'objet devient invisible sur commande ; l'objet confère une Augmentation Gratuite à tous les jets de Compétence Sociale du porteur ; le porteur de l'objet lance et garde deux dés supplémentaires à l'initiative.

Terre

Doit être créé sur une enclume ou une table spéciale, ou quelque autre surface bénie en bois, en pierre ou en terre cuite ; doit être conçu à partir de terre ou de bois spécialement cultivé ; exige une offrande de minéraux précieux ou d'objets en céramique importants.

Mineur. L'objet peut lancer un sort de la Terre de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter la Constitution ou la Volonté du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet passe de son aspect normal à celui de pierre solide (et réciproquement) sur commande ; l'objet confère deux Augmentations Gratuites pour résister aux effets des maladies et des poisons ; l'objet assure la croissance d'une petite plante avec le quart des ressources normales ; une fois par jour, lorsqu'il subit des dommages, le porteur peut ignorer un nombre de Blessures égal à son Rang de Terre.

Majeur. L'objet peut lancer un sort de la Terre de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par jour ; l'objet peut lancer un sort de la Terre de Niveau de Maîtrise 4 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter la Constitution ou la Volonté du porteur de +2 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet peut augmenter la Constitution ou la Volonté du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par jour ; l'objet empêche toute tentative de déplacement du porteur contre son gré ; le porteur de l'objet est immunisé contre les maladies et poisons naturels ; tous les dommages physiques subis par le porteur sont réduits de son Rang de Terre ; l'objet est considéré comme une arme de jade pour ce qui est d'affecter les sujets corrompus par la Souillure.

Feu

Doit être créé sur un site où se consume un encens spécialement préparé ; doit être forgé au bord d'un volcan ; exige quelque offrande d'objets appropriés dans les flammes.

Mineur. L'objet peut lancer un sort du Feu de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet

peut augmenter l'Agilité ou l'Intelligence du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet peut servir à acquérir une Augmentation Gratuite sur un jet de Compétence d'Érudit à raison d'une fois par jour ; l'objet s'enflamme et s'éteint sur commande ; la VD de l'objet est augmentée de +1g0 ; l'objet peut servir une fois par jour à éteindre un feu non surnaturel dont la taille n'excède pas 0,3 m³.

Majeur. L'objet peut lancer un sort du Feu de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par jour ; l'objet peut lancer un sort du Feu de Niveau de Maîtrise 4 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter l'Agilité ou l'Intelligence du porteur de +2 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet peut augmenter l'Agilité ou l'Intelligence du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par jour ; l'objet produit des flammes que rien ne peut éteindre ; l'objet confère une Augmentation Gratuite à tous les jets de Compétences d'Érudit ; l'objet voit sa VD augmenter de +2g1 et il est enveloppé de flammèches.

EAU

Doit être trempé ou imbibé dans une eau spéciale ; doit être créé à partir d'un corail issu d'un site particulier ou d'un type spécifique d'arêtes de poisson.

Mineur. L'objet peut lancer un sort de l'Eau de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter la Force ou la Perception du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par semaine ; produit de l'eau pure une fois par jour ; l'objet peut servir à acquérir une Augmentation Gratuite sur un jet de Compétence de Bugei à raison d'une fois par jour ; double la vitesse de récupération naturelle des Blessures du porteur tant qu'il est sur lui ou à proximité de son lieu de repos ; peut augmenter pendant une heure le Rang d'Eau du porteur de +1 dans le cadre de la détermination de sa vitesse de déplacement, une fois par jour ; la VD de l'objet est augmentée de +0g1.

Majeur. L'objet peut lancer un sort de l'Eau de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par jour ; l'objet peut lancer un sort de l'Eau de Niveau de Maîtrise 4 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut augmenter la Force ou la Perception du porteur de +2 pendant 1 heure, une fois par semaine ; l'objet peut augmenter la Force ou la Perception du porteur de +1 pendant 1 heure, une fois par jour ; sur commande, produit de l'eau pure qui s'évapore au bout d'une heure si personne ne l'utilise ; peut servir à soigner complètement le porteur à raison d'une fois par semaine ; l'objet confère une Augmentation Gratuite à plusieurs Compétences de Bugei associées ; double la vitesse de déplacement du porteur pendant une heure, une fois par jour ; la VD de l'objet est augmentée de +1g2.

VIDE

Dépend entièrement de l'objet, mais se traduit souvent par quelque rituel qui fait intervenir un équilibre des quatre autres éléments.

Mineur. L'objet peut lancer un sort du Vide de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut simuler une dépense de Point de Vide pour le compte de son porteur, une fois par semaine ; divers effets qui ne sauraient convenir aux autres éléments.

Majeur. L'objet peut lancer un sort du Vide de Niveau de Maîtrise 2 ou inférieur à raison d'une fois par jour ; l'objet peut lancer un sort du Vide de Niveau de Maîtrise 4 ou inférieur à raison d'une fois par semaine ; l'objet peut simuler une dépense de Point de Vide pour le compte de son porteur, une fois par jour ; divers effets qui ne sauraient convenir aux autres éléments.

La Magie et les Sorts

Apprendre un Sort

Si un shugenja souhaite pouvoir lancer un sort, il doit d'abord l'apprendre dans toute sa complexité. Chaque sort est unique et demande un état d'esprit différent. Le simple fait de déclamer le contenu d'un parchemin ne suffit pas, sans quoi tout le monde serait en mesure de pratiquer la magie. Quand il a affaire à un nouveau sort, le shugenja doit de prime abord déterminer s'il est capable de le lancer. Tout shugenja ne peut lancer que des sorts dont le Niveau de Maîtrise n'excède pas son propre Rang de Maîtrise de shugenja. S'il a le potentiel pour apprendre le sort, il doit alors consacrer un nombre d'heures équivalent au Niveau de Maîtrise du sort pour étudier le parchemin correspondant. À l'issu de cette période d'étude, il doit effectuer un jet comme s'il lançait réellement le sort. En cas de réussite, le sort est appris. Si le jet se traduit par un échec, en revanche, le shugenja doit recommencer la procédure d'apprentissage depuis le début.

Tous les personnages shugenja débutent avec un certain nombre de parchemins de sort que leur a conférés leur école. Chacun d'entre eux sait déjà lancer tous les sorts correspondants aux parchemins avec lesquels il entame sa carrière. Quand un shugenja acquiert un Rang de Réputation, son joueur peut choisir deux nouveaux sorts qu'il est désormais en mesure de lancer. Le shugenja apprend automatiquement à utiliser ces sorts, ce qui illustre son développement spirituel, son discernement accru de ce qu'est sa magie. Il pourra également obtenir les parchemins des sorts correspondants auprès de son école.

Il peut arriver que l'école du shugenja lui offre de nouveaux sorts pour récompenser sa réussite ou qu'il en découvre simplement d'autres au cours de ses aventures. Il ne faut cependant pas oublier que la plupart des parchemins de sort sont cryptés selon un code clanique qui les rend inutilisables pour les membres d'autres clans.

Maîtrise Innée

Si l'apprentissage d'un sort permet au shugenja d'avoir la possibilité de le lancer, il réside une différence entre la connaissance et la véritable maîtrise. C'est en mémorisant toutes les nuances spécifiques à un sort que l'on peut en acquérir la Maîtrise Innée. Pour ce faire, le shugenja doit consacrer un jour d'étude du parchemin par Niveau de Maîtrise du sort. Ce travail peut s'effectuer pendant le temps libre du personnage, tant qu'il a accès au parchemin. À l'issu de cette période d'étude, le shugenja dépense un nombre de Points d'Expérience égal au Niveau de Maîtrise du sort, dont il acquiert alors la Maîtrise Innée, ce qui lui permet de lancer le sort, même quand il n'a pas de parchemin adapté sous la main. Mais le parchemin qu'il a étudié reste un document utile qui pourra l'aider à bien mieux se concentrer au moment de faire appel à sa magie. Ainsi, chaque fois que le shugenja recourt à la Maîtrise Innée d'un sort dont il a le parchemin à portée de main, il bénéficie d'une Augmentation Gratuite lors de son incantation.

Un autre avantage de la Maîtrise Innée réside dans le fait que le personnage peut reproduire des parchemins du sort maîtrisé en cas de perte. Pour ce faire, le personnage doit réussir un jet d'Intelligence/Calligraphie (Code Secret de Clan) contre un ND égal au Niveau de Maîtrise du sort x 10, ce qui demande un nombre d'heures égal au Niveau de Maîtrise du sort. La plupart des écoles exercent un contrôle strict de la manière dont leurs sorts

sont distribués et n'apprécient guère qu'un shugenja recopie des parchemins qu'il ne destine pas à son usage personnel.

Certains sorts très courants restent d'une maîtrise aisée. Ainsi, tous les shugenja ont la Maîtrise innée de Sensation, Communion, Invocation et Contre-sort. Certaines écoles de shugenja peuvent également conférer d'autres Maîtrise Innées automatiques à leurs élèves.

Lancer un Sort

Pour lancer un sort, il est nécessaire que le personnage l'ait tout d'abord appris et qu'il tienne le parchemin correspondant dans la main ou qu'il en ait acquis la Maîtrise Innée. Chaque sort est associé à un élément donné. Le shugenja doit lancer un nombre de dés équivalent à l'Anneau correspondant + son Rang de Maîtrise et garde un nombre de dés égal à son Anneau. Le ND d'incantation est de 10 plus le Niveau de Maîtrise du sort x 5. Lancer un sort demande un nombre de tours égal au Niveau de Maîtrise du sort, à moins qu'il en soit spécifié autrement dans la description du sort. On peut recourir aux Augmentations pour réduire cette Durée d'incantation, chaque Augmentation consacrée ainsi accélérant le processus de 1 tour. Tout sort prend effet au cours du dernier tour de son incantation, sachant qu'un sort qui ne demande qu'un tour pour être lancé s'active dans la foulée de l'action du personnage. Si le shugenja est blessé pendant la phase d'incantation, il doit immédiatement se soumettre à un jet de son Anneau + son Rang de Maîtrise, pour lequel il garde l'équivalent de son Anneau contre un ND égal aux dommages infligés. En cas d'échec, le sort est perdu.

Prenons l'exemple de Kuni Hideyoshi, shugenja Kuni de Rang 3, qui désire lancer Feu Intérieur, sort de Niveau de Maîtrise 2. L'Anneau du Feu de Hideyoshi est de 3, si bien qu'il lance 6g3 (Feu 3 + Rang de Maîtrise 3, garde Feu 3). Le ND correspondant est de 20 et il faudra deux tours à Hideyoshi pour lancer le sort. S'il le désire, il peut procéder à une Augmentation pour réduire le Temps d'Incantation à un tour, ce qui fait passer le ND à 25.

Un shugenja peut lancer quotidiennement un nombre de sorts équivalent à son Rang dans l'Anneau correspondant. Ces possibilités d'incantation sont appelées points de sort. Un shugenja doté d'un Feu de 4 aura ainsi quatre points de sort par jour, qu'il pourra utiliser pour lancer des sorts du Feu. Le personnage peut acquérir temporairement un point de sort supplémentaire en dépensant un Point de Vide. Par ailleurs, tout shugenja peut utiliser des points de sort du Vide pour lancer des sorts de n'importe quel autre élément. Un personnage qui échoue dans sa tentative de lancer un sort perd le point de sort correspondant.

Une nuit de sommeil suffit à restituer tous les points de sort d'un shugenja. On peut aussi récupérer un point de sort de chaque Anneau par le biais d'une heure de méditation pour laquelle on réussit un jet de Vide/Méditation contre un ND de 15.

Détruire un Parchemin

Certains sorts (comme Cœur de l'Enfer) ne peuvent être lancés que si le parchemin est détruit au cours de l'incantation. Si la destruction de parchemins est normalement un sacrilège, il s'agit dans ce cas d'une offrande nécessaire aux kami, d'une étape du processus magique qui doit être opérée pour que le sort fonctionne. Si le personnage a accès à un tel sort mais qu'il n'a pas de parchemin à offrir, il devra sacrifier une part de lui-même pour les kami. Cela revient à dépenser un Point d'Expérience à chaque fois que l'on lance un sort de ce type dont on a pas de parchemin. Si le shugenja n'a pas de Point d'Expérience à dépenser, l'incantation échoue automatiquement.

Portée et Zone d'Effet

La Portée d'un sort détermine jusqu'à quelle distance le shugenja peut centrer ses effets, tandis que la Zone d'Effet définit la distance sur laquelle agit le sort en partant de son centre. Si la Portée du sort est « le shugenja », le personnage est toujours considéré comme le centre des effets. Le shugenja peut lancer un sort dont la Portée est « contact » sur un autre personnage qu'il touche à la fin de l'incantation, ou choisir de le lancer sur lui-même.

La Magie Rituelle

Techniquement, on peut dire que tous les sorts de shugenja sont des rituels, mais le terme « magie rituelle » fait référence aux sorts qui sont lancés par plusieurs shugenja agissant de concert. L'incantation rituelle d'un sort exige 10 minutes par Niveau de Maîtrise du sort (à moins qu'un Temps d'Incantation différent ne soit spécifié) et fait intervenir au moins deux participants qui doivent connaître le sort et également avoir le parchemin correspondant en main (à moins qu'il n'en aient la Maîtrise Innée). Celui qui a le Rang de Maîtrise le plus élevé est considéré comme le guide du rituel (en cas d'égalité, les participants peuvent choisir leur guide). Seul le guide est tenu d'effectuer un jet pour lancer le sort, pour lequel il lance et garde un dé supplémentaire par participant en plus de lui. De la même manière, le nombre maximal d'Augmentations praticables lors de l'incantation est augmenté de un par participant en plus du guide, sachant que le nombre de participants au rituel ne peut dépasser le Rang de Maîtrise du guide + 1. Certains sorts peuvent présenter des effets additionnels lorsqu'ils sont lancés sous forme rituelle.

Affinité et Déficience

La plupart des écoles concentrent leurs études sur un élément donné et ne peuvent conséquemment pas explorer aussi profondément les mystères d'un autre élément. On appelle Affinité l'élément de prédilection de l'école du shugenja, tandis que l'élément pour lequel son école ne propose pas une compréhension aussi aboutie correspond à sa Déficience. Le Niveau de Maîtrise du personnage est considéré comme d'un cran supérieur à la normale dès qu'il lance ou apprend des sorts associés à son Affinité. On observe tout à fait l'inverse avec les sorts associés à sa Déficience, pour lesquels son Niveau de Maîtrise est considéré comme d'un cran inférieur à la normale. C'est ainsi qu'un personnage débutant qui présente une Affinité pour le Feu et une Déficience pour l'Eau peut entamer sa carrière avec des sorts du Feu de Niveau de Maîtrise 2, tandis qu'il ne pourra apprendre de sorts de l'Eau que lorsque son Rang de Maîtrise aura augmenté.

Niveau de Concentration et Durée

Certains sorts n'agissent que tant que le personnage se concentre sur leur maintien. D'autres persistent pendant une période donnée qui s'étend une fois la concentration terminée. D'autres encore ne demandent aucune concentration une fois l'incantation achevée, mais durent au lieu de cela un temps fixe. En dehors des sorts qui sont instantanés ou permanents, le personnage peut mettre un terme à tout sort qu'il a lancé s'il désire en faire cesser les effets avant la fin de la Durée normale.

Concentration Absolue: Le personnage ne peut ni se déplacer ni agir pendant le maintien des effets du sort. S'il est dérangé d'une manière ou d'une autre, y compris parce qu'il subit des Blessures ou qu'il est déplacé, sa concentration est brisée.

Concentration Soutenue: Le maintien des effets du sort exige une action complexe par tour. Le personnage ne peut ainsi pas attaquer, ni lancer d'autre sort, effectuer une manœuvre d'Esquive ou courir sans mettre un terme prématuré au sort. Si le personnage subit des Blessures, il doit réussir un jet de Volonté contre le Niveau de Maîtrise du sort x 5, sans quoi sa concentration est brisée.

Concentration Modérée: Le personnage doit garder un niveau minimum de concentration pour maintenir les effets du sort. S'il tente de lancer un autre sort, dépense un Point de Vide ou recourt à une quelconque augmentation, sa concentration est brisée. S'il subit des Blessures, il doit réussir un jet de Volonté contre le Niveau de Maîtrise du sort x 5, sans quoi sa concentration est rompue.

Les Augmentations

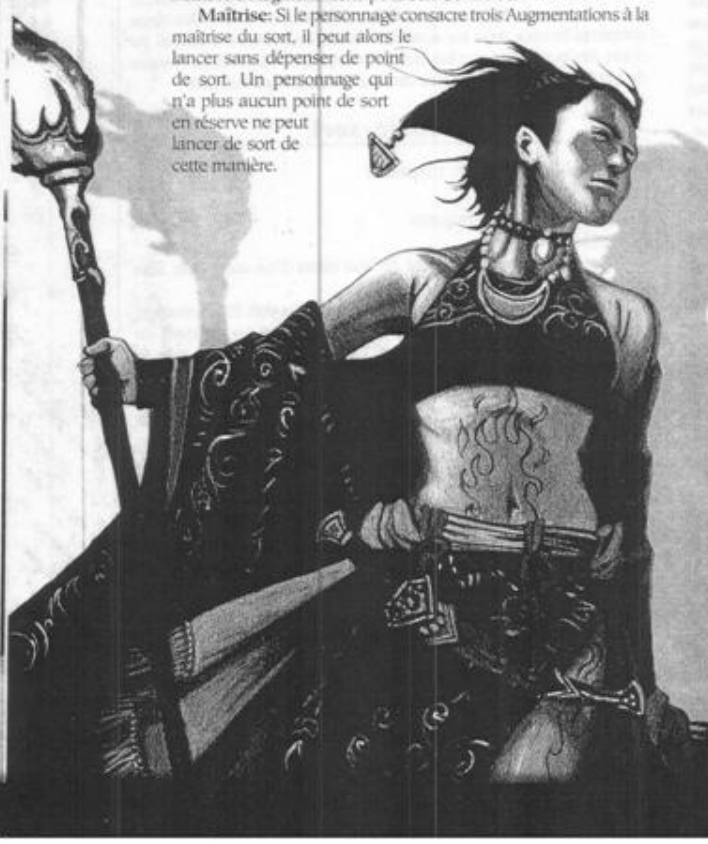
Comme pour n'importe quelle tâche, il est possible de recourir aux Augmentations pour favoriser le résultat d'une incantation de sort. De nombreux sorts proposent également des effets spécifiques accessibles par le biais d'Augmentations, mais les effets suivants sont possibles avec n'importe quel sort. Le personnage peut effectuer plusieurs Augmentations pour un même effet, y compris ceux qui sont indiqués à Augmentations Spéciales. Ainsi, quand un sort précise qu'il est possible d'étendre ses effets à une personne de plus par le biais d'une Augmentation, le personnage peut alors faire deux Augmentations pour que les effets s'étendent à deux personnes supplémentaires. Certains sorts fixent une limite au nombre d'Augmentations qui peuvent s'appliquer à un effet donné. Si tel est le cas, cette limite sera indiquée à la rubrique « Augmentations Spéciales ».

Temps d'Incantation: Tout sort qui n'est pas présenté avec un Temps d'Incantation spécifique demande un nombre de tours équivalent à son Niveau de Maîtrise. Le Temps d'Incantation de ces sorts peut être diminué d'un tour par Augmentation pratiquée.

Durée : Tout sort dont la Durée n'est ni concentration ni instantanée ni permanente peut voir cette Durée augmenter. Chaque Augmentation augmente la Durée d'une unité, ce qui signifie qu'un sort d'une Durée normale de trois tours passe à quatre tours et qu'un sort d'une Durée de cinq heures passe à six heures, etc.

Renforcement: Il est possible de renforcer un sort pour le rendre plus difficile à Contrer. Si le shugenja pratique des Augmentations pour renforcer son sort, son adversaire devra procéder au même nombre d'Augmentations pour son Contre-sort.

Maîtrise: Si le personnage consacre trois Augmentations à la maîtrise du sort, il peut alors le lancer sans dépenser de point de sort. Un personnage qui n'a plus aucun point de sort en réserve ne peut lancer de sort de cette manière.



Incantation Subtile

Quand un shugenja cherche à dissimuler le fait qu'il lance un sort, il convient de suivre les règles suivantes. Soustraire l'incantation d'un sort à la vue d'autrui se fait par un jet d'Intuition/Discrétion contre un ND de 15. Ce Niveau de Difficulté n'est valable que si personne ne prête une attention particulière au shugenja. Toute personne qui l'observe a droit à un jet d'opposition de Perception/Enquête (Observer) contre le résultat du jet d'Intuition/Discrétion (Incantation) du shugenja.

De nombreux facteurs peuvent influer sur le camouflage d'un sort. Certains sorts sont conçus pour la discrétion et leur description peut conférer un bonus à ce jet. Les esprits de l'Air sont généralement furtifs, tandis que ceux du Feu ont tendance à se faire remarquer. La magie du Vide est la plus subtile, et rares sont les individus dont les sens sont assez acérés pour noter les fluctuations du Vide.

Certains sorts, qui sont de toute évidence générés par le shugenja, comme Feu Intérieur, peuvent être lancés discrètement, mais cet effort est réduit à néant dès que les flammes jaillissent des mains du personnage.

Les bonus et malus suivants s'appliquent au jet de Discrétion du shugenja:

- Sort du Feu: - 5 au total
- Sorts de l'Air ou de l'Eau: +5 au total
- Sort du Vide: +10 au total (mais un observateur doté d'un Vide d'au moins 4 reçoit +20 à son jet d'Enquête)
- Le shugenja présente une affinité avec le sort: +5 au total
- Le shugenja souffre d'une déficience pour le sort: -5 au total
- Le shugenja a la Maîtrise innée du sort et ne se sert pas du parchemin: +10 au total
- Le sort s'accompagne d'effets manifestes tels que des bruits importants ou des lumières vives: -5 au total
- Par augmentation pratiquée par le lanceur pour réduire le Temps d'Incantation: -5 au total

Sorts Universels

Les sorts suivants ne s'appliquent pas à un élément en particulier. Ils sont universels, connus des shugenja de toutes les écoles et l'élément auquel ils sont associés varie en fonction de la situation. Chacun de ces sorts peut être lancé en tant que sort du Feu, de la Terre, de l'Eau, de l'Air ou même du Vide (à condition que le shugenja ait accès à la magie du Vide). Une fois l'élément déterminé, le sort obéit aux règles normales d'incantation.

Communion, Contre-sort, Invocation et Sensation font partie des fondamentaux de la formation des shugenja, qui débutent tous leur carrière avec la Maîtrise Innée de ces quatre sorts. Bannissement et Faveur sont loin d'être aussi courants et les shugenja qui veulent les apprendre doivent s'y consacrer spécialement.

Bannissement

NIVEAU DE MAÎTRISE: 3
DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : le shugenja

En lançant ce sort, le personnage bannit tous les kami de ses environs directs. Les esprits se dispersent dans l'éther pour être immédiatement remplacés par de nouveaux esprits élémentaires.

Ce sort fait souvent office de rituel de purification, pour éviter que les esprits ne s'incrustent dans les temples sacrés. Ce sort rend en outre délicate la Communion des autres shugenja. Si les esprits d'une zone ont étés bannis, un shugenja qui se rendra ensuite sur les lieux pour enquêter sera incapable d'apprendre ce qui s'y est passé, étant donné que les esprits désormais présents n'ont été témoins de rien. Après le recours à Bannissement, d'autres shugenja ne pourront presque rien déceler, si ce n'est que quelqu'un a usé récemment de Bannissement dans le secteur. Il est très efficace d'utiliser ce sort pour empêcher d'autres shugenja de suivre votre trace, mais cette méthode n'est pas très bien vue des shugenja honorables.

Bannissement ne fonctionne qu'avec les kami mineurs, sachant que les esprits plus puissants ne peuvent être déplacés. Ces derniers sont surtout présents dans les sites d'une grande puissance naturelle, tels que les montagnes, les rivières et les forêts. De nombreux kami puissants que le sort ne peut affecter résident également dans les artefacts ancestraux, en particulier les katana.

Communion

NIVEAU DE MAÎTRISE: 1
DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : un kami
PORTÉE : 30 m

Ce sort permet au shugenja de communier avec un kami de la zone. Si Communion est lancé en tant que sort de l'Air, le personnage peut contacter un unique kami de l'Air, et ainsi de suite pour les autres éléments. Il est possible de poser une question au kami, qui y répondra de son mieux. Le kami n'est pas obligé de répondre sincèrement, bien que la plupart n'aient aucune raison de mentir. Les esprits sont généralement peu conscients du monde des mortels qui les concerne peu, et restent naturellement énigmatiques, mais un shugenja qui a l'habitude de leurs excentricités peut en apprendre beaucoup par cette communion. Il n'est pas rare qu'une petite faveur engendre des renseignements plus utiles (ce qui se traduit par des Augmentations Gratuites). Dans le cas d'un esprit de la Terre, cette faveur peut être aussi simple que déplacer une pierre de l'autre côté de la route ou lui promettre de bâtir un sanctuaire en hommage à l'esprit d'une prestigieuse montagne. Pour un esprit du Feu, cela prendra la forme d'un objet précieux que l'on brûlera pour s'attirer ses bonnes grâces.

Les esprits de la Terre sont très directs et austères. Ils attachent souvent trop d'importance aux détails et s'attardent obsessionnellement sur des questions qui n'ont pas grand-chose à voir avec le sujet.

Les esprits de l'Air sont frivoles et émotifs. Ils préfèrent communiquer par le biais d'accès d'émotion plutôt que par la parole. Quand ils se décident à parler, ils murmurent des énigmes complexes, répondant généralement aux questions par d'autres questions. Bien souvent, ils sont plus intéressés par le fait de jouer avec le shugenja que de répondre directement à ses questions.

Les esprits du Feu sont versatiles et impatients. Ils n'aiment pas être dérangés, en particulier par ce sort, et répliquent souvent en hurlant des menaces à moins d'être amadoués par quelque offrande adéquate. Mais les esprits du Feu restent particulièrement fiables dans les renseignements qu'ils fournissent, qui sont rarement nébuleux ou confus. Malheureusement, il arrive souvent qu'un tel kami ne puisse donner d'information utile, simplement parce qu'il n'a prêté aucune attention au sujet qui intéresse le shugenja, plus enclin à dévorer tout ce qui s'offre à sa vue plutôt que d'analyser ce qui s'en dégage.

Les esprits de l'Eau ne parlent pas. Ils ne font que proposer des reflets visuels du passé, sans le moindre son. Les esprits de l'Eau n'ont que faire des opinions et ne s'intéressent qu'aux faits, à tel point que les renseignements qu'ils donnent sont parfois si vagues qu'ils en deviennent inutiles.

Les esprits du Vide sont curieux et joueurs. Ils font preuve d'un esprit vif et souvent d'une grande perspicacité sur tout ce qu'ils perçoivent, mais cherchent toujours à accroître leur savoir. C'est pourquoi ils divulguent rarement leurs secrets sans être sûrs d'apprendre quelque chose d'aussi intéressant en retour. Si on lui livre un secret, un esprit du Vide remplira toujours sa part du contrat et révèlera ce qu'il sait.

D'autres esprits, comme les fantômes, les Oni et même les Fortunes peuvent être contactés par le biais de ce sort s'ils se trouvent dans la zone directe. Il est nécessaire pour cela de connaître le nom de l'esprit et de lancer le sort pour communiquer spécifiquement avec lui. Le sort permet également en toutes circonstances de faire appel à un kansen, qui se fera un plaisir de conférer un sort de maho de Niveau de Maîtrise 1 au choix du shugenja qui le lui demande.

Ce sort peut également servir à déterminer l'attitude générale des esprits dans les parages. Dans les zones corrompues par la Souillure ou accueillant des fantômes ou autres entités maléfiques, les esprits élémentaires sont souvent chagrins et instables. Bien que le sort ne révèle pas directement la nature du problème, il montre que quelque chose ne va pas. Cette application du sort peut également servir à déterminer si d'autres shugenja ont récemment fait appel aux esprits dans le secteur. Une seule incantation du sort dans ce but permet de révéler tous les sorts de Niveau de Maîtrise 1 qui ont été lancés dans la zone au cours de l'heure passée, à moins que les esprits aient été bannis plus récemment (cf. description du sort Bannissement).

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut poser une question supplémentaire. Par une Augmentation, le personnage peut obtenir une réponse plus précise. Par une Augmentation, le personnage peut accroître d'un cran le Niveau de Maîtrise des sorts détectés ou pour faire remonter la perception une heure de plus dans le passé (exemple: avec trois Augmentations, le personnage peut détecter tous les sorts de Niveau de Maîtrise 4 lancés au cours de la dernière heure, tous les sorts de Niveau de Maîtrise 3 lancés au cours des deux dernières heures, tous les sorts de Niveau de Maîtrise 2 lancés au cours des trois dernières heures ou encore tous les sorts de Niveau de Maîtrise 1 lancés au cours des quatre dernières heures).

Contre-sort

NIVEAU DE MAÎTRISE: 1 (spécial)
DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : un shugenja
PORTÉE : 30 m

Ce sort met immédiatement fin aux effets d'un autre sort. Son utilisation est quelque peu complexe.

Pour pouvoir lancer Contre-sort, le shugenja doit être conscient qu'un ennemi est sur le point de lancer un sort ou en train de maintenir des effets magiques. C'est pourquoi il faut que le personnage ait une meilleure Initiative que son adversaire ou que celui-ci soit en train de se conceptrer sur un sort. Quand il n'est pas en situation de combat, le shugenja peut déclarer qu'il se prépare à lancer Contre-sort sur une cible donnée et peut maintenir cette anticipation tant qu'il ne lance pas de sort (se concentrer sur un sort actif est également impossible dans ce cas).

Ensuite, il lui faut déterminer l'élément dans lequel son adversaire puise pour lancer son sort. Ceci est possible par un jet d'Art de la Magie visant à identifier le sort ou simplement en tentant de deviner à quel élément l'adversaire compte recourir. Si le jet d'Art de la Magie est fait au moment de l'incantation de l'adversaire, le ND pour lancer Contre-sort augmente de +10. Si le shugenja tente de deviner l'élément associé au sort de son adversaire et se trompe, le Contre-sort reste sans effet. Contre-sort puise toujours dans l'élément opposé au sort contré. C'est ainsi que le Feu et l'Eau se contrent mutuellement, que la Terre et l'Air s'opposent et que le Vide est son propre adversaire.

Bien que Contre-sort s'apprenne comme un sort de Niveau de Maîtrise 1, il est toujours lancé comme un sort de même Niveau de Maîtrise que celui du sort de l'adversaire. Le personnage ne connaît pas forcément ce Niveau de Maîtrise à l'avance et il risque de tenter de contrer un sort qui reste au-delà de ses moyens, auquel cas il échouera automatiquement (tout en perdant son point de sort). Contre-sort fonctionne selon le même principe qu'un jet d'opposition, le ND étant égal au résultat de l'adversaire. Si le Contre-sort l'emporte, le sort contré est immédiatement annulé. S'il est lancé alors que l'adversaire jette un sort, l'incantation de ce dernier échoue. Lancer Contre-sort sur une cible en pleine concentration pour maintenir les effets d'un sort fait immédiatement cesser ces effets.

Chaque fois qu'un shugenja voit sa magie contrée de la sorte, que la tentative soit couronnée ou non de succès, il perçoit instantanément comme une onde soudaine dans les éléments, une sorte de traction exercée par l'individu qui tente de le contrer. Dans une pièce bondée, déterminer le responsable peut s'avérer délicat, mais si le shugenja peut clairement voir son adversaire, il n'aura aucun doute.

Exemple: Isawa Rinjin remarque que Kuni Saburo est sur le point de lancer un sort. Il s'apprête à le contrer. Saburo lance Feu Intérieur, sort du Feu de Niveau de Maîtrise 2 et obtient 28, mais les effets de son sort n'agissent pas avant d'avoir déterminé le résultat du Contre-sort de Rinjin. Rinjin recourt à un jet d'Art de la Magie, peu confiant dans sa capacité à deviner l'élément associé au sort de Saburo. Le résultat du jet de Compétence est de 37, ce qui est largement suffisant pour lui dévoiler le sort que Saburo est en train de lancer. Rinjin entame donc l'incantation de son Contre-sort. Dans ce cas, Contre-sort est considéré comme un sort de l'Eau de Niveau de Maîtrise 2, ce qui reste amplement dans les cordes de Rinjin. Le ND pour annuler le sort de Saburo est donc de 38 (en prenant compte du +10 lié à l'identification du sort au moment de l'incantation).

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître la portée du sort de 30 m. Par deux Augmentations, le personnage peut étouffer l'onde élémentaire qui informe la cible de sa position à la suite du Contre-sort (si le personnage fait ces augmentations et que son incantation échoue, le sort de l'adversaire n'est pas contré, mais celui-ci perçoit tout de même l'onde). Il est possible d'effectuer une Augmentation pour renforcer un sort contre le sort Contre-sort. Pour chaque Augmentation pratiquée par son adversaire pour renforcer un sort, le personnage devra à son tour effectuer une Augmentation pour intensifier son Contre-sort s'il veut contrer la magie adverse. Rien ne permet de déterminer à l'avance à quel point l'ennemi a renforcé sa magie. Enfin, un autre shugenja peut tout à fait lancer Contre-sort pour contrer le Contre-sort du personnage, sachant que les Augmentations pratiquées pour intensifier le Contre-sort de ce dernier ne le renforcent pas.

Faveur

NIVEAU DE MAÎTRISE: 2
DURÉE : spéciale
ZONE D'EFFET : un kami
PORTÉE : 3 m

Ce sort fait appel à un esprit élémentaire présent qui lance un sort à la place du shugenja. Bien que Faveur soit appris comme un sort de niveau de Maîtrise 2, son véritable niveau de Maîtrise varie selon les circonstances.

Avant de lancer Faveur, le personnage doit nommer le sort qu'il désire voir lancer (qui n'a pas besoin d'être un sort qu'il connaît). Faveur est alors associé à l'élément du sort indiqué par le shugenja et acquiert son Niveau de Maîtrise plus un (ce qui signifie que le personnage reste dans l'incapacité de lancer de cette manière un grand nombre de sorts qu'il peut pourtant produire normalement). L'esprit qui habite l'objet exige alors un service, auquel le personnage doit se soumettre avant de pouvoir achever le sort. Le shugenja doit commencer à tenir sa promesse avant le jour suivant, sans quoi le kami exprimera son mécontentement en lui ôtant la capacité de lancer tout sort de son élément pendant une semaine.

La nature du service est laissée à l'appréciation du MJ, mais doit dépendre du Niveau de Maîtrise du sort demandé. Le personnage devra personnellement tenir sa promesse s'il veut satisfaire les esprits.

Niveau de Maîtrise 1 — Un service mineur qui ne demande que quelques instants, tel qu'empiler des pierres pour dresser un sanctuaire improvisé ou prier en silence.

Niveau de Maîtrise 2 — Un service demandant quelques minutes et un certain effort, tel que débarrasser une rivière d'un arbre mort ou préparer un feu de joie en hommage aux esprits.

Niveau de Maîtrise 3 — Un service qui demande plusieurs heures et une certaine prise de risque, comme nettoyer un temple délabré ou grimper au sommet d'une montagne.

Niveau de Maîtrise 4 — Un service demandant plusieurs jours de travail et une importante prise de risque, comme construire, peindre et consacrer une arche torii ou pourchasser les cruels loups qui ont envahi une forêt jusque là paisible.

Niveau de Maîtrise 5 — Un service qui demande plusieurs semaines de travail et une prise de risque personnel extrême, comme bâtir un temple dédié aux kami ou vaincre seul une meute d'Oni qui tourmente les esprits locaux.

Niveau de Maîtrise 6 — Il est impossible de lancer de tels sorts avec Faveur.

Une fois le service rendu, le personnage acquiert la capacité de lancer le sort en question, une seule fois et avant le jour suivant. Le personnage lance le sort normalement, mais l'incantation réussit automatiquement et ne peut être affectée par Contre-sort.

Augmentations Spéciales. Toutes les Augmentations praticables sur le sort désiré par le shugenja peuvent être opérées avec Faveur et engendreront les effets correspondants une fois la promesse tenue.

Invocation

NIVEAU DE MAÎTRISE: 1
DURÉE : spéciale
ZONE D'EFFET : 30 cm³
PORTÉE : 3 m

Le personnage peut invoquer 30 cm3 de matière élémentaire grâce à ce sort. L'élément se présente sous la forme d'une sphère apparaissant dans la zone choisie à portée par le personnage, et flotte à mi-hauteur tant que le shugenja maintient une concentration absolue, après quoi elle se comporte normalement. L'élément est au choix du shugenja, mais doit exister naturellement. C'est ainsi qu'il est possible d'invoquer du fer, de la fumée et de l'eau, mais pas de l'acier, du vin ou de l'azote liquide. Lorsque le personnage arrête de se concentrer, les éléments invoqués ne disparaissent pas.

L'objet invoqué ne possède aucune propriété magique propre. Du cristal ou du jade invoqué n'offre aucune protection contre la Souillure de l'Outremonde ou contre les créatures surnaturelles. En réalité, les éléments semblent même se rebeller subtilement contre la création de telles substances. Du cristal ou du jade invoqué se transforme progressivement en pierre ordinaire en l'espace de quelques jours.

Sensation

NIVEAU DE MAÎTRISE: 1
DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja acquiert une perception surnaturelle des éléments qui l'entourent. Si le sort est, par exemple, lancé comme

un sort de la Terre, il révélera la position et le type de tout ce qui est en terre ou en pierre dans la Zone d'Effet. L'analyse de ce qui est transmis est bien entendu limitée par la propre connaissance du personnage. Cela signifie que s'il recourt au sort pour l'élément Eau et qu'une bouteille contenant un poison liquide qu'il n'a encore jamais rencontré se trouve dans la zone, il ne saura rien de ce poison et de ses effets, mais apprendra juste qu'un liquide non identifié est présent.

L'une des applications les plus utiles de ce sort consiste à trouver si des créatures vivantes se trouvent dans les parages. Les êtres vivants sont composés d'une combinaison de tous les éléments et le sort permet de révéler leur présence ainsi que leur état général (sur ses gardes, endormi, malade, blessé, mort).

Le sort permet également de déceler la présence d'esprits. Les kami sont détectés par les versions du sort qui sont associées à leur élément. Les habitants des autres Royaumes des Esprits combinent tous les éléments, à l'instar des êtres vivants, et sont détectés par n'importe quelle version du sort. Un esprit déguisé en humain est perçu comme s'il était humain et certains esprits possèdent la capacité de se prévenir de la détection.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la zone d'effet à 4,50 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la zone d'effet à 6 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la zone d'effet à 7,50 m.

Sorts de l'Air

Niveau de Maîtrise 1

L'Art de la Tromperie

DURÉE : concentration modérée plus 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m
PORTÉE : le shugenja

Les kami de l'Air peuvent reproduire n'importe quelle image et le shugenja peut leur demander de créer une réplique exacte de sa propre personne. Ce sort produit donc un parfait double illusoire du personnage apparaissant quelque part dans la Zone d'Effet. Les kami de l'Air prennent un immense plaisir à reproduire à merveille le moindre des gestes du personnage pendant la Durée du sort. Toute attaque ciblant le shugenja a 50 % de chances (1–5 sur un jet de d10) d'échouer en raison de la confusion engendrée par le sort. À chaque fois que le shugenja entreprend une action qui cible un ennemi, comme une attaque ou un sort, les chances d'échouer ne sont plus que de 20 %.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut produire un autre double, sachant que les chances que ses adversaires ont de le manquer augmentent de 10 % par double additionnel (sans toutefois jamais dépasser 80 %).

Influence de la Nature

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

Le shugenja fait appel à l'assistance des kami pour transmettre les pensées et les intentions humaines aux animaux, ce qui lui permet de se faire comprendre par une créature. Les créatures intelligentes ne sont pas affectées par le sort, leur esprit restant trop complexe pour un effet aussi rudimentaire. Ce sort ne force aucunement la créature ciblée à interagir avec le personnage, pas plus qu'elle ne confère une intelligence accrue à son discours. Simplement, ces effets lui permettent de communiquer ses émotions et ses intentions.

Lumière de Dame Lune

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : le shugenja

Les kami de l'Air révèlent au personnage l'emplacement de tous les objets et créatures cachés, ce qui comprend les pièges dissimulés, les doubles fonds, les assassins camouflés dans les buissons, etc. Les kami ne murmurent aucunement la nature de ce qui est dissimulé, mais simplement l'endroit où quelque chose est caché.

Ce sort ne dévoile pas automatiquement ce qui est caché par magie ou par d'autres forces surnaturelles. Quand une créature ou un objet dissimulé par magie se trouve dans la Zone d'Effet, le personnage doit réussir un jet d'Air/Rang de Maîtrise contre un ND équivalent à l'Anneau de l'adversaire x Rang de Maîtrise (en prenant l'Anneau correspondant au sort). Le MJ peut préférer effectuer le jet en secret pour éviter d'éveiller les soupçons.

Manteau de Nuit

DURÉE : jusqu'à l'aube ou jusqu'à dissipation (voir description)
ZONE D'EFFET : 1 objet d'un poids maximal de 50 kg
PORTÉE : contact

Le shugenja peut invoquer les kami de l'Air pour qu'ils encerclent un objet et le rendent visuellement imperceptible. L'objet reste invisible pendant toute la Durée du sort à moins que quelque chose n'attire l'attention dessus d'une manière ou d'une autre. Les effets du sort se dissipent si l'objet est touché par quiconque d'autre que le shugenja, ou s'il produit un son, sert d'arme ou a la moindre interaction avec un autre individu.

Augmentations spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut dissimuler un poids supplémentaire de 12,5 kg.

Sommeil du Vent

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Les kami de l'Air peuvent murmurer des messages apaisants que la conscience ne perçoit pas. Toute cible qui n'est pas en train d'exercer une activité physiquement exigeante, tombe de sommeil sous les effets du sort. Les cibles qui exercent une lourde activité physique lancent, quant à elles, 2 dés de moins pour toutes les actions entreprises jusqu'au terme du sort. Tout bruit manifeste réveille instantanément la cible, tout comme un simple contact.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut affecter une cible supplémentaire.

Tornade

DURÉE : concentration soutenue plus 1 minute
ZONE D'EFFET : cône de 6 m d'une largeur finale de 3 m
PORTÉE : le shugenja

Le personnage fait appel à l'ire des kami et dirige les esprits vengeurs de l'Air contre la cible de son choix. Les kami créent un cône de vent présentant les dimensions indiquées ci-dessus et une force qui peut aller de la douce brise à des rafales atteignant 75 km/h, au choix du shugenja. Tout personnage pris dans un

vent violent lance 2 dés de moins à tous ses jets. Par ailleurs, un personnage qui se trouve dans le cône et présente un Anneau de la Terre inférieur à l'Anneau de l'Air du lanceur reçoit 1g1 Blessures par dé de différence à chaque tour, jusqu'à ce qu'il sorte de la Zone d'Effet.

Tranquillité de l'Air

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 1,50 m autour de l'objet ciblé
PORTÉE : 3 m

Le personnage invoque les kami qui érigent une barrière invisible et intangible qui bloque les sons. Les kami ne laissent ainsi s'échapper de la zone aucun son qui y serait émis et ne laissent pénétrer aucun bruit émanant de l'extérieur. Si les kami sont centrés sur un objet portable, la bulle de silence accompagne ce dernier. Quiconque se déplace avec la bulle acquiert un nombre d'Augmentations Gratuites égal à son Rang de Réputation applicable à tous les jets de Discrétion.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 3 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 4,50 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 6 m.

Yari de l'Air

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Il n'est pas possible de toucher les kami de l'Air, mais l'on peut leur demander de s'unir pour former une forme physique. Ce sort leur impose de prendre l'aspect d'un yari redoutable, bien plus efficace que la simple arme en bois. L'arme se manie exactement comme le yari traditionnel, si ce n'est que le shugenja peut recourir à son Rang de Maîtrise +1 à la place de la Compétence Lances pour s'en servir. Le Yari de l'Air présente une VD de 3g3. Si le shugenja se retrouve inconscient ou mort, le yari disparaît.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer la VD du yari à 4g3 (une seule Augmentation possible).

Niveau de Maîtrise 2

Brise Sonore

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : illimitée

La parole est toujours portée par les kami de l'Air, qui peuvent la transmettre n'importe où, dès lors que l'on sait les supplier comme il se doit. Ce sort oblige les kami de l'Air à porter un message murmuré jusqu'à la cible indiquée, quelle que soit sa position géographique. Il est nécessaire que la personne ciblée soit connue du shugenja et que ce dernier ait passé un temps significatif en sa présence, sans quoi le sort ne pourra prendre effet. Si la cible lance le sort de son côté, les kami de l'Air permettent de communiquer dans les deux sens et en temps réel, jusqu'à ce que l'un des deux shugenja rompe sa concentration.

Brumes d'Illusion

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : 3 m

Le shugenja se remémore une image, un objet ou une personne qu'il a déjà vu et peut alors créer, en invoquant les kami de l'Air, une parfaite illusion de ce souvenir (il peut aussi imaginer une image détaillée et reproduire sa vision). L'illusion doit pouvoir contenir entièrement dans la Zone d'Effet du sort et doit être immobile et totalement insensible à l'environnement. Les objets physiques traversent l'illusion, ce qui en dévoile automatiquement la nature.

Toute personne qui suspecte l'illusion sans pouvoir essayer de la toucher, pour quelque raison que ce soit, peut effectuer un jet de Perception assorti d'un ND égal à l'Anneau de l'Air du shugenja x son Rang de Maîtrise. En cas de réussite, la nature de la supercherie est immédiatement révélée.

Influence de Benten

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Nombreux sont les kami de l'Air qui servent Benten, Fortune de l'Amour Romantique. En demandant aux kami de transmettre la bénédiction de leur maître, le shugenja peut aiguiser la finesse sociale de la cible. La personne ciblée peut alors lancer et garder un dé supplémentaire pour tous les jets de Compétence Sociale jusqu'à la fin du sort, tout en apparaissant globalement plus séduisante et vive d'esprit qu'à l'accoutumée.

Invocation Mineure du Vent

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Le shugenja peut invoquer les capricieux esprits de l'Air pour soulever la cible au-dessus du sol, ce qui confère à cette dernière un pouvoir limité de vol jusqu'à la fin du sort. La cible peut se déplacer jusqu'à une vitesse de 3 m par tour dans toutes les directions. Les vents supérieurs à 15 km/h réduisent cette vitesse de moitié et ceux de plus de 30 km/h rendent tout déplacement aérien impossible. Une fois le sort arrivé à son terme, les esprits de l'Air prennent immédiatement congé sans se soucier de ramener la cible saine et sauve au sol.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître la vitesse de déplacement de 1,50 m par tour.

Secrets du Vent

DURÉE : concentration soutenue plus 5 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m
PORTÉE : 1,6 km

Le shugenja invoque les kami de l'Air qui lui font parvenir des voix lointaines. Le personnage doit au préalable avoir passé au moins 10 minutes à communier avec les kami de l'Air dans la zone concernée au cours des 48 dernières heures, pour se familiariser avec les esprits qui l'habitent. Le sort permet au shugenja d'entendre toutes les conversions qui se déroulent dans la zone ciblée.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître la portée de 1,6 km.

Vent de Murmures

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

Les kami perçoivent facilement les pensées des humains et ont une vision très tranchée des choses. Par une rapide prière, le shugenja peut deviner si la dernière parole de la cible était une vérité ou un mensonge dans l'esprit de celle-ci. Les kami ne sont pas capables de sonder les opinions personnelles, si bien qu'une affirmation finement formulée peut les gêner. Le recours répété à ce sort dérange sensiblement les kami et de nombreuses personnes estiment que celui qui s'en sert trop souvent risque fort de se retrouver incapable de discerner le moindre mensonge que ce soit.

Visage Masqué

DURÉE : concentration modérée plus 15 minutes
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Les kami de l'Air adorent les plaisanteries et il est facile de les convaincre de participer à tout ce qui peut y ressembler. Ce sort invoque les kami de l'Air, qui altèrent superficiellement l'apparence du shugenja en modifiant les traits de son visage. Ce sort ne peut modeler le visage du personnage pour lui donner l'apparence d'une personne donnée, mais altère suffisamment ses traits pour qu'on ne puisse plus le reconnaître.

Niveau de Maîtrise 3

Appel du Brouillard

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 6 m
PORTÉE : 30 m

Quand on les sollicite par le biais de ce sort, les kami de l'Air densifient l'air de la zone affectée jusqu'à produire un épais nuage de brouillard qui réduit la visibilité à 1,50 m et mouille tout ce qu'il englobe. Les flammes réduites, comme celles que produisent les bougies, s'éteignent, tandis qu'un feu équivalent à une lanterne diminue jusqu'à ne produire qu'un éclairage minimal. Une fois le sort arrivé à son terme, le brouillard se dissipe normalement en l'espace de 10 minutes (plus vite en présence de vent).

Essence de l'Air

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Ce sort invite les kami de l'Air à se fondre avec l'être du shugenja et à envelopper son âme de l'essence même de l'Air. Le shugenja perd toute substance et acquiert la capacité de se mouvoir à travers la matière à la vitesse de 30 cm par tour. Le déplacement normal voit sa vitesse réduite de moitié et le shugenja ne peut utiliser d'autre sort jusqu'à la fin de celui-ci.

Intangibilité

DURÉE : concentration modérée plus 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

En lançant ce sort, le shugenja persuade les kami de l'Air de danser autour de la cible, attirant l'attention des autres personnes par le biais de mouvements et sons à peine perceptibles. Plus personne ne s'intéresse à la cible, qui devient de ce fait invisible. Tant qu'elle ne fait rien qui puisse ramener l'attention sur elle, comme faire du bruit, déplacer des objets, attaquer ou autre activité de ce type, la créature ciblée reste indétectable par les sens naturels. La magie et d'autres moyens surnaturels peuvent toujours la repérer, en réussissant un jet d'opposition entre l'Anneau de l'Air du shugenja/son Rang de Maîtrise et l'Anneau correspondant de l'observateur/son Rang de Maîtrise.

Masque de Vent

DURÉE : concentration modérée plus 1 heure
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Un shugenja qui maîtrise ce sort peut solliciter les kami de l'Air pour qu'ils créent une illusion complexe qui l'enveloppe, jusqu'à modifier complètement son apparence. Ce sort puissant permet au personnage de ressembler à n'importe quelle créature humanoïde d'une taille grossièrement équivalente. L'illusion peut le faire apparaître comme plus grand ou plus petit de 30 cm (au plus) avec un visage aux traits radicalement différents, jusqu'à lui donner l'aspect exact d'une personne qu'il connaît bien voire lui conférer l'apparence d'une personne du sexe opposé.

Augmentations Spéciales. Par trois Augmentations, le personnage peut faire passer la portée du sort à « contact » et la Zone d'Effet à « 1 cible », auquel cas, la Durée devient « 1 heure ». Il n'est pas possible de cibler plus d'une personne à la fois.

Murmures Oubliés

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

De même que les kami peuvent percevoir les pensées des individus, ils sont également capables de les influencer. Ce sort invoque les kami pour qu'ils pénètrent dans l'esprit de quelqu'un et manipulent sa mémoire, le désorientant par là au point de lui faire oublier les cinq dernières minutes de sa vie. La confusion de la cible s'arrête là: les cinq dernières minutes n'ont, pour elle, jamais existé. Des habitués de la cour les moins scrupuleux recourent parfois à ce sort pour effacer quelque gaffe qu'ils auraient commise, ce qui leur permet de ne pas perdre la face. Le plus déshonorant pour un tel shugenja ne serait pourtant autre que la découverte de la supercherie par quelqu'un d'autre.

Sagesse des Kami

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Bien qu'il y ait toujours quelque risque à agir de la sorte, le shugenja peut inviter les kami à pénétrer dans son esprit et lui transmettre une part de leur savoir. Tant que le personnage est assisté des kami, il ajoute son Rang de Maîtrise au Rang de la Compétence qu'il choisit au moment de l'incantation. Le sort peut tout à fait s'appliquer à une Compétence pour laquelle le shugenja n'a aucun rang. La Compétence concernée ne peut changer sans une autre incantation du sort. À la fin du sort, les kami se retirent sans laisser la moindre trace de leur sagesse, ce qui annule tout Rang supplémentaire ajouté à la Compétence choisie.

Niveau de Maîtrise 4

Légion de Dame Lune

DURÉE : concentration soutenue plus 20 minutes
ZONE D'EFFET : le shugenja, les personnes ciblées
PORTÉE : 6 m

Le shugenja persuade les kami de l'Air de bloquer la vision d'autrui, ce qui rend invisible le personnage, ainsi qu'un nombre

de personnes égal à son Anneau de l'Air dans les limites de portée du sort. Les modes de perception autres que magiques ne sont tout bonnement pas capables de déceler la présence de ces individus. Toute personne affectée qui parle aux autres à voix haute, attaque ou attire l'attention d'une quelconque manière renonce de ce fait à la protection des kami et redevient visible.

Mur d'Air

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : 30 m

Ce sort invoque les kami de l'Air du secteur et entraîne leur furie, ce qui crée un mur presque solide d'air tourbillonnant de 3 m de haut, 30 cm d'épaisseur et 7,50 m de long. Le mur apparaît telle une masse en mouvement à travers laquelle on peut deviner les formes, sans discerner les détails. Toute personne qui tente de passer à travers le mur doit effectuer un jet de Terre contre un ND égal à l'Air du shugenja x son Rang de Maîtrise. En cas d'échec, la cible se retrouve projetée en arrière sur une distance égale à 1,50 m x Air du shugenja. Elle subit également des dommages avec une VD équivalente à l'Air du shugenja. Les armes à distance ne peuvent traverser le mur, les projectiles se perdant dans le tumulte.

Percer l'Esprit

DURÉE : concentration soutenue plus 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 6 m

Le shugenja invite les kami de l'Air à créer un lien entre son esprit et celui d'une autre personne, ce qui lui permet de percevoir ses pensées et émotions superficielles. L'incantation réussie de ce sort permet au shugenja d'appréhender les émotions de la cible, ainsi que ses pensées superficielles, comme sa réaction immédiate à quelque chose que l'on vient de lui dire. Si l'on demande « Comment se porte votre charmante épouse ? » à la cible, le shugenja pourra ainsi percevoir l'avis de la personne sur la question, ainsi que ses sentiments à l'égard de sa femme et ce qu'il pense sincèrement d'elle.

Royaume Factice

DURÉE : concentration soutenue plus 15 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m autour de l'objet ciblé ou d'un point
PORTÉE : 30 m

Ce sort, qui reste l'une des illusions les plus complexes qui soient, permet au shugenja d'attirer des dizaines de kami de l'Air à qui il intime de façonner une illusion considérable qui affecte presque tous les sens. Tout ce que le personnage peut imaginer apparaît dans la Zone d'Effet, du simple mur de pierre au village entier avec ses habitants. L'illusion porte sur l'ouïe et l'odorat, mais pas le toucher. Quiconque tente d'interagir physiquement avec un élément de l'illusion passera au travers, révélant de ce fait la nature de la supercherie.

Symbole de l'Air

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m autour de l'objet ciblé
PORTÉE : 7,50 m

Le shugenja qui lance ce sort est capable d'inscrire une représentation de l'Air pur sur un objet, le plus souvent une porte, un seuil ou un passage de ce type. Les puissants kami de l'Air qui résident dans le symbole réagissent à la présence de tout mortel autre que le shugenja. Quiconque s'en approche, à l'exception du lanceur du sort, se sent envahir par un sommeil implacable.

Les créatures affectées doivent effectuer un jet d'opposition en prenant leur Terre contre l'Air du shugenja. En cas d'échec, la cible tombe immédiatement de sommeil, jusqu'à ce qu'elle soit réveillée par une personne éveillée ou qu'on la sorte de la Zone d'Effet. Les cibles qui réussissent leur jet d'opposition sont tout de même affectées, dans la mesure où elles lancent 3 dés de moins pour toutes les actions en raison de la fatigue qui les accable.

Tout Symbole de l'Air est permanent à moins d'être effacé. Seule une seconde incantation du sort peut l'effacer, qu'elle soit du fait du même shugenja ou d'un autre. Si l'objet sur lequel est inscrit le symbole est déplacé ou détruit, le sort prend fin.

Le Temps d'Incantation nécessaire à l'inscription du symbole est de 1 minute.

Niveau de Maîtrise 5

Commander aux Nuages

DURÉE : 1 jour
ZONE D'EFFET : rayon de 1,6 km
PORTÉE : le shugenja

Un véritable maître de la magie de l'Air est capable d'altérer les forces intimes de la nature, ce qui comprend le vent, la température et les précipitations. La table ci-dessous présente les conditions climatiques habituelles, sachant que l'incantation réussie de ce sort permet au shugenja d'altérer l'un des éléments climatiques d'un cran, dans la direction de son choix.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire varier l'élément climatique choisi d'un cran de plus. Par une Augmentation, le personnage peut faire varier un élément climatique supplémentaire d'un cran.

Température	Vent	Précipitations
Canicule	Calme	Dégagé
Très chaud	Brise	Partiellement nuageux
Chaud	Modéré	Couvert
Frais	Fort	Averses/rafales de neige
Froid	Orage	Pluie continue/neige continue
Glacial	Tempête	Pluie diluvienne/blizzard

Couteaux Meurtriers

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : le shugenja

Un shugenja puissant est capable d'attirer les kami de l'Air à lui et de les faire repartir en sens inverse à des vitesses fulgurantes. Le personnage canalise ainsi les esprits pour former un couloir de vent de 3 m de large sur 7,50 m de long. La puissance de cette bourrasque est absolument prodigieuse et projette quiconque se trouve en travers en dehors de la Zone d'Effet, infligeant par là des dommages avec une VD équivalente à l'Anneau de l'Air du shugenja. Les papiers et vêtements pris dans la Zone d'Effet sont réduits en charpie presque instantanément, tandis que les objets de petite taille sont également projetés à l'extérieur.

Poison de l'Araignée du Vent

DURÉE : 10 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 7,50 m
PORTÉE : 30 m

Ce sort invoque les plus furieux de tous les esprits de l'Air, ce qui transforme la totalité de l'espace respirable de la Zone d'Effet



en gaz toxique et suffocant pour tout ce qui respire. Le nuage s'élève du sol en un instant et remplit la Zone d'Effet tout aussi vite, ce qui ne laisse aucune chance d'y échapper.

Le gaz toxique produit plusieurs effets, dont le plus délétère se traduit par d'horribles brûlures au niveau des yeux et des sinus. Il est également caustique et peut infliger de graves dommages à la chair exposée. Des nausées insurmontables se manifestent également, ce qui compromet davantage toute tentative d'évasion. Toute créature qui se retrouve prise dans le nuage doit réussir un jet immédiat de Constitution, dont le ND est égal à l'Air du shugenja x son Rang de Maîtrise, sans quoi elle s'effondre, suffocante et aveuglée. Tenter de sortir du nuage exige un jet réussi de Constitution à chaque tour, sachant qu'il faut au moins 2 jets réussis d'affilée pour quitter la Zone d'Effet. Quiconque est pris dans le nuage subit 3g3 de dommages par tour.

Tourbillon

DURÉE : 10 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 6 m
PORTÉE : champ de vision

Les kami de l'Air créent un important tourbillon (centré au choix du shugenja) qui dévaste tout ce qui se trouve dans sa Zone d'Effet. La perturbation peut être déplacée, jusqu'à 3 m par tour, dans la direction souhaitée par le shugenja. Toute créature qui se retrouve dans le tourbillon subit chaque tour des dommages dont la VD équivaut à l'Anneau de l'Air du personnage, et voit sa vitesse de déplacement réduite au quart de la normale. Les kami qui créent ces effets n'ont aucun grief à l'encontre du shugenja, qu'ils laissent traverser la zone sans risque.

Niveau de Maîtrise 6

Bénédictions de Jizo

DURÉE : concentration modérée plus 10 minutes
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Les kami de l'Air sont capricieux et se montrent capables de se soustraire aux kami des autres éléments et de les influencer, y compris ceux de la Terre. C'est en les suppliant de le protéger que le shugenja peut se retrouver à l'abri des effets magiques de tout type jusqu'à la fin du sort. Tout sort dirigé contre le shugenja jusqu'au terme des Bénédictions se retourne contre le lanceur responsable, comme s'il était la cible de départ. Les sorts de zone qui ne ciblent pas spécifiquement le shugenja ne l'affectent pas, mais ils ne se retournent pas contre leur propre lanceur. Ainsi, un sort de zone de Feu brûlera tout sur son passage, à l'exception du shugenja protégé par les Bénédictions, qui se tiendra indemne au cœur des flammes.

Contrôle de l'Air

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : spécial
PORTÉE : 7,50 m

À l'instar d'Invocation, cette prière fait appel aux kami de l'Air pour qu'ils accomplissent quelque service. Le kami invoqué est imposant, remplissant l'équivalent de 0,75 m³ d'air. Cette masse d'air adopte une forme vaguement humanoïde à la silhouette aussi sombre qu'indistincte.

L'air qui gravite autour de la forme du kami est assailli de vents violents qui éjectent les petits objets et gênent les déplacements dans un rayon de 9 m autour du kami. Flèches et autres projectiles ne peuvent pénétrer dans la zone et quiconque se trouve à l'intérieur doit réussir un jet de Réflexes contre l'Air du shugenja x son Rang de Maîtrise pour éviter de se retrouver projeté au sol par la bourrasque.

Le kami matérialisé peut attaquer sous les ordres du shugenja, auquel cas il lance et garde l'Anneau de l'Air du shugenja pour attaquer en infligeant 8g4 Blessures. Une adversaire qui encaisse une telle attaque se retrouve au sol et devra consacrer deux actions à lutter contre les vents pour se relever.

Courroux de Kaze-no-Kami

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : rayon de 1,6 km
PORTÉE : le shugenja

Kaze-no-Kami, Fortune du Vent, disparut lors de l'attaque de Fu Leng contre Tengoku, mais ses serviteurs répondent toujours aux prières. Cette invocation surpuissante des kami de l'Air crée un gigantesque ouragan centré sur le shugenja. Le personnage se tient en plein œil du cyclone, représenté par un cercle parfait de 6 m de large dans lequel il n'y a pas la moindre brise, en dépit de la furie élémentaire environnante.

Cet ouragan surnaturel produit des vents de plusieurs centaines de kilomètres par heure, capables de soulever tout ce qui pèse moins de 250 kg et de l'éjecter dans les airs. La visibilité à l'intérieur de la zone ne dépasse pas 30 cm et toutes les actions physiques qui y sont entreprises s'accompagnent d'un malus de +25 au ND. La plupart des constructions sont totalement anéanties par le déchaînement des vents, à l'exception des bâtiments en pierre ou en bois particulièrement robuste, qui sont seulement sérieusement endommagés.

Quiconque est pris dans la Zone d'Effet se retrouve projeté dans les airs. Dans ce cas, la victime doit réussir un test de Force pour réussir à se tenir à quelque chose d'inamovible (comme un roc ou un arbre séculaire). Le jet s'accompagne d'un ND égal à 20 + Anneau de l'Air du shugenja + son Rang de Maîtrise (le malus engendré par le cyclone, indiqué ci-dessus, ne s'appliquant pas). Toute personne qui rate ce jet se retrouve renversée. Par ailleurs, tous les individus pris dans l'ouragan subissent 2g2 Blessures par tour, à la fois parce qu'ils sont frappés par les nombreux objets en mouvement et par l'action des vents déchirants.

Il n'est pas possible de lancer ce sort dans une zone donnée plus d'une fois par mois, car il a pour effet d'épuiser les kami de l'Air.

Sorts de l'Eau

Niveau de Maîtrise 1

Bo de l'Eau

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja peut solliciter les kami pour qu'ils lui confèrent la force implacable de l'Eau, sous la forme d'un bo. Cette arme se manie comme un bo normal, si ce n'est que le shugenja peut utiliser son Rang de Maîtrise +1 à la place de la Compétence Bâtons pour s'en servir. Le Bo de l'Eau présente une VD de 3g3. Si le shugenja se retrouve inconscient ou meurt, le bo disparaît.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer la VD du bo à 4g3 (une seule Augmentation possible).

Coeur de la Nature

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 animal
PORTÉE : 1,50 m

Pour aligner l'Eau de deux créatures, il suffit de savoir communiquer avec les kami. Ce sort crée un lien entre le shugenja et une créature non magique. À partir de là, la créature comprend instinctivement les instructions mentales du shugenja, qu'elle suit à la lettre tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,6 km de lui et qu'elle ne risque pas sa vie. Si le shugenja lance Cœur de la Nature sur une créature liée à une Compétence (comme c'est le cas d'un cheval avec Équitation ou d'un faucon avec Chasse), le personnage bénéficie d'une Augmentation Gratuite quand il recourt à la Compétence correspondante.

Un même shugenja ne peut partager ce lien qu'avec un seul animal à la fois. S'il lance Cœur de la Nature sur un second animal, le lien avec le premier se trouve rompu.

Purification de l'Eau

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 7,50 m
PORTÉE : 3 m

Cette prière simple permet de solliciter les kami pour qu'ils éliminent toutes les impuretés présentes dans leur manifestation physique. Toute l'eau de la Zone d'Effet se retrouve débarrassée de la moindre pollution et de toute trace de Souillure. Il s'agit d'un rituel très apprécié des membres du Clan du Crabe qui évoluent dans l'Outremonde, même si toute eau qui reste en contact avec un liquide contaminé sera rapidement corrompue. Ce sort reste sans effet sur l'eau déjà consommée.

Reflets de P'an Ku

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 objet
PORTÉE : 1,50 m

Si l'Air constitue l'élément des secrets, l'Eau reste l'élément de la divination. Le shugenja sait attirer les kami dans un bassin d'eau, ce qui lui permet de deviner la nature et les pouvoirs, le cas échéant, d'un objet. Ces renseignements lui sont transmis par le biais de brefs aperçus du vécu de l'objet. Les détails de la vision restent flous et nébuleux, en particulier les personnes qui ont porté l'objet ou qui l'ont créé. Tout ceci reste bien vague et c'est au shugenja de savoir l'interpréter. En général, le sort permet de déterminer si l'objet est un nemuranai, mais il ne révèle pas forcément ses facultés ou sa fonction.

Rempart d'Eau

DURÉE : concentration modérée plus 5 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 1,50 m
PORTÉE : le shugenja

Les kami de l'Eau protègent ceux qu'ils apprécient. Le shugenja crée un petit mur d'eau de 90 cm de haut et 30 cm de profondeur. Cette paroi encercle le shugenja et gêne tout ce qui cherche à la traverser. Quiconque tente de passer le rempart doit réussir un jet de Terre contre l'Anneau de l'Eau du shugenja x son Rang de Maîtrise. En cas d'échec, la personne est repoussée violemment vers l'extérieur et subit 1g1 Blessures.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut ajouter 30 cm supplémentaires à la hauteur du rempart. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 3 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 4,50 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 6 m.

Revers de Fortune

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

L'eau est l'élément le plus charitable, ses kami se montrant presque impatients de baigner les mortels de leurs bienfaits. La cible peut choisir de relancer un dé à chaque fois qu'elle effectue un jet, jusqu'à la fin du sort. Le dé relancé devient le résultat final.

Transfert d'Energies

DURÉE : variable (voir description)
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

L'eau représente l'élément du changement, sachant que la magie, elle-même, n'est pas immuable. Le shugenja sollicite les kami pour qu'ils transfèrent un sort l'affectant vers un autre individu à portée, ou inversement. Pour récupérer lui-même les effets d'un sort, il est nécessaire que le shugenja ait assisté à l'incantation du sort et qu'il présente un Rang de Maîtrise suffisant pour pouvoir le lancer. Si tel n'est pas le cas, le sort échoue automatiquement. Jusqu'à la fin du sort, tout fonctionne comme si c'était la cible elle-même qui avait lancé le sort. Ce sort ne peut s'appliquer sur des sorts qui ont pour Durée : concentration ou qui demandent une quelconque concentration.

Voie vers la Paix Intérieure

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

L'harmonie dont font preuve les kami de l'Eau peut considérablement accroître la vitesse à laquelle le corps se rétablit. Lancé sur une personne ou une créature blessée, ce sort soigne immédiatement un dé de Blessures, le résultat ne pouvant être inférieur à l'Anneau de l'Eau du shugenja.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut soigner un dé de Blessures supplémentaire.

Niveau de Maîtrise 2

Bassin Réfléchissant

DURÉE : 5 minutes
ZONE D'EFFET : 15 m
PORTÉE : 1,6 km

La connaissance insondable de l'Eau peut s'avérer un don exceptionnel. Le shugenja peut se servir d'une simple mare d'eau réfléchissante pour observer un lieu qu'il connaît bien. Il voit alors le site comme s'il se tenait au centre de la Zone d'Effet.

Pour atteindre le niveau de familiarité suffisant pour lancer ce sort en accord avec un lieu, le shugenja doit consacrer 10 minutes à l'étudier ainsi que ce qui s'y trouve, sans la moindre interruption. Le shugenja peut observer tout lieu familier à portée par le biais de ce sort, sans l'avoir observé préalablement.

Buée Revigorante

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Le personnage peut invoquer des vapeurs qui éliminent toute fatigue de l'esprit. La cible du sort récupère comme si elle venait de bénéficier d'une nuit complète de sommeil, ce qui fait disparaître tous les malus liés à la fatigue. Ce repos agit également sur l'esprit, puisqu'il permet au shugenja de recouvrer tous ses sorts de la veille. Il n'est pas possible de bénéficier de ce sort deux jours de suite.

Cœur de la Mortalité

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : le shugenja et la personne ciblée
PORTÉE : 3 m

Le shugenja peut aligner son élément Eau avec celui d'un autre être intelligent, ce qui établit un lien entre les deux personnes. Tant que la cible reste dans un rayon de 1,6 km du shugenja, ce dernier reste en mesure de savoir dans quelle direction elle se trouve et peut la cibler avec ses sorts comme si elle était restée à portée correspondante. Il est nécessaire que la cible soit consentante au moment d'établir le lien, sachant que si elle ne l'est plus à un quelconque instant, le sort prend fin. Si la cible s'éloigne de plus de 1,6 km du shugenja, les effets du sort sont suspendus jusqu'à ce qu'elle se rapproche à nouveau suffisamment. Le shugenja ne peut partager ce lien avec plus d'une personne à la fois. S'il tente de lancer Cœur de la mortalité sur une seconde personne, le lien avec la première est rompu.

Liens Spirituels

DURÉE : concentration soutenue plus 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : 1,6 km

Ce sort se rapproche d'autres sorts de divination dans la mesure où il permet au shugenja de rechercher l'Eau présente dans un objet donné. Il indique la direction et la distance où se trouve un objet connu (que le shugenja a porté sur lui ou qu'il a étudié pendant au moins une heure). Si l'objet n'est pas à portée du sort, le shugenja n'obtient aucun renseignement.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le shugenja peut étendre la portée à 1,6 km supplémentaire.

Porté par les Vagues

DURÉE : 5 minutes
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Les kami de l'Eau peuvent conférer la vitesse de l'océan à certains individus. La cible se déplace au double de sa vitesse normale (Eau x 6 m par tour, au lieu de x 3 m) et ne se fatigue pas jusqu'à la fin du sort.

Mais les kami de l'Eau sont connus pour être capricieux. Si la cible arrête de se déplacer ou entreprend toute action autre que les choses simples que l'on peut faire en se déplaçant, l'ennui gagne les kami qui abandonnent leur sujet, ce qui annule le sort.

Sagesse et Clarté

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja demande aux kami de l'Eau de le faire profiter d'un peu de leur perspicacité, ce qui lui permet de doubler sa vitesse de lecture tout en retenant parfaitement tout ce qu'il lit jusqu'à la fin du sort. Ce sort n'améliore aucunement la compréhension, se contentant d'agir sur la vitesse et le souvenir. Les textes cryptés et les langues inconnues ne deviennent pas plus compréhensibles.

Niveau de Maîtrise 3

Chevaucher les Vagues

DURÉE : 10 minutes
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Les kami de l'Eau peuvent maintenir à flot ceux qui déambulent sur leur manifestation, ce qui rend toute immersion impossible. La cible de ce sort peut se déplacer librement à la surface de l'eau comme s'il s'agissait d'un corps solide, ce qui permet d'y marcher, d'y courir, de s'y asseoir et d'effectuer n'importe quelle action normalement. Si la surface de l'eau vient à être dérangée, comme par un orage, un jet d'Agilité peut s'avérer nécessaire pour garder son équilibre et éviter de chuter lourdement sur la surface de l'eau. Un personnage qui tombe de haut sur un plan d'eau alors qu'il est sous les effets de ce sort encourt les mêmes dommages que s'il tombait sur le sol.

Eau Glacée

DURÉE : concentration modérée plus 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Les eaux calmes peuvent être glacées, ce qui a pour effet de les durcir et de centupler leur force. Le shugenja peut emprunter temporairement cette force aux kami de l'Eau. Jusqu'à la fin du sort, la cible de ce sort n'est pas soumise aux malus au ND engendrés par son Rang de Blessures. Eau glacée ne soigne pas de Blessures, pas plus qu'il n'annule les préjudices du Rang de Blessures Épuisé.

Eaux Silencieuses

DURÉE : variable
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

La mémoire de l'océan est éternelle. Un unique kami de l'Eau se fond dans le corps du shugenja et attend le moment où il sera libéré pour faire son devoir.

Ce sort se lance de concert avec un autre sort d'un élément indifférent dont le niveau de Maîtrise ne dépasse pas 3. Ce deuxième sort doit être lancé moins d'une minute après Eaux Silencieuses. Quand il lance ce sort, le shugenja doit désigner un déclencheur qui activera le second sort. Il peut s'agir d'une phrase spécifique que prononcera le shugenja ou d'une certaine action physique (quand le shugenja tombera, quand il dégainera son arme, etc.). Dès que le déclencheur se présente, le second sort intervient comme s'il venait d'être lancé. Le shugenja doit disposer d'un point de sort de l'élément correspondant au second sort pour qu'il agisse. Ce sort ne peut s'accompagner d'aucune Augmentation.

Il est possible de mettre ainsi en réserve des sorts qui se déclencheront même si le shugenja est inconscient, à condition que le sort le cible directement, sans quoi il est nécessaire que le shugenja soit conscient pour que le sort agisse.

Fléau du Scorpion

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

L'Eau des créatures vivantes est difficile à manipuler par la magie, mais il est possible de la stimuler pour accélérer les processus naturels. Le sort élimine instantanément tous les poisons présents dans le système de la cible, ce qui en éradique également tous les symptômes. Les dommages déjà infligés par le poison ne sont en revanche pas soignés.

Guérison des Blessures

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Les kami de l'Eau soignent en absorbant eux-mêmes la douleur. Ce sort permet au shugenja de canaliser directement les souffrances physiques de la cible dans l'immense océan des kami de l'Eau. Tant que le shugenja maintient sa concentration, la cible récupère à chaque tour un nombre de Blessures équivalent à l'Eau du shugenja, jusqu'à ce que toute blessure ait disparu.

Voie des Eaux Calmes

DURÉE : 10 minutes
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Ceux qui vivent en accord avec les kami de l'Eau n'ont pas à craindre leur manifestation physique. Le shugenja peut conférer la faculté de respirer, voir et se déplacer à vitesse normale sous l'eau. Le sort n'ôte aucunement la faculté de respirer à l'air libre de la cible. En revanche, s'il est lancé sur une créature capable de respirer sous l'eau, le sort lui permet de respirer et de se déplacer librement dans l'air.

Niveau de Maîtrise 4

Immersion

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : rayon de 7,50 m
PORTÉE : le shugenja

Les kami peuvent faire profiter ceux qu'ils considèrent comme leurs amis de leur protection. Ce sort crée une bulle autour du shugenja. Ce dernier, ainsi que tous ceux qui se trouvent dans la sphère peuvent se déplacer sur ou dans l'eau sans altérer leur vitesse. L'air contenu dans la bulle n'est jamais vicié, quel que soit le nombre de personnes qui s'y trouvent. Si la bulle se trouve sous la surface de l'eau au moment où le sort prend fin, elle remonte immédiatement à la surface, puis éclate.

Lieu Sacré

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja sait pratiquer les prières qui permettent de sanctifier temporairement un site. Le processus demande une heure, le shugenja devant inscrire certaines runes sacrées autour du site. Plus tard, le shugenja peut lancer Lieu Sacré et implorer les kami de le ramener sur le site sanctifié. En cas de réussite, le shugenja disparaît sur le champ de l'endroit où il se trouve pour réapparaître sur le site préparé, la distance n'étant pas un problème. Si le site sanctifié est perturbé d'une manière ou d'une autre, il faudra recommencer la sanctification. Le shugenja ne peut avoir qu'un seul site sanctifié de la sorte à sa disposition.

Mur d'Eau

DURÉE : concentration modérée plus 1 heure
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : 30 m

Ce sort fait appel aux kami de l'Eau de la zone pour qu'ils créent un rempart d'eau de 3 m de haut, 30 cm de profondeur et

7,50 m de long. Le mur est pratiquement impénétrable. Il ne peut être créé si la moindre créature vivante se trouve dans la Zone d'Effet prévue. Quiconque tente de traverser le mur doit réussir un jet de Feu assorti d'un ND égal à l'Eau du shugenja x son Rang de Maîtrise. En cas d'échec, la personne reste bloquée dans le mur et subit 1g1 Blessures cumulatives pour chaque tour de noyade (1g1 au premier tour, 2g2 au deuxième, 3g3 au troisième, etc.). Toute personne qui se retrouve coincée dans le mur d'Eau peut tenter un jet de Feu à chaque tour pour s'en extraire.

Symbole de l'Eau

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : 7,50 m

Le shugenja grave le symbole de l'Eau sur un objet, généralement une porte, un portail ou un seuil. Tous les êtres, autres que le shugenja, qui pénètrent dans la Zone d'Effet éprouvent une sensation de peur intense. Ceux qui voient ou touchent le symbole doivent tenter un jet d'opposition mettant en jeu leur Feu contre l'Eau du shugenja (valeur au moment de l'incantation). Tout être battu par le shugenja sur ce jet s'enfuit sur le champ au maximum de sa vitesse.

Il est possible de dissiper ce sort par une seconde incantation de Symbole de l'Eau pratiquée par un autre shugenja ou simplement en détruisant ou en déplaçant l'objet gravé.

Le temps d'incantation nécessaire à l'inscription du symbole est de 1 minute.

Toucher de Jurojin

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Nombreux sont les kami de l'Eau qui servent Jurojin, Fortune de la Longévité, en purifiant les mortels de leurs maladies, blessures et poisons. Le shugenja invoque la bénédiction de la Fortune et canalise sa puissance à travers les kami, ce qui lui permet de guérir une cible, quelle que soit sa maladie. L'affection disparaît instantanément avec tous ses symptômes, y compris la fièvre, les lésions et les cloques. Les maladies surnaturelles peuvent également être guéries par ce biais, à condition qu'elles ne soient pas le résultat d'un sort d'un Niveau de Maîtrise supérieur à celui-ci.

Niveau de Maîtrise 5

Puissance de l'Océan

TEMPS D'INCANTATION: 1 heure
DURÉE : nombre de semaines égal au Rang de Maîtrise du shugenja
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

L'Eau reste l'élément de la vie et de la vigueur. Les shugenja qui ont la faveur des kami de l'Eau sont capables de faire profiter les mortels d'un peu de leur formidable énergie. La cible du sort n'a pas besoin de manger, de boire ou de se reposer pendant un nombre de semaines égal au Rang de Maîtrise du shugenja, qui représente également le nombre de fois par jour où elle peut refaire entièrement son total de points de Vide. Enfin, la cible peut guérir de ses dommages au rythme de trois fois sa Constitution par heure.

Quand le sort touche à sa fin, la cible doit absolument prendre un jour de repos complet par tranche de deux jours d'activité du sort. Pendant cette période, elle ne peut entreprendre la moindre activité fatigante et ne peut se déplacer que lentement. Elle ne peut voyager, y compris à cheval ou dans un palanquin. Toute activité plus exigeante qu'une petite promenade de vieillard réduit sa Constitution à 1 pendant une semaine entière. La cible encaisse un Rang de Blessures par jour pendant lequel elle n'observe pas le repos exigé.

Séparation des Eaux

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : 30 m de profondeur, 300 m de long
PORTÉE : champ de vision

Ce puissant sort oblige les kami à faire place. Le shugenja est en mesure de séparer toute masse d'eau jusqu'au maximum de la Zone d'Effet. Tant que le shugenja maintient sa concentration, la rupture reste en place. Si, pour une raison ou une autre, la concentration du shugenja est rompue, l'eau reprend violemment sa forme initiale en un instant. Pour une masse d'eau relativement petite, les conséquences resteront bénignes. Dans le cas d'une rivière, d'un lac, voire d'une mer, la violence des flots qui se rejoignent ne manquera pas de tuer quiconque se trouve dans la Zone d'Effet.

Tourbillon Aquatique

DURÉE : concentration soutenue plus 1 heure
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m
PORTÉE : champ de vision

Le shugenja crée un tourbillon dévastateur au cœur d'une masse d'eau d'au moins 90 m de large. Le maelström présente un rayon de 15 m et aspire tout ce qui se trouve à moins de 60 m de son centre. Toutes les créatures qui se trouvent à portée doivent réussir un jet d'opposition d'Eau contre le shugenja sous peine de se retrouver aspirées. Une créature qui se retrouve dans le tourbillon même subit 2g2 Blessures cumulatives par tour (2g2 au premier tour, 4g4 au second, 6g6 au troisième, etc.). Toute créature prise dans le maelström a droit à un jet d'opposition d'Eau à chaque tour pour s'en extraire.

Vagues Trompeuses

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

L'Eau est en perpétuelle évolution, ce qui est parfois le cas de ceux qui vivent en harmonie avec elle. Ce sort permet au shugenja de modifier son corps pour adopter une nouvelle forme. Le personnage peut alors prendre l'apparence d'une créature vivante qu'il a déjà vue. Les créatures d'origine autre que naturelle ne peuvent être répliquées par ce sort, pas plus que les êtres intelligents, comme les Naga ou les humains.

Ce sort altère l'enveloppe physique du shugenja, ce qui lui confère les caractéristiques physiques de la créature reproduite, tandis qu'il conserve ses caractéristiques mentales. Le shugenja ne pourra lancer de sorts sous sa nouvelle forme que si celle-ci est dotée de mains pour réaliser les gestes nécessaires et de cordes vocales pour prononcer les prières.

Niveau de Maîtrise 6

Contrôle de l'Eau

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : 7,50 m

À l'instar d'Invocation, cette prière fait appel aux kami de l'Eau pour qu'ils accomplissent quelque service. Le kami invoqué est imposant, remplissant l'équivalent de 0,75 m^3 d'eau. Cette masse liquide en mouvement perpétuel garde une forme vaguement humanoïde.

La manifestation du kami peut envelopper des cibles. Dans ce cas, la victime doit réussir un jet d'opposition d'Eau contre le shugenja sous peine de se retrouver bloquée à l'intérieur de la forme et de subir 2g2 Blessures cumulatives par tour de noyade (2g2 au premier tour, 4g4 au deuxième, 6g6 au troisième, etc.). Toute créature prise dans la manifestation du kami a droit à un jet d'opposition d'Eau à chaque tour pour s'en extraire.

Le kami matérialisé peut attaquer sous les ordres du shugenja, auquel cas il lance et garde l'Anneau de l'Eau du shugenja pour attaquer, infligeant 8g6 de dommages. Une adversaire qui encaisse une telle attaque se retrouve au sol et devra consacrer deux actions à lutter contre les flots pour se relever.

Paix des Kami

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Le pouvoir suprême de guérison de l'Eau ne peut être invoqué que par les plus puissants et pieux des shugenja. Ce sort soigne tous les dommages de la cible, quelle que soit leur source, et débarrasse son corps de tout poison et toute maladie. Il est également possible de se débarrasser du Désavantage Blessure Permanente, bien que la cible doive dépenser un nombre de points d'expérience égal au double du coût du Désavantage. Le sort peut faire disparaître un Rang entier de Souillure de l'Outremonde chez la cible, sans toutefois pouvoir réduire sa valeur de Souillure en dessous de 1.0. Il n'est pas possible de lancer Paix des kami plus d'une fois par jour.

Paroles des Kami

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m
PORTÉE : le shugenja

Un millénaire d'érosion par un simple ruisseau peut fendre la montagne en deux, mais un shugenja peut canaliser la fureur de l'Eau en un seul instant. Ce sort reste la manifestation la plus furieuse de l'Eau et oppose la puissance purificatrice de cet élément à l'œuvre de la corruption. Paroles des kami détruit complètement toute créature corrompue ou souillée présente dans la Zone d'Effet. Les êtres intelligents ont droit à un jet d'opposition entre leur meilleur Anneau et l'Eau du shugenja + son Rang de Maîtrise, pour lequel on garde l'Eau. Si la cible l'emporte, elle n'est que réduite au Rang de Blessures Hors de combat.

On ne prononce pas les paroles des kami à la légère. Leur pouvoir est si grand que toutes les créatures comprises dans un rayon de 15 m du shugenja au moment de l'incantation se retrouvent sourdes pendant 1 heure et lancent un dé de moins sur toutes leurs actions jusqu'à ce qu'elles se soient rétablies des effets du sort.

Sorts du Feu

Niveau de Maîtrise 1

Combustion

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Le shugenja demande à plusieurs esprits mineurs du feu de se rassembler pour provoquer l'embrasement d'un objet inflammable, tel qu'un vêtement, un parchemin ou une planche en bois. Le feu n'a rien de particulier et s'éteint facilement à moins qu'il ait le temps de prendre de l'importance. Il est possible de lancer ce sort sur sa propre personne, ce qui permet aux kami du Feu d'allumer une petite flamme de la taille d'une torche sur soi (sur sa main, par exemple), sans risque de brûlure. Utilisé de cette manière, le feu créé par le sort ne grandit pas et se prolonge pendant 5 tours.

Déflagration

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 6 m
PORTÉE : 30 m

Le shugenja provoque la furie passagère des kami du Feu, ce qui engendre une lueur aussi vive que brève ainsi qu'une petite vague de chaleur émanant d'une minuscule combustion. Quiconque se trouve dans la Zone d'Effet est partiellement aveuglé, à moins d'avoir couvert ou protégé ses yeux. Tous les jets liés à la vue souffrent d'un malus de +5 au ND. L'aveuglement persiste pendant 2 tours.

Extinction

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 30 m
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja congédie les kami du Feu les plus virulents du secteur. Tous les feux de la zone qui ne sont pas d'origine magique sont instantanément étouffés et tous les dommages infligés par le feu (magique ou non) lancent et gardent un dé de moins jusqu'au tour suivant. La nature du sort rend l'incantation de sorts du Feu dans la Zone d'Effet au cours de la prochaine heure particulièrement délicate pour le shugenja, ce qui l'oblige pour ce faire à recourir à une Augmentation. Les demeures et villes rokugani étant particulièrement vulnérables au feu, de nombreux shugenja (y compris ceux qui présentent une déficience avec le Feu) apprennent ce sort.

Feux de la Destruction

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 9 m
PORTÉE : le shugenja

À l'inverse d'autres sorts qui implorent les kami d'agir de manière contrôlée, cette prière pousse les kami du Feu à entrer dans une frénésie des plus chaotiques. Il en résulte une combustion violente dans la Zone d'Effet, surgissant de nulle part en rayonnant depuis le shugenja. Quiconque est pris dans la zone subit XgX Blessures, sachant que X représente l'Anneau du Feu du shugenja. Ces dommages sont déterminés une fois et s'appliquent à tout ce qui se trouve dans la zone. Malgré la frénésie, les kami du Feu reconnaissent celui qui a fait appel à eux et tentent d'éviter de le blesser, si bien que le shugenja ne reçoit que la moitié des Blessures provoqués par le sort.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 12 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 15 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 18 m.

Feux Purificateurs

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

Les kami du Feu enveloppent la cible d'un manteau de feu. Ni la cible ni ce qu'elle porte sur elle ou ce qu'elle tient ne subissent la moindre altération, mais tout ce qui entre en contact avec elle reçoit 1g1 Blessures (ce qui comprend les ennemis frappés par elle au corps à corps, si elle se bat à mains nues ou avec une arme portée au moment de l'incantation). Tout objet abandonné par la cible ne peut être ramassé sans éviter les dommages engendrés par le sort.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut accroître les dommages infligés par le sort de +1g0.

Fureur d'Osano-Wo

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Le shugenja fait appel à la Fortune du feu et du tonnerre, qui lui permet d'invoquer les esprits du feu en son nom. Un éclair frappe la cible depuis le ciel, lui infligeant 3g2 Blessures et l'obligeant, ainsi que tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 m, à réussir un jet de Constitution contre un ND de 10, sous peine d'être assourdi pour 2 tours. Si le sort est lancé pendant un orage,le sort inflige 3g3 (orage modéré) ou 4g3 Blessures (orage violent ou ouragan).

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut accroître les dommages infligés par le sort de +1g0.

Katana de Feu

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja façonne les esprits du Feu pour qu'ils forment un katana de flammes. L'arme s'utilise comme un katana normal, si ce n'est que le shugenja peut recourir à son Rang de Maîtrise +1 plutôt qu'à la Compétence Kenjutsu pour s'en servir. Le katana de feu présente une VD de 3g3. Si le personnage se retrouve inconscient ou meurt, le katana disparaît.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer la VD du katana à 4g3 (une seule Augmentation possible).



Lame Acérée

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 arme
PORTÉE : contact

Ce sort amplifie les dommages des armes en acier ou d'armes dont la lame est en acier et la poignée dans une autre matière (comme un yari, un kama, etc.). Lame Acérée ne peut améliorer une arme magique, une arme déjà altérée par une magie quelconque ou une arme qui combine les matériaux (comme un tetsubo). Jusqu'à la fin du sort, l'arme voit sa VD augmenter de +1g1.

Niveau de Maîtrise 2

Aura de Flammes

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja invoque les esprits du Feu pour punir tout ennemi qui le frappe au corps à corps. Le feu n'atteint ni le personnage ni son équipement, mais tout ce qui entre en contact avec lui subit 2g2 Blessures. Les projectiles inflammables non magiques ne peuvent traverser les flammes, car ils s'enflamment à l'instant où ils les touchent.

Caresse des Kami du Feu

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja réunit de puissants esprits du Feu autour de ses mains et de ses avant-bras. Les flammes produites infligent 2g1 Blessures (en plus des dégâts normaux) à tout ce que le shugenja frappe à mains nues. Ses mains sont considérées comme des armes magiques quand il s'agit de déterminer s'il blesse ses adversaires. Le sort ne blesse aucunement le shugenja.

Combustion Infernale

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 objet
PORTÉE : 7,50 m

Cette prière fait monter la température de l'objet ciblé jusqu'à provoquer son embrasement ou sa fusion. Les obi s'enflamment, les yumi sont détruits et les bijoux en métal fondent directement sur la peau de leur porteur. Toute personne qui est en contact avec un tel objet subit 2g2 Blessures à chaque tour, jusqu'à ce qu'elle ne le touche plus, sachant que les objets inflammables (comme le papier) se consument en l'espace d'un tour. Ce sort n'affecte pas les objets magiques ou insensibles à la chaleur, ainsi que ceux dont le volume excède 0,05 m³.

Feu Intérieur

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Ce sort produit une petite sphère de feu qui flotte dans la main du shugenja pendant quelques instants avant de fuser vers la cible. La sphère prend de la vitesse et grossit au fur et à mesure qu'elle file vers

la cible, à qui elle inflige XgX Blessures, X représentant l'Anneau du Feu du shugenja. Les flammes consument totalement tous les objets inflammables inertes, comme les murs en papier de riz et les parchemins, et s'avèrent suffisamment virulentes pour embraser les matériaux censés résister au feu, comme le bois traité.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut désigner une cible supplémentaire, qui doit se trouver dans son champ de vision en même temps que toutes les autres cibles.

Pas Précipités

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja puise dans la célérité des kami du Feu. Une fois l'incantation terminée, le shugenja peut immédiatement commencer à lancer un autre sort, qui voit son Temps d'Incantation réduit de 3 tours (4 tours s'il s'agit d'un sort du Feu). Le Temps d'Incantation résultant ne peut faire moins d'une action et Pas Précipités reste sans effet sur les sorts dont le Temps d'Incantation ne se mesure pas en tours (en minutes ou en heures, par exemple). Si le shugenja ne commence pas à lancer d'autre sort dans la foulée de celui-ci, les bénéfices de Pas Précipités sont perdus.

Queue du Dragon du Feu

DURÉE : 6 tours
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Une fois l'incantation de sort achevée, un fouet de feu part de la main du shugenja et agit selon ses instructions. Il est possible de frapper des ennemis distants de 15 m ou moins par le biais de ce fouet de flammes. Le jet d'attaque s'effectue en lançant l'Agilité du shugenja plus le double de son Rang de Maîtrise et en gardant son Agilité. Le nombre de dés de dommages lancés est égal à l'Anneau du Feu du shugenja, en l'on garde l'équivalent de son Rang de Maîtrise.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître l'allonge du fouet de 3 m.

Vivacité des Flammes

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Ce sort confère l'effervescence d'un incendie à la cible. Celle-ci gagne +10 à sa valeur d'Initiative si elle est déjà en situation de combat ou ajoute +2g1 à ses jets d'Initiative.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut désigner une cible supplémentaire.

Niveau de Maîtrise 3

Brûlure de l'Esprit

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

Le shugenja détruit l'équilibre des éléments de la cible, altérant par là sa capacité de concentration. La victime lance deux dés de moins à tous les jets pratiqués jusqu'à la fin du sort et doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 15 avant de pouvoir tenter un jet d'Intelligence ou d'Intuition. Si elle manque ce premier jet, elle perd son action en s'efforçant de se rappeler ce qu'elle s'apprêtait à tenter. La cible se conduisant selon toute vraisemblance comme un parfait imbécile, il ne fera aucun doute pour les personnes présentes que quelque chose de peu naturel est à l'œuvre, et quiconque réussit un jet de Perception/Art de la Magie assorti d'un ND de 20 reconnaîtra d'emblée le sort.

Coeur de l'Enfer

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : rayon de 7,50 m
PORTÉE : 90 m

D'une manifestation proche de Feu Intérieur, ce sort crée une petite sphère de feu qui flotte dans la main du shugenja, avant de fuser vers la cible. Quand la sphère atteint sa cible, elle explose: lancez un nombre de dés de dommages équivalent au double de l'Anneau du Feu du shugenja et gardez l'équivalent de son Anneau du Feu. Le shugenja doit détruire le parchemin pendant l'incantation, sans quoi il subira lui-même la moitié de ces dommages. Pour ce qui est d'embraser les objets, ce sort obéit aux mêmes règles que Feu Intérieur.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 9 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 10,50 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 12 m.

Flamme Endormie

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : contact

Apaiser la fureur des esprits du Feu n'est jamais chose aisée, mais ce sort permet de les calmer dans une zone donnée et de les lier à un objet ou un site, au choix du shugenja, jusqu'à ce que des circonstances précises provoquent leur déchaînement. Ce déclencheur peut être n'importe quoi, mais doit être défini aussi précisément que possible, de manière à ce que les esprits du Feu n'interviennent pas trop tôt ou trop tard. « Quand le seigneur Bayushi Hirito prononcera mon nom » et « quand trois hommes armés de yari s'approcheront à moins de 3 mètres » constituent, par exemple, des énoncés valables des conditions de déclenchement. L'explosion inflige 6g6 Blessures à tout ce qui se trouve dans la Zone d'Effet. Le temps d'incantation de Flamme endormie est de 10 minutes.

Lame Affamée

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : 1 arme
PORTÉE : 15 m

Le shugenja renforce les esprits du Feu d'une arme, ce qui crée une aura de feu tout juste perceptible autour de l'objet. Le porteur de l'arme lance +1g0 à ses jets d'attaque et tous ses dés de dommages sont considérés comme ouverts sur un résultat de 8 ou supérieur. Un même dé ne peut « s'ouvrir » sur un 8 ou un 9 qu'une fois par jet.

Poing d'Osano-Wo

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m
PORTÉE : 30 m

La zone affectée par le sort est soumise à l'assaut répété de la foudre, des éclairs de feu en forme grossière de poing s'abattant depuis le ciel. Les bâtiments les moins robustes et ceux qui s'embrasent facilement (comme c'est le cas de la plupart des

foyers) sont détruits par la fureur du sort ou s'enflamment et se consument. Toute personne qui se trouve dans la Zone d'Effet a 50 % de chances de subir XgX Blessures à chaque tour, X représentant l'Anneau du Feu du shugenja. Ce sort fera sans aucun doute l'objet d'un châtiment impérial s'il est utilisé sur une zone peuplée, les incendies restant particulièrement dévastateurs pour les villes rokugani.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le shugenja peut accroître le rayon de la Zone d'Effet de 30 m.

Souffle du Dragon du Feu

DURÉE : 4 tours
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : 9 m

Par ce sort spectaculaire, le shugenja acquiert une fraction de la puissance du Dragon de Feu, lui permettant de cracher un trait de flammes par la bouche à chaque tour. Les flammes infligent XgX Blessures, X représentant l'Anneau du Feu du shugenja. Le personnage ne peut parler ni lancer de sort jusqu'à la fin des effets.

Niveau de Maîtrise 4

Flamme Morte

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Ce sort a pour effet de supprimer l'élément Feu de la cible, ce qui diminue son Agilité et son Intelligence de l'équivalent de l'Anneau du Feu du shugenja (jusqu'à un minimum de 1). À chaque tour, la cible peut tenter un jet d'opposition de Feu contre le shugenja (en prenant comme base son Anneau du Feu, avant modification) pour échapper à ces effets. Jusqu'à la fin du sort, le shugenja peut empêcher la victime d'échapper à ces effets en maintenant une concentration soutenue.

Lumière de Yakamo

DURÉE : 10 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 15 m
PORTÉE : 30 m

Cette prière invoque la puissance de Sire Lune, ce qui fait apparaître un intense rayon de lumière sainte visant à punir ceux qui le méritent. Toute personne prise dans la Zone d'Effet subit 2g2 Blessures, dues à la chaleur extrême. Les personnages reçoivent 2g2 Blessures supplémentaires pour chaque Rang d'Honneur inférieur à 2 et 2g1 de plus s'ils sont corrompus par la Souillure de l'Outremonde. Les victimes dont le Rang d'Honneur est de 0 se retrouvent aveuglées pour un nombre de tours égal à l'Anneau du Feu du shugenja.

Marche avec le Feu

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Le shugenja sollicite les kami du Feu, qui reconnaissent la cible comme un ami, empêchant les flammes de lui causer du tort d'une manière ou d'une autre. La cible du sort et son équipement ignorent tous les effets du feu et de la chaleur, ne subissant aucun dommage engendré par de telles sources. Si la cible se retrouve soumise aux dommages provoqués par des flammes d'origine magique, elle y échappe complètement, mais Marche avec le Feu prend alors fin. Une même personne ne peut bénéficier des effets de plusieurs sorts de Marche avec le Feu en même temps.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut désigner une cible supplémentaire.

Mur de Feu

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : 30 m

Le shugenja invoque de puissants kami du Feu, ce qui a pour effet d'ériger une ardente barrière de flammes. Le mur créé fait 3 m de haut, 30 cm de profondeur et 7,50 m de long et inflige 6g6 Blessures à quiconque le touche. Le mur peut être plus bas ou moins épais, tant que cela reste dans les limites imposées et que tout le volume est utilisé. La barrière peut apparaître dans une zone où se tiennent des personnes ou des créatures, ce qui les oblige à réussir un jet de Réflexes contre un ND de 20, sous peine de subir les dommages engendrés par les flammes.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître l'une des dimensions (hauteur, profondeur ou longueur) de sa valeur de base (respectivement 3 m, 30 cm et 7,50 m).

Symbole du Feu

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : 7,50 m

Ce sort prend effet alors que le shugenja grave magiquement le symbole du Feu sur une surface inamovible telle qu'un seuil de porte, le sol d'une pièce ou un pilier de pierre. Tout être, à l'exception du shugenja et de ceux qu'il nomme à l'incantation du sort, doit tenter un jet d'opposition entre son Anneau de l'Eau et l'Anneau du Feu du shugenja (tel qu'il était à l'incantation) au moment de pénétrer dans la Zone d'Effet du sort. En cas d'échec, la victime subit 2g2 Blessures et se retrouve aveuglée pour un nombre d'heures égal à l'Anneau du Feu du shugenja. Il est possible de dissiper ce sort par une autre incantation de Symbole du Feu pratiquée par un autre shugenja ou simplement en détruisant la surface.

Le Temps d'Incantation nécessaire à l'inscription du symbole est de 1 minute.

Niveau de Maîtrise 5

Brûlure de l'Âme

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

Aux yeux de nombreux shugenja, ce sort constitue une horreur indicible qu'il ne faut utiliser que pour châtier les plus vils des adversaires. La victime du sort commence à brûler, alors qu'elle n'est pas entourée de la moindre flamme, le sort se contentant de libérer l'élément Feu de la cible, ce qui la détruit de l'intérieur. Les effets du sort s'amplifient de tour en tour, comme détaillé plus bas. Si la victime réussit à sortir de la Zone d'Effet du sort ou que la concentration du shugenja est brisée, le sort prend immédiatement fin.

- 1er tour. La cible subit 1g1 Blessures, souffre d'un malus de +5 au ND de tous ses jets et ne peut se concentrer suffisamment pour effectuer des tâches telles que lancer un sort.
- 2ème tour. La peau noircie de la cible commence à peler, ce qui lui inflige 3g3 Blessures et un malus de +15 au ND de

tous ses jets. La cible doit réussir un jet de Volonté assorti d'un ND de 30 pour pouvoir entreprendre la moindre action, y compris se déplacer.

- 3ème tour. La peau de la cible est pratiquement entièrement carbonisée. La victime doit réussir un jet de Volonté assorti d'un ND de 30 et dépenser un point de Vide pour pouvoir faire quoi que ce soit, si ce n'est s'écrouler au sol. Elle subit en outre 6g6 Blessures.
- 4ème tour. Les muscles et les tendons de la cible se consument à leur tour et elle doit réussir un jet de Volonté assorti d'un ND de 45 pour rester consciente. Toute action, autre que tenter de ramper à la moitié de sa vitesse normale, devient impossible et la victime doit même dépenser un Point de Vide pour pouvoir ramper (en plus de réussir le jet de Volonté). Si la cible survit à cette phase, elle acquiert le Désavantage Phobie (Feu) pour une durée d'un mois.
- 5ème tour et au-delà. Si la victime est toujours en vie, elle subit 9g9 Blessures et s'enflamme littéralement. Comme pour le 4ème tour, elle ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse, avec les mêmes restrictions. Les effets du sorts peuvent être maintenus aussi longtemps que se prolonge la concentration du shugenja.

Le rétablissement d'une victime qui a connu la phase 3 exige une semaine de repos alité pour chaque tour passé sous les effets du sort, en plus de la guérison normale. Toute personne qui subit les dommages de la phase 3 ou supérieure, puis se rétablit, acquiert le Désavantage Blessure Permanente.

Frappe d'Osano-Wo

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : champ de vision

Cette prière fait appel aux kami du Feu qui servent la Fortune du feu et du tonnerre, les faisant descendre du Paradis Céleste sous la forme d'un cyclone de flammes. Tout ce qui se trouve pris dans la Zone d'Effet subit 8g6 Blessures et doit réussir un jet d'Agilité assorti d'un ND de 30, sous peine de se retrouver renversée. Le shugenja peut diriger la colonne de feu, une fois créée, qui se déplace à la vitesse de 9 m par tour, en brûlant tout sur son passage. Pour lancer ce sort, le shugenja doit sacrifier le parchemin correspondant, un objet qui lui est cher ou une partie de son propre élément Feu (ce qui lui inflige 3g3 Blessures).

Fureur Inextinguible

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

Le personnage fait appel aux esprits du Feu pour accabler le corps de la cible de douleurs atroces. Jusqu'à la fin du sort, la victime est considérée comme étant au Rang de Blessures Épuisé et souffre de tous les malus et préjudices correspondants, bien qu'elle ne subisse aucune Blessure réelle par le biais du sort. Quand le sort prend fin, la victime peut se relever comme si de rien n'était.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut désigner une cible supplémentaire.

Suivre la Flamme

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Ce sort confère un contrôle exceptionnel des kami du Feu environnants au shugenja. Au cours du tour qui clôt l'incantation du sort et à chaque tour suivant, le personnage a droit à une action supplémentaire lui permettant de désigner une cible dans son champ de vision et dans un rayon de 90 m, vers laquelle il envoie un flux de flammes qui serpente sur le sol. Le feu se propage vers elle à la vitesse de 22,50 m par tour, contournant les obstacles et les objets inflammables pour l'atteindre. Une fois que les flammes ont atteint leur destination, la cible s'embrase, subissant du même coup XgX Blessures, X représentant l'Anneau du Feu du shugenja. La victime prend donc feu et reçoit la moitié de ce total de dommages (arrondie à l'inférieur) à chaque tour, jusqu'à ce que les flammes soient étouffées ou que se présente la fin du sort. Consacrer deux tours à ne rien faire d'autre que de se rouler au sol pour éteindre les flammes s'avère efficace.

Niveau de Maîtrise 6

Contrôle du Feu

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : 0,75 m³ de feu
PORTÉE : 7,50 m

Ce sort délicat exige une communion parfaite avec les kami du Feu. Le shugenja acquiert la maîtrise totale de 0,75m³ de flammes et de leurs combustibles (comme le bois qui alimente un feu), qu'il peut choisir de modeler sous une forme humanoïde obéissant à ses ordres ou de déplacer à son gré. Sous forme humanoïde, le kami du Feu assujetti peut exécuter toute tâche désignée par le shugenja et constitue un féroce combattant. La créature invoquée peut frapper deux fois par tour, en lançant et gardant autant de dés que l'Anneau du Feu du shugenja à chaque attaque. Ces attaques peuvent aussi bien être au corps à corps qu'à distance (portée 15 m). Tout ce qu'elle atteint subit 5g4 Blessures. La créature de feu ne subit pas les dommages normaux, seuls les effets susceptibles d'éteindre ou d'étouffer les flammes pouvant la gêner. Toute attaque capable d'éteindre un feu ordinaire des mêmes dimensions que la créature lui fait perdre un Rang de Blessures, sachant que le shugenja peut lui faire récupérer un Rang de Blessures en lui faisant consumer au moins 0,15 m³ de combustible.

Le sort peut également servir à manipuler les flammes ciblées en laissant libre cours à l'imagination: créer des images, déployer (jusqu'au double de sa taille) ou réduire (de 0,75 m³) un feu existant ou le faire s'abattre sur une cible se trouvant dans la zone, pour 5g4 Blessures, l'attaque se résolvant alors comme s'il s'agissait de la créature évoquée plus haut.

Invocation Céleste de Hochiu

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : le shugenja

Une violente explosion de feu surgit autour du shugenja, les flammes continuant à faire rage jusqu'à la fin du sort. Elles s'étendent sur un rayon de 3 m autour du personnage et consument tout ce qu'elles touchent, infligeant 8g8 Blessures par tour. Le shugenja et son équipement ne sont pas affectés par ces flammes, mais le personnage n'a aucun autre contrôle sur le feu. Il devient en revanche immunisé contre les flèches et autres projectiles du genre, sachant que même les objets métalliques de taille moyenne fondent à la chaleur avant de pouvoir atteindre le shugenja. Toute arme en bois ou en métal qui traverse les flammes pour frapper le personnage se consume ou fond avant d'entrer en contact avec lui. Seuls les objets magiques et ceux qui sont spécialement protégés contre le feu peuvent supporter la chaleur quelques instants, même s'ils sont généralement inutilisables après le passage dévastateur de ce sort.



Tempête de Feu

DURÉE : concentration soutenue plus 10 minutes
ZONE D'EFFET : rayon de 18 m
PORTÉE : 60 m

Cette prière, qui reste le plus dévastateur de tous les sorts du Feu connus, exige un shugenja suffisamment puissant pour convaincre la nature élémentaire du monde de compromettre violemment son équilibre. Le shugenja pousse les kami du Feu à écraser leurs homologues des autres éléments pour les expulser de la Zone d'Effet. L'équilibre élémentaire de la zone est soudain détruit, ce qui inflige 10gX Blessures par tour à tout ce qui s'y trouve, X représentant l'Anneau du Feu du shugenja. L'air, l'eau et même la pierre s'enflamment, et il ne reste plus grand-chose, si ce n'est un cratère et des cendres, après le passage du sort. Ce sort est d'un usage périlleux, car le déséquilibre élémentaire engendré pousse les autres esprits élémentaires à éviter le shugenja responsable pendant plusieurs jours. Tous les sorts d'un autre élément que le Feu que tente de lancer le shugenja s'accompagnent d'un malus de +5 au ND, ceci pendant un nombre de jours égal au nombre de minutes pendant lequel il a maintenu le sort en activité. Chaque jour, le shugenja peut consacrer une heure de prière et tenter un jet de Vide/Méditation assorti d'un ND de 40 pour réduire cette période de réprobation de 1 jour.

Sorts de la Terre

Niveau de Maîtrise 1

Croissance Rapide

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : 3 m

Le shugenja fait appel à la fertilité de la Terre et à l'abondance du printemps pour provoquer la frénésie des esprits de la Terre. Toutes les plantes de la Zone d'Effet sont sujettes à l'équivalent d'un mois de pousse. Une plante qui recevrait plus de deux fois ce sort se retrouverait automatiquement morte. Si Croissance Rapide est lancé plus de trois fois dans la même zone au cours d'une période d'un mois, les esprits de la Terre s'en retrouveront épuisés, ce qui aura pour effet d'anéantir les récoltes pour l'année à venir.

Feux de la Forge

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 0,3 m³
PORTÉE : contact

Sort très apprécié des Kuni et des Tamori, Feux de la Forge fait appel aux esprits de la Terre pour réparer la matière inerte. Il peut restaurer parfaitement un objet dont le volume n'excède pas 0,3 m³. Feux de la Forge ne permet pas de récupérer un pouvoir magique perdu par l'objet lors de son endommagement.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître la Zone d'Effet de 0,3 m³ de plus. Le MJ peut également imposer des Augmentations dans le cas d'objets complexes ou composés de plusieurs matériaux différents, comme une armure.

Frappe de Jade

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Le shugenja se concentre sur la pureté de la Terre, ce qui lui permet d'invoquer un trait d'énergie capable de détruire la corruption de l'Outremonde. Le sort produisant une lueur verte et brûlant les individus souillés, il porte le nom de Frappe de Jade, bien qu'il ne soit aucunement solide comme la roche. Pour des raisons

évidentes, ce sort est connu de presque tous les magistrats de Jade et de la famille Kuni. Les cibles non souillées ne sont absolument pas affectées par le sort et risquent fort de faire grief au shugenja de les avoir soupçonnées d'abriter la Souillure de l'Outremonde. Une cible souillée, en revanche, subit 3g3 Blessures.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître les dommages causés par le sort de +1g0. Par deux Augmentations, le personnage peut désigner une cible supplémentaire.

Glyphe de Protection Élémentaire

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Les esprits de la Terre s'élèvent pour protéger le shugenja. Celui-ci choisit un élément au moment de l'incantation et jusqu'à la fin du Glyphe, tous les sorts de cet élément ciblant le shugenja (et auxquels il peut tenter de résister) voient leur ND augmenter de 5.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut associer un élément de plus au Glyphe.

Influence de la Terre

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Le shugenja renforce l'élément Terre de la cible, ce qui augmente sa Volonté et sa Constitution de 1. Il n'est pas possible de bénéficier de l'apport de plusieurs Influences de la Terre en même temps. Par ailleurs, le sort n'affecte pas les Anneaux.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le shugenja peut cibler une personne de plus. Par deux Augmentations, le personnage peut accroître le bonus conféré de 1.

Paralysie de la Terre

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Ce sort invoque les kami de la Terre pour qu'ils pèsent de tout leur poids sur la cible et l'affuble de la rigidité de la pierre. L'Agilité et les Réflexes de la cible sont réduites de 1 jusqu'à la fin du sort. En revanche, cela n'a aucun effet sur les Anneaux de la cible.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le shugenja peut cibler une personne de plus.

Tetsubo de la Terre

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja façonne les esprits de la Terre sous la forme d'un tetsubo de pierre. L'arme se manie comme un tetsubo normal, si ce n'est que le shugenja peut prendre son Rang de Maîtrise +1 à la place de la Compétence Armes Lourdes pour s'en servir. Le Tetsubo de la Terre s'accompagne d'une VD de 3g3. Si jamais le shugenja vient à mourir ou se retrouve inconscient, le tetsubo disparaît.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer la VD du tetsubo à 4g3 (une seule Augmentation possible).

Volonté Absolue

DURÉE : 3 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

Ce sort renforce la Terre de la cible, ce qui lui permet d'être efficace dans des circonstances qui le feraient normalement défaillir. La cible agit comme si son Rang de Blessures était inférieur d'un cran, ce qui signifie qu'un personnage normalement Épuisé serait considéré comme Impotent.

Augmentations Spéciales. Par quatre Augmentations, le personnage peut décaler le Rang de Blessures effectif de la cible d'un cran supplémentaire.

Niveau de Maîtrise 2

Armure de la Terre

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Les kami de la Terre se portent à la rescousse du shugenja et le protègent des coups. La peau du personnage se raffermit et adopte une pâleur grisâtre. Cette armure a pour effet de réduire le total des dommages contre le shugenja du double du Rang de Maîtrise du shugenja. La protection peut tout à fait réduire les Blessures infligées par une attaque à 0.

Courage des Sept Tonnerres

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Cet impressionnant sort confère la détermination de la montagne à la cible, qui se retrouve immunisée contre la Peur jusqu'à la fin du sort. La durée du sort est doublée pour les cibles dotées d'un Honneur de 3 ou plus.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut choisir une cible supplémentaire. Par une Augmentation, le personnage peut accroître la durée du sort d'une minute, ajout que l'on applique avant tout doublement lié à l'Honneur.

Emprise de la Terre

DURÉE : concentration soutenue plus 5 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Il est nécessaire que la cible du sort soit en contact avec le sol (qui n'est pas obligé d'être composé de terre naturelle). Le shugenja ordonne aux kami de la Terre d'agripper les pieds de la cible de leurs mains invisibles, ce qui rend ses déplacements presque impossibles. La vitesse de déplacement de la cible est calculée comme si son Anneau de l'Eau était diminué de l'Anneau de la Terre du shugenja et son ND pour être touché est réduit de 10. La victime de ce sort peut, à son tour de jeu, tenter un jet de Force assorti d'un ND égal à 10 plus le quintuple de l'Anneau de la Terre du shugenja pour échapper à ces effets.

Mains d'Argile

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja communie avec les esprits de la Terre et se retrouve en mesure de parcourir toute surface de terre ou de pierre en se servant de ses mains ou de ses pieds. Il n'encoure aucun risque de glisser ou de chuter, même s'il se trouve la tête en bas en train de

marcher sur une voûte en pierre. Si le personnage se déplace à une vitesse qui dépasse celle de la marche usuelle, le sort est interrompu jusqu'à ce que le shugenja retrouve la bonne cadence.

Passage sans Trace

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja demande aux esprits de la Terre de l'assister dans son parcours, ce qui lui permet de marcher sur le sol sans laisser la moindre trace. L'herbe reprend son aspect initial derrière le passage du personnage, qui ne laisse aucune empreinte dans la boue ou même le sable. Le shugenja ne laisse donc aucun indice sur sa présence dans un site, à moins d'avoir fait autre chose que de la traverser simplement. S'il a mis le feu à un arbre qui était en travers de son chemin, les observateurs remarqueront qu'il manque un arbre, remplacé par un important tas de cendres. Les shugenja des familles Iuchi et Horiuchi recourent souvent à ce sort quand ils patrouillent dans la forêt Shinomen.

Secousse

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : rayon de 30 m
PORTÉE : contact

Le personnage doit être en contact direct avec un sol naturel au moment de lancer ce sort. Un tremblement de terre de faible amplitude provoque quelques dégâts sur les structures, pouvant causer l'effondrement des bâtiments les moins robustes. Les constructions les plus solides (notamment celles en pierre) ne sont pas affectées par ces dommages, bien que la secousse puisse y faire tomber des objets et les briser. Toutes les personnes de la Zone d'Effet, à l'exception du shugenja, sont sujettes à une Peur de 1. Les vibrations de la terre sont perceptibles jusqu'à une distance de 3,2 km, même si ce qui ne se trouve pas directement dans la Zone d'Effet reste exempt de tout dommage.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 60 m. Par huit Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 90 m.

Stabilité de la Montagne

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

La cible de ce sort bénéficie de la stabilité même des montagnes. Toute tentative visant à déplacer le personnage contre son gré, comme quelqu'un qui essaierait de le renverser, de le projeter ou de lui faire un croc-en-jambe, est vouée à l'échec tant que la cible se tient au sol sur ses deux pieds. Si le shugenja lance le sort sur sa propre personne, la Durée devient « 5 minutes ».

Niveau de Maîtrise 3

Force du Corbeau

DURÉE : 1 jour
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Ce sort renforce l'élément Terre de la cible et ses liens avec le Royaume des Mortels. Il ne peut être lancé sur une cible qui n'est pas originaire de Ningen-do, Royaume des Mortels, ou qui est corrompue par la Souillure de l'Outremonde. Le sujet devient totalement immunisé contre les risques non corporels d'acquisition de la Souillure de l'Outremonde (comme le fait d'évoluer dans l'Outremonde ou tout autre site corrompu), et lance et garde deux dés supplémentaires quand il tente de résister à la Souillure dans d'autres conditions. Ce sort reste sans effet dans le cas de sujets qui embrassent de leur plein gré les voies de l'Outremonde par le biais de la maho ou simplement parce qu'ils ne souhaitent pas bénéficier de la protection du sort.

Griffes du Lion

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Le shugenja fait appel à l'esprit du lion, ce qui confère la force et la férocité du prédateur à la cible. Celle-ci bénéficie de +2g0 à tous les jets d'attaque à mains nues et de +2g1 à tous les jets de dommages à mains nues.

Lame Immortelle

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 arme
PORTÉE : contact

Ce sort confère une part de l'élément Terre du Shugenja à une arme. L'arme ciblée gagne +1g1 aux jets de dommages, uniquement si elle inflige ces dommages par une partie en acier (comme c'est le cas d'une lame). Le sort reste sans effet sur une arme infligeant des dommages autant par l'acier que par autre chose. Il n'est pas possible de créer une seconde arme si la première existe toujours (entière et sous les effets du sort). Une telle tentative se solde automatiquement par un échec et l'arme précédente perd le bénéfice du sort. L'incantation de Lame Immortelle exige une heure de concentration soutenue, sachant que le shugenja doit disposer de l'arme pendant toute la procédure.

Malédiction de la Pierre

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 4,50 m

À l'instar de Paralysie de la Terre, ce sort fait agripper la cible par les kami de la Terre, mais Malédiction de la Pierre a en plus pour effet de donner une couleur grise à la peau de la victime. La valeur d'Initiative de la cible est réduite de 10 et elle lance un dé de moins pour tous les jets d'attaque et de dommages, toutes ses frappes étant ralenties.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut désigner une cible supplémentaire.

Protection Bienveillante de Shinsei

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : rayon de 4,50 m
PORTÉE : contact

Ce sort ne peut être lancé que sur un objet en jade ou un symbole de protection dûment sanctifié. Les effets du sort sont centrés sur l'objet, qui doit rester stationnaire après l'incantation, sans quoi le sort sera rompu. Toute personne qui se trouve dans la Zone d'Effet se sent calme et apaisée. Un individu compris dans le rayon du sort qui cherche à nuire à quelque chose (de vivant ou non) doit au préalable résister au sort par un jet de Volonté contre un ND égal à l'Anneau de la Terre du shugenja multiplié par son Rang de Maîtrise. Une personne qui réussit à surmonter les effets du sort une fois n'aura plus besoin de passer par ce jet jusqu'à la fin du sort. Si l'objet qui porte le sort se trouve dans un temple de Shinsei ou quelque bâtiment saint de la sorte (tel que le Sanctuaire

des Sept Tonnerres), le rayon du sort s'en retrouve décuplé et ses effets se prolongent jusqu'à la prochaine aube.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître son Anneau de la Terre ou son Rang de Maîtrise effectif, tel qu'il intervient dans le calcul des effets du sort. Par deux Augmentations, le personnage peut accroître la durée du sort de 1 heure. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 6 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 7,50 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 9 m. Le MJ peut conférer des Augmentations Gratuites ou imposer des malus au ND, en fonction du site ou de la relique éventuelle qui permet le sort.

Protection de la Terre

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Comme le pin en hiver, le sujet de ce sort ne souffre pas des effets nocifs des climats rigoureux tels que les vents cinglants, la neige ou les grandes chaleurs. Le sort n'évite pas complètement les dommages physiques que peuvent provoquer certaines de ces conditions (comme une puissante grêle ou le feu), mais il réduit tous les dés de dommages lancés de l'équivalent du Rang de Maîtrise du shugenja. Cette protection s'applique également aux effets magiques, comme les sorts qui infligent des dommages par le feu ou qui réduisent la vitesse de déplacement de la cible sous la force du vent.

Niveau de Maîtrise 4

Armure de l'Empereur

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Des esprits de la Terre, aussi anciens qu'honorables, enveloppent la cible d'une aura gris sombre qui évoque une belle armure. Cette enveloppe ne paraît pas avoir de consistance, mais elle est aussi solide que la pierre, sans pour autant gêner les mouvements du sujet. Tous les dés de dommages lancés contre la cible sont réduits de l'équivalent du Rang de Maîtrise du shugenja, la réduction s'appliquant au total en cas de dé « ouvert ».

Augmentation spéciale. Par deux Augmentations, le personnage peut accroître son Rang de Maîtrise effectif, tel qu'il entre dans le calcul des effets du sort, de 1.

Fracassement

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 objet
PORTÉE : 30 m

Le shugenja stimule les kami de la Terre résidant dans un objet inerte, jusqu'au point de le détruire, sachant que le volume de l'objet ne peut dépasser 0,3 m³ et qu'il ne doit être porté par personne. Quiconque se trouve dans un rayon de 3 m de l'objet qui explose subit 3g2 Blessures ou davantage (4g3 ou 5g4) dans le cas des objets les plus imposants ou destructeurs (l'explosion d'un grand casque en acier provoquant plus de dégâts que celle d'une lanterne de papier). Les objets magiques ou « éveillés » sont immunisés contre ce sort, ce qui inclut presque tous les daisho.

Mort de Pierre

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Ce sort a pour effet de supprimer l'élément Terre de la cible, ce qui diminue sa Constitution et sa Volonté de l'équivalent de l'Anneau de la Terre du shugenja (jusqu'à un minimum de 1). À chaque tour, la cible peut tenter un jet d'opposition de Terre contre le shugenja (en prenant comme base son Anneau de la Terre, avant modification) pour échapper à ces effets. Les cibles affectées par ce sort ne peuvent voir diminuer leur Constitution ou leur Volonté contre leur gré par un autre moyen. Jusqu'à la fin du sort, le shugenja peut empêcher la victime d'échapper à ces effets en maintenant une concentration soutenue.

Mur de Terre

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : 30 m

Le shugenja prie de puissants kami de la Terre de se dresser, ce qui a pour effet d'ériger une imposante barrière de terre. Le mur créé fait 3 m de haut, 30 cm de profondeur et 7,50 m de long. Il est fait de pierre et équivaut à un mur de château en pierre. Le mur peut être plus bas ou moins épais, tant que cela reste dans les limites imposées et que toute la masse de pierre est utilisée. Le sort peut servir à créer un mur simple, condamner un passage ou une caverne, ou encore réparer un parapet ouvert en brèche.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître l'une des dimensions (hauteur, profondeur ou longueur) de sa valeur de base (respectivement 3 m, 30 cm et 7,50 m).

Symbole de la Terre

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : rayon de 3 m
PORTÉE : 7,50 m

Ce sort prend effet alors que le shugenja grave magiquement le symbole de la Terre sur une surface inamovible telle qu'un seuil de porte, le sol d'une pièce ou un pilier de pierre. Tout être, à l'exception du shugenja et de ceux qu'il nomme à l'incantation du sort, doit tenter un jet d'opposition entre son Anneau de l'Air et l'Anneau de la Terre du shugenja (tel qu'il était à l'incantation) au moment de pénétrer dans la Zone d'Effet du sort. En cas d'échec, la victime se retrouve étourdie, assourdie et renversé par le Symbole de la Terre. Au cours du premier tour de cet étourdissement, la victime ne peut ni agir ni se déplacer. Elle récupère son ouïe au tour suivant, puis la capacité de se déplacer à celui d'après (quoique limitée à la reptation), mais reste au Rang de Blessures Épuisé tant qu'elle reste dans la Zone d'Effet. Une fois sortie de la zone, elle récupère progressivement sa faculté de mouvement au rythme de 3 m par tour. Il est possible de dissiper ce sort par une autre incantation de Symbole de la Terre pratiquée par un autre shugenja ou simplement en détruisant la surface.

Le temps d'incantation nécessaire à l'inscription du symbole est de 1 minute.

Tombe de Jade

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

Ce sort ne peut être lancé que sur des personnages ou des créatures présentant la Souillure de l'Outremonde. La cible se retrouve enveloppée d'une couche moulante de jade, lui infligeant 3g3 Blessures au cours du premier tour et 2g2 à chaque tour suivant. La cible peut à chaque tour tenter un jet de Terre contre un ND de 5 x (Anneau de la Terre du shugenja +

son Rang de Maîtrise) pour se débarrasser de cette enveloppe, auquel cas elle subit tout de même 2g2 Blessures pour le tour. Si la cible meurt, elle se transforme en statue de jade, réduite en poussière dans l'heure qui suit.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut accroître le ND pour se libérer de 5.

Niveau de Maîtrise 5

Désintégration

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 3 m³
PORTÉE : 3 m

Ce sort agit sur tous les kami de la Terre de la zone, si bien qu'ils abandonnent leur résidence. Avec le départ des kami, le site commence à s'effriter, déchiré à la fois par l'éveil soudain de matière solide et par les effets de la fuite des kami. Le sort désintègre toute matière inerte qui fait naturellement partie de la terre (telle que la pierre, la roche, le cristal, la boue, etc.) comprise dans la Zone d'Effet. La pierre façonnée, comme celle d'un mur, est immunisée contre ces effets, bien qu'elle puisse tout à fait s'effondrer si elle s'appuie sur des fondations en roche naturelle. Les kami de la Terre évitent le shugenja au cours de la journée suivante, ce qui signifie que le personnage doit effectuer une Augmentation pour lancer un sort de la Terre, jusqu'à ce qu'il consacre une heure de méditation à les supplier de revenir.

Pointes de Terre

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : rayon de 30 m
PORTÉE : champ de vision

Le shugenja ordonne aux kami de pierre de sortir du sol, ce qui crée des pointes dentelées de 20 à 30 cm de long disposées à travers la zone. Ces pointes sont généralement constituées d'une matière en rapport avec l'environnement, mais sont toujours suffisamment solides pour engendrer les mêmes effets. Toute personne qui se trouve dans la Zone d'Effet doit immédiatement réussir un jet de Réflexes contre un ND de 40, sous peine de chuter sur les pointes, subissant du même coup des dommages égaux au double de la Terre du shugenja. Toute chose qui se déplace dans la zone doit le faire à la moitié de sa vitesse normale et réussir un jet d'Agilité contre un ND de 20 à chaque tour pour éviter de trébucher et de subir Xk3 Blessures, X représentant l'Anneau de la Terre du shugenja. Se déplacer dans la zone au rythme de 30 cm par tour permet d'éviter le risque de chute.

Prison de Terre

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 30 m

La nature même de la Terre est capable d'emprisonner les énergies les plus puissantes. Ce sort fait appel à cet aspect de l'élément pour capturer l'essence d'un esprit non naturel, ce qui comprend, entre autres, les Oni, les créatures de l'Outremonde, les esprits invoqués et toutes les créatures qui ne sont pas originaires du Royaume des mortels. Le shugenja doit disposer d'un diamant dans lequel emprisonner l'esprit de la cible. Il effectue ensuite un jet d'opposition entre sa Terre et l'Anneau du choix de la cible. Si le shugenja l'emporte, la cible se retrouve captive dans le diamant jusqu'à ce que le personnage la libère, qu'il meure ou que le diamant soit brisé. En cas d'échec, en revanche, la cible est immédiatement consciente de la tentative du shugenja et a toutes les chances de l'attaquer.

Tremblement de Terre

DURÉE : 5 tours
ZONE D'EFFET : rayon de 60 m
PORTÉE : contact

Proche de Secousse, ce sort est lancé par le shugenja qui doit être en contact avec la terre naturelle et provoque la frénésie des esprits qui résident dans le sol. Le sort produit un tremblement de terre de grande amplitude. Seuls les bâtiments de la zone les plus solides restent en place, tandis que toute personne se tenant dans la zone est affectée d'une Peur de 3 (à l'exception du shugenja) et doit réussir un jet d'Agilité contre un ND de 15 à chaque tour pour rester debout (ce qui s'applique également au shugenja). Les effets du sort sont perceptibles sur des kilomètres à la ronde, mais seuls les constructions et personnes comprises dans la Zone d'Effet sont soumises à ses effets mécaniques. Les tremblements de terre restent des catastrophes naturelles terrifiantes et ce sort peut être interprété comme une déclaration de guerre par ceux qui sont pris dans ses effets.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 120 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 180 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 240 m.

Niveau de Maîtrise 6

Contrôle de la Terre

DURÉE : concentration soutenue
ZONE D'EFFET : spéciale
PORTÉE : 7,50 m

Ce sort exige une communion parfaite avec les kami de la Terre, prouesse dont seuls sont capables les plus grands shugenja. Le shugenja acquiert la maîtrise totale de 0,75 m³ de terre, qu'il peut choisir de modeler sous une forme humanoïde obéissant à ses ordres ou de façonner à son gré. Sous forme humanoïde, le kami de la Terre assujetti peut exécuter toute tâche désignée par le shugenja et constitue un redoutable combattant. Au corps à corps, la créature invoquée peut frapper deux fois par tour, en lançant et gardant autant de dés que l'Anneau de la Terre du shugenja à chaque attaque. Tout ce qu'elle atteint subit 8g5 Blessures. La créature de terre reçoit des dommages normaux, mais n'est pas soumise aux malus des rangs de Blessures tant qu'il reste de la terre à portée pour remplacer les parties endommagées.

Le sort peut également servir à modeler la terre ciblée en laissant libre cours à l'imagination: créer de petits abris, des pentes rocheuses, des murs, etc. Si le shugenja cherche à s'en prendre à une cible (ou un groupe situé dans la Zone d'Effet) en l'écrasant sous la masse rocheuse, la terre inflige 8g8 de dommages à tout ce qu'elle recouvre. Les victimes d'une telle attaque peuvent tenter un jet de Réflexes contre un ND de 30 pour éviter l'attaque. Il est possible de réaliser un jet de ce type par tour.

Force des Kami

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Seuls les plus expérimentés des shugenja sont en mesure de faire appel aux esprits de la sorte. Les plus anciens et puissants des kami se mobilisent pour protéger la cible, qui ignore alors tous les dommages qui ne sont pas d'origine magique et réduit de moitié (arrondie à l'inférieur) ceux qui le sont. Il n'est pas possible d'invoquer les esprits de la Terre de cette manière plus d'une fois par jour. Si le personnage ne lance pas le sort sur sa propre personne, la durée devient « concentration soutenue », sachant qu'il ne peut dépasser la minute, même en restant concentré.

Vapeurs de Ningen-do

DURÉE : 1 minute
ZONE D'EFFET : rayon de 4,50 m
PORTÉE : 30 m

Ce sort crée une brèche de 30 cm dans la terre, depuis laquelle se déversent des vapeurs toxiques. Les personnes présentes dans la Zone d'Effet subissent immédiatement 5g5 de dommages et doivent réussir un jet de Terre contre un ND de 30, sans quoi elles s'effondrent en suffoquant jusqu'à la fin du tour. Chaque tour passé dans la Zone d'Effet cause à nouveau 5g5 Blessures et un autre jet de Terre. Ce sort constitue une réelle faveur de la part des esprits de la Terre, dans la mesure où il crée un gouffre profond. Le shugenja doit briser un objet non organique de valeur (tel qu'une statue précieuse ou un éventail ouvragé) en offrande aux kami, acte qu'il réalise au moment de l'incantation, sans quoi il subit un malus de +5 au ND de tous ses sorts de Terre pendant une heure.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut accroître les dommages infligés par le sort de +1g1. Par une Augmentation, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 9 m. Par quatre Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 13,50 m. Par neuf Augmentations, le personnage peut faire passer le rayon de la Zone d'Effet à 18 m. Aucune Augmentation ne permet d'accroître la durée du sort.

Sorts du Vide

La magie du Vide reste la plus subtile et énigmatique de toutes. Les kami du Vide sont encore plus déroutants que la plupart des esprits élémentaires et peu enclins à communiquer avec les mortels. Si les personnes qui se montrent capables d'entrer en contact avec les kami sont extrêmement rares, celles qui sont en mesure de faire appel à la magie du Vide le sont encore davantage. Ces shugenja sont connus sous le nom d'ishiken.

Il n'y a guère qu'au sein du Clan du Phénix que l'affinité avec la magie du Vide apparaît avec quelque régularité. Si les autres sont bien conscients de l'existence de cette branche de magie, ils ne disposent pas des aptitudes du Clan du Phénix pour former de tels adeptes. C'est ainsi que, malheureusement, nombreux sont ceux qui auraient pu devenir de puissants ishiken mais n'ont jamais pris conscience de leur véritable potentiel. Quand le Clan du Phénix décèle l'existence d'un tel individu, il l'oriente systématiquement vers une formation auprès des Isawa. Si cette famille garde jalousement ses secrets mystiques, elle admet que la magie du Vide est bien trop précieuse pour être gaspillée par les mesquineries politiques des clans. Bien qu'il existe quelques rares ishiken en dehors de ses rangs, la connaissance exhaustive de la magie du Vide n'appartient qu'au Clan du Phénix. Non seulement le profond respect de la loyauté qui baigne la civilisation rokugani limite les risques qu'un shugenja, même s'il n'est pas du Clan du Phénix, divulgue les secrets de ce clan à quelqu'un d'autre, mais les chances de trouver un élève à qui transmettre ces enseignements sont plus que maigres.

La magie du Vide est exercée de la même manière que les autres, à l'exception de quelques adaptations. Le shugenja prend ainsi ses Points de Vide comme Anneau de référence, et non son Anneau du Vide, quand il lance un sort. S'il dépense un Point de Vide pour faciliter son jet quand il lance un sort du Vide, le shugenja lance et garde deux dés supplémentaires au lieu d'un.

Prenons l'exemple d'un shugenja de Rang 1 à qui il reste 3 Points de Vide. Celui-ci dépense 1 Point de Vide au moment de lancer un sort, ce qui lui permet de lancer 6 dés et d'en garder 5. Ceci est cumulable avec l'Augmentation Gratuite conférée par l'Avantage Ishiken-do quand un shugenja dépense 1 Point de Vide pour faciliter un jet au moment de l'incantation.

Niveau de Maîtrise 1

Drainer le Vide

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja lance ce sort, qui lui confère immédiatement 1 Point de Vide supplémentaire. Il n'est pas possible de lancer ce sort plus d'une fois par jour. Les Points de Vide qui excèdent le total maximum du shugenja sont perdus s'ils ne sont pas dépensés dans l'heure.

Augmentations Spéciales. Par quatre Augmentations, le shugenja peut acquérir 2 Points de Vide.

Sentir le Vide

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : 1,6 km

Le shugenja entre dans une profonde transe et confie tous ses sens au Vide. Son âme erre librement autour de son corps et plane à une vitesse équivalente à l'allure de marche du shugenja. Le personnage se retrouve donc invisible pour tous, à l'exception des autres ishiken et de certains esprits (parmi lesquels on compte les Oni), vis-à-vis desquels il apparaît comme un halo lumineux et flottant.

Tant qu'il plane ainsi, le shugenja continue à percevoir le monde normal, mais sa perception est sérieusement altérée. Il voit les objets inanimés normalement, si ce n'est que tout semble enveloppé d'une aura violette. Il perçoit les pensées plus qu'il ne voit réellement les êtres vivants. Bien qu'il ne puisse lire les esprits, le shugenja ressent les émotions générales, comme la joie ou la colère. C'est ainsi que la présence de « l'ennui » dans un vestibule vide pourrait suggérer qu'un soldat y tient la garde. Le shugenja est également en mesure de déceler la présence d'esprits tels que les fantômes, les Oni et les métamorphes (en résumé: à peu près tout ce qui n'est pas issu du Royaume des Mortels) dans les environs, bien qu'il ne soit pas capable de les voir.

Si son corps subit le moindre dommage au cours de la transe, l'âme du shugenja y retourne et celui-ci se réveille.

Augmentations Spéciales. Par trois Augmentations, le personnage peut accroître la portée du sort de 1,6 km.

Niveau de Maîtrise 2

Altérer le Destin

DURÉE : 1 jour
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Par l'incantation de ce sort, le shugenja fait appel aux esprits du Vide pour qu'ils conservent une réserve vitale de son chi prête à servir au moment le plus désespéré. Dans les 24 heures qui suivent, le personnage peut invoquer cette magie pour dépenser tous ses Points de Vide sur un seul jet. Le shugenja doit sacrifier tous ses Points de Vide restants au moment où il puise dans cette réserve.

Essence du Vide

DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Le shugenja se concentre sur sa cible et cherche à dominer le lien de la victime avec le Vide par le sien. Tant qu'il se concentre, la cible doit remporter un jet d'opposition de Vide contre le shugenja pour pouvoir dépenser le moindre Point de Vide, le shugenja bénéficiant d'un bonus de +10 au jet.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le shugenja reçoit un bonus supplémentaire de +5 à ces jets d'opposition.

Niveau de Maîtrise 3

Dessein Karmique

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Par ce sort, le shugenja crée un lien karmique entre son Vide et celui d'une personne consentante qu'il touche. Jusqu'à la fin du sort, leurs Points de Vide actuels sont ajoutés pour former une réserve commune dans laquelle ils peuvent tous deux puiser normalement. À la fin du sort, tous les Points de Vide restants sont répartis équitablement entre la cible et le shugenja, ce dernier récupérant le point impair le cas échéant. Si le shugenja ou la cible se retrouve avec davantage de Points de Vide que son Anneau du Vide, la différence est perdue.

Moment de Clairvoyance

DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Le shugenja peut parfaire son talent dans une Compétence qu'il possède au Rang 1 ou supérieur. Il dépense le nombre de Points de Vide de son choix au moment de l'incantation et sélectionne une Compétence. Jusqu'à la fin du sort, son Rang effectif pour cette Compétence est augmenté de l'équivalent du nombre de Points de Vide dépensé.

Niveau de Maîtrise 4

Libération du Vide

DURÉE : nombre de tours égal à l'Anneau du Vide du shugenja
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Lorsqu'il lance ce sort, le shugenja imprègne la cible de toute la puissance de son propre Vide. Le shugenja désigne un trait qu'il remplacera par son Anneau du Vide à chaque fois qu'il devra y recourir jusqu'à la fin du sort. Si la Constitution ou la Volonté de la cible est améliorée par le biais de ce sort et que son Anneau de la Terre augmente, ses rangs de Blessures augmentent en accord. Cependant, tous les dommages infligés à la cible restent en place quand le sort prend fin, ce qui signifie qu'une cible grièvement blessée peut mourir soudainement au moment où sa Terre augmentée reprend sa valeur initiale.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le shugenja peut affecter un autre trait de la cible.

Morsure du Vide

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Le shugenja désigne une cible se trouvant à portée et prend immédiatement part à un jet d'opposition de Vide. S'il le remporte, la cible perd un Point de Vide tandis que le shugenja en gagne un, à moins que la cible n'ait plus aucun Point de Vide, auquel cas il ne gagne rien. Le ND pour lancer ce sort augmente de 10 à chaque fois que le shugenja tente d'y recourir au cours d'une même journée.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations, le personnage peut voler un point de Vide supplémentaire à sa cible.

Niveau de Maîtrise 5

Suppression du Vide

DURÉE : nombre de tours égal à l'Anneau du Vide du shugenja
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Le shugenja désigne une cible se trouvant à portée et prend immédiatement part à un jet d'opposition de Vide. S'il le remporte, le shugenja peut désigner l'un des traits de la cible. La cible voit alors la valeur de ce trait permuter avec celle de son plus faible trait jusqu'à la fin du sort. La victime peut annuler ces effets pendant un tour en dépensant deux Points de Vide.

Niveau de Maîtrise 6

Deviner le Futur

DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : le shugenja
PORTÉE : le shugenja

Ce sort constitue le lien le plus profond qu'un shugenja puisse établir avec le Vide. Il déploie sa conscience en toute chose et connaît un moment unique de vérité absolue. Le joueur peut alors s'adresser au MJ et lui poser une question portant sur la campagne (l'énoncé ne doit pas dépasser 15 mots). Le MJ peut se montrer vague dans sa réponse, mais il se doit d'être sincère. Le shugenja doit dépenser l'ensemble de Points de Vide restants pour lancer ce sort et ne peut en acquérir de nouveaux pour la journée, ni le jour suivant.

Renaissance

DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 15 m

Ce sort extrêmement puissant peut faire changer le sens de rotation de la roue karmique. S'il est lancé sur une créature ou un objet, tous les effets qui s'y sont manifestés au cours des six dernières heures sont instantanément révoqués. Les blessures, les empoisonnements, la Souillure de l'Outremonde et toutes les autres atteintes physiques qui se sont accumulés sur la cible pendant cette période peuvent être supprimés par le biais de ce rituel. Une fois le sort achevé, le sujet et tous les shugenja impliqués dans l'incantation de ce sort dépensent tous leurs Points de Vide et ne peuvent en récupérer pendant une semaine. Chaque lanceur de sorts supplémentaire qui participe à l'incantation du sort ajoute une heure de passé effacé. Ce sort ne peut annuler la mort, car elle porte l'âme hors de portée des esprits du Vide. En revanche, il est capable de guérir toutes les blessures infligées à un corps.
Ce sort ne peut être lancé que sous forme de rituel.

Les Moines

À une époque qui remonte aux origines de Rokugan, le prophète Shinsei changea le cours de l'histoire en une seule nuit, au cours de laquelle il passa de longues heures avec le premier Empereur Hantei, lui dévoilant son plan pour défaire Fu Leng et ses armées de l'Outremonde. Shinsei révéla de nombreux secrets à Hantei, concernant l'Ordre Céleste et le rôle de l'homme dans l'univers. Quand l'aube poignit, l'Empereur s'engagea à fournir à Shinsei tout ce dont il aurait besoin pour vaincre Fu Leng. Heureusement pour l'Empire, toute la sagesse qui émergea de cette conversation ne fut pas perdue, mais dûment retranscrite par le propre frère de Hantei, le Kami Shiba.

Ce fut de ces notes, prises par Shiba, que le Tao de Shinsei vit le jour. Le Kami rapporta les parchemins au sein de son Clan naissant du Phénix et les confia à la tribu d'Isawa. Les fidèles d'Isawa étudièrent soigneusement le Tao, dont la sagesse ne pouvait échapper, même aux plus arrogants des shugenja. Les secrets qu'il recélait révolutionnèrent la manière dont les shugenja allaient communiquer avec les kami et amenèrent les Isawa à abandonner la primitive magie du sang qu'ils avaient jusque là toujours utilisée. Mais le Tao était trop précieux pour être tenu secret et Shiba s'employa pour qu'une reproduction fût confiée à chacun des Clans majeurs.

À l'époque où fut écrit le Tao de Shinsei, les habitants de Rokugan pratiquaient une religion antérieure à la chute des Kami. Ils vénéraient alors les entités fondamentales que l'on appelle Fortunes, ce qui comprenait à la fois les Sept Fortunes et des divinités plus modestes connues sous le nom de mikokami, telles que Kaze-no-Kami, Fortune du vent. Un schisme se forma entre ces deux cultes, s'élargissant progressivement jusqu'à ce qu'ils fussent officiellement réunis par décret impérial quelques années plus tard.

Ceux qui sont bénis du pouvoir de parler directement avec les kami sont plutôt rares, mais les hommes et les femmes pieux qui aspirent à une vie spirituelle sont légion. Les dévots aux Fortunes, aussi bien que les disciples du Tao, établirent des monastères où ils allaient pouvoir observer une ascèse certaine sur la voie de l'illumination. Ce sont les moines de Rokugan. Leur gigantesque réseau de temples, sanctuaires et autres monastères s'étendant à travers tout l'Empire est gouverné par un organisme appelé confrérie de Shinsei. Une surveillance minimale est nécessaire, compte tenu du nombre d'installations que contrôlent les diverses sectes monastiques à Rokugan et si la confrérie n'a pas de chef officiel, ce sont généralement les moines les plus respectés à travers l'Empire qui font autorité parmi leurs confrères, qu'ils le veuillent ou non.

Les moines occupent une place délicate au sein de l'ordre social de Rokugan. En général, ils ne sont pas très expansifs sur leur passé et il est presque blasphématoire de vouloir s'en enquérir. Les moines ont laissé leur ancienne vie derrière eux. Le fait que certains aient autrefois été paysans et d'autres samurai ne facilite pas les relations, car on ne sait jamais quel statut leur accorder. Dans le doute et au vu de leur position de personnalités religieuses, la chose la plus honorable à faire consiste à les traiter avec respect et admiration. C'est du moins l'approche adoptée par tous les shugenja, à l'exception des plus infâmes.

Si les samurai sont parfois sceptiques quant à l'attitude à observer en présence d'un moine, les paysans révèrent tout bonnement ces religieux. L'une des fonctions des moines est d'instruire et ils traitent tous les hommes également. Par ailleurs, de nombreux monastères envoient leurs adeptes dans les villages et les villes pour assister les heimin et les hinin dans leurs tâches subalternes.

Les moines représentent tout le spectre de la religion rokugani, qui apparaît comme une institution étonnamment diverse, éclectique et élaborée, dotée de trois facettes. Si un décret impérial a officiellement rapproché deux de ces facettes et que la troisième est à ce point rentrée dans les mœurs que plus personne ne la réfute, il faut bien avouer que ces trois aspects ne se marient pas très bien. D'une manière générale, la plupart des gens, y compris les moines, optent pour une facette qu'ils trouvent plus attrayante et en font le cœur de leur dévouement.

Usages Communs

Certaines traditions se retrouvent presque chez tous les moines de l'Empire. La première d'entre elles est l'initiation. Tout candidat à l'entrée dans un monastère est soumis aux labeurs physiques les plus éprouvants, le plus souvent sans justification apparente. Cela a pour but de préparer l'âme au voyage qui attend l'esprit.

L'ascèse est très courante. Les atours du monde mortel ne sont que des fardeaux pour l'âme, dont il faut se débarrasser pour atteindre l'illumination. Même les moines fastueux qui servent Daikoku, Fortune de la Richesse, renoncent à leur opulence personnelle pour honorer sa doctrine.

La pureté physique est également un principe fondamental. Le fait de contaminer son corps avec des substances matérielles ne peut que créer une barrière sur la voie de la pureté spirituelle. Le jeûne, la discipline physique et la consommation du strict minimum, généralement eau et riz, font partie des vœux monastiques les plus courants.

Moines Fortunistes

Les moines qui vénèrent les nombreuses Fortunes pratiquent l'aspect le plus ancien de la religion rokugani, qui remonte avant la chute des Kami et n'a pratiquement pas évolué depuis cette époque. Les traditions et le protocole de ces moines varient grandement en fonction de la Fortune qui est louée. Les moines de Daikoku, Fortune de la Richesse, encouragent autrui à pratiquer des donations pour leur temple, tandis que ceux d'Osano-Wo, Fortune du feu et du tonnerre, préfèrent se consacrer aux arts martiaux.

La vénération des Fortunes constitue l'approche religieuse la plus courante au sein de la classe paysanne. Dans leur esprit, les ancêtres ne les observent pas depuis les cieux, mais sont réincarnés en récompense ou en punition de la vie qu'ils ont menée. Le Tao est bien trop complexe pour plaire à la plupart des paysans. Le temps à consacrer à la contemplation des grandes vérités de l'univers est plutôt réduit quand on doit nourrir une famille nombreuse tout en assurant les récoltes qui pourront payer les impôts. Aux yeux des fermiers, la notion d'être fondamental doué de puissance divine dont on peut implorer l'intervention dans les affaires des mortels apparaît comme plus attrayante, car ces gens peuvent espérer mériter les faveurs des Fortunes par leur dévouement. C'est ainsi qu'Inari, Fortune mineure du riz, jouit d'une grande popularité.

Disciples du Tao

L'étude du Tao, qui est de loin la plus courante des orientations monastiques, reste l'image qui vient de prime abord à l'esprit quand on évoque le mode de vie des moines, image qui n'est d'ailleurs pas si loin de la vérité. Comme l'appellation « Confrérie de Shinsei » le suggère, la plupart des sectes monastiques de Rokugan mettent l'étude du Tao en avant. Même les plus radicaux des dévots des Fortunes sont obligés d'admettre, quoique à contrecoeur, que Shinsei était un véritable prophète.

Cela ne veut pas dire que tout le monde rend hommage au Tao. Si ceux qui osent le calomnier restent rares et que ses plus fervents adversaires sont bien forcés d'admettre qu'il constitue un repère utile sur la voie de l'illumination, il existe des personnes qui n'en font pas leur préoccupation principale. Ceci est particulièrement vrai chez les moines qui étaient autrefois samurai au service du Clan du Lion. Ce clan favorise la vénération des ancêtres, ce qui, quand on connaît les différends notoires qui opposaient le Kami Akodo à Shinsei, continue d'influencer de nombreux anciens membres du clan.

Vénération des Ancêtres

Tous les samurai, à l'exception des plus répugnants, prient leurs ancêtres quotidiennement et les classes sociales moins prestigieuses n'accordent pas moins d'importance à leurs anciens. Les foyers qui n'abritent pas un minimum d'un autel en hommage aux ancêtres des propriétaires sont très rares. Les ancêtres les plus légendaires, comme les fondateurs mortels de lignées officielles que sont Mirumoto, Isawa et Hiruma, sont révérés avec une telle ferveur et par tant de fidèles qu'ils rivalisent avec les Fortunes sur le plan du faste et des offrandes.

La vénération des ancêtres reste pourtant la facette de la religion rokugani dans laquelle les moines s'impliquent le moins. Un samurai qui intègre un monastère renonce à sa vie antérieure, ce qui comprend aussi ses ancêtres. Bien que quelques moines continuent à révérer leurs ascendants après avoir prononcé leurs vœux, la plupart abandonnent cet aspect. Mais il n'en reste pas moins qu'ils savent que les esprits des anciens peuvent percer le voile qui sépare le Royaume des Ancêtres Bénis de celui des mortels et ils les respectent. C'est pour cette raison que la Confrérie entretient la majorité des sanctuaires ancestraux qui jalonnent encore tout l'Empire.

Jouer un Moine

Les personnages moines n'acquièrent pas de techniques lorsqu'ils gagnent des rangs, pas plus qu'ils ne reçoivent de sorts. Ils ne sont pas capables de communiquer avec les kami comme le font les shugenja, mais leur compréhension profonde de la nature élémentaire de l'univers leur permet d'accomplir des prouesses mystiques incroyables. Ces talents sont appelés Kiho et sont les marques qui singularisent un moine.

Les personnages moines obéissent aux règles suivantes au moment de leur création:

- Tous les Anneaux et traits débutent à 2
- Au lieu de bénéficier d'un bonus de Trait lié à leur famille ou leur école, les moines reçoivent +1 en Vide.
- Les moines choisissent une école et acquièrent les Compétences, l'Honneur et la caractéristique de base correspondants.
- Les moines débutent leur carrière avec trois Kiho. Pour maîtriser un Kiho, la somme du Rang de Réputation du moine et de l'Anneau correspondant doit au moins égaler le Niveau de Maîtrise du Kiho. L'Anneau entrant dans le calcul est l'Anneau associé au Kiho (Anneau du Feu pour un Kiho du Feu, Anneau de l'Air pour un Kiho de l'Air, etc.).
- Tous les moines présentent une Gloire de 2 et un Statut de 0.
- Il est possible d'acheter des Kiho supplémentaires à la création du personnage, au prix de 2 Points de Personnage par niveau de Maîtrise du Kiho.
- Quand un personnage moine acquiert un nouveau Rang de Réputation, il gagne du même coup 2 Kiho supplémentaires, pour lesquels il doit remplir toutes les conditions.
- Tous les moines reçoivent l'équipement de départ suivant: bo ou bâton de marche ; hakama grossier et toge, étui à parchemins contenant des passages du Tao ; 2 zeni.

Les Écoles de Moine

Comme il est évoqué plus haut, les écoles de moine sont très différentes des écoles traditionnelles de samurai. Elles ne confèrent aucun bonus de Trait ou Techniques de Rang. La progression en rang au sein de ces écoles n'est signifiée que par l'acquisition de Kiho.

Chaque école de moine représente un réseau de temples ou, parfois, un temple particulier où le moine a intégré la vie monastique. La plupart sont affiliées à la Confrérie de Shinsei. Les rubriques suivantes résument les temples en question ainsi que leurs allégeances monastiques principales et leur fonctionnement en termes de jeu.

Les Quatre Temples

Autrefois, les Quatre Temples faisaient partie des plus somptueux de tout l'Empire et constituaient une attraction populaire pour les voyageurs des environs d'Otosan Uchi. Quand le Sombre Seigneur Daigotsu s'en prit à la capitale en 1159, l'assaut faillit détruire entièrement les Quatre Temples et le proche Kyuden Seppun. Ce dernier a depuis été reconstruit, mais la Confrérie a préféré déplacer les Quatre Temples. Désormais, il existe un temple sur les terres de chacun des Clans du Dragon, de la Licorne et de la Grue, ainsi qu'un quatrième dans la nouvelle capitale, Toshi Ranbo. En général, le doyen des Quatre Temples épouse l'hypothèse selon laquelle le monde ne peut s'améliorer que si on l'éprouve et non en vivant à l'écart. Les moines des Quatre Temples font souvent office de conseillers auprès des daimyo, des gouverneurs et des chefs militaires.

Le profil du moine des Quatre Temples fait directement référence à ces quatre gigantesques monastères, mais il peut également s'appliquer à tout temple qui adopte une philosophie basée sur la communication. Ce type de monastère est surtout courant chez la confrérie, mais il n'est pas inexistant parmi les ordres voués aux Fortunes.

Dévotion principale: le Tao de Shinsei
Honneur: 3,5
Compétences: Courtisan, Étiquette, Jiujutsu, Méditation, Théologie, et 2 Compétences au choix.
Technique: le moine lance et garde un dé supplémentaire à tous les jets qui font intervenir une Compétence Noble.

Le Sanctuaire des Sept Tonnerres

Ce temple, qui reste l'un des plus saints de tout Rokugan, est respecté par tous les clans. Le Sanctuaire ne se contente pas de rendre hommage aux Sept Tonnerres originaux, mais célèbre également leurs réincarnations de la Guerre des Clans, y compris l'Empereur Toturi.

Les moines qui s'occupent du Sanctuaire des Sept Tonnerres vivent reclus. Ils sont convaincus que l'illumination ne peut s'atteindre que par la méditation, la contemplation et l'étude sereine. Ils ne délaissent pas l'entraînement martial, pour ne pas oublier l'exemple donné par les Tonnerres qu'ils vénèrent. Une fois qu'ils ont atteint un certain stade dans leur formation, aussi bien physique que mentale, ils ont l'occasion de pouvoir voyager au-delà du monastère et de connaître la variété offerte par la vie. Les moines qui la saisissent éprouvent souvent des difficultés, car ils sont cruellement mal préparés pour appréhender ceux qui ne sont pas issus du milieu monastique.

Ce profil de moine peut s'adapter à tout monastère ou temple dont la philosophie prône la réclusion et la méditation solitaire.

Dévotion principale: le Tao de Shinsei

Honneur: 2,5

Compétences: Athlétisme, Jiujutsu, Connaissance (une au choix), Méditation, Théologie, et 2 Compétences au choix.

Technique: la formation du moine se concentre sur un seul élément et le personnage doit choisir tous ses Kiho de départ en accord avec cet élément. Le moine est considéré comme d'un Rang de Réputation de plus que la réalité pour ce qui est de déterminer les Kiho de l'élément choisi qu'il peut apprendre.

Le Temple de Kaimetsu-uo

Les moines qui suivent la voie de Kaimetsu-uo, fondateur du Clan de la Mante, ont une perception de leur ancêtre très différente de celle qui est courante chez son propre clan. L'ordre estime que Kaimetsu-uo a décidé de quitter le Clan du Crabe en dépit du titre de Champion qui lui revenait par respect pour l'avis de son père et pour éviter tout conflit. Il adopta alors une existence âpre dans les îles de la soie et des épices, en quête de son propre destin. Il se fia à une sagesse que la plupart des habitants de l'Empire auraient repoussée: celle des koumori, race ancienne d'esprits chauves-souris issus de Chikushudo, Royaume des Animaux.

Les moines de Kaimetsu-uo n'évitent pas à tout prix la violence, mais ils ne la provoquent pas. Ils étudient la voie de la purification et cherchent à éliminer toutes les influences corruptrices du Royaume des Mortels sur leur esprit. La vantardise et l'intimidation sont proscrites, ce qui les distingue d'autant du Clan de la Mante. Les armes ne leur sont pas interdites, mais nombreux sont ceux qui préfèrent se cantonner au combat à mains nues, qu'ils considèrent comme une forme plus « pure ».

Il existe trois temples que l'on peut techniquement considérer comme des temples de Kaimetsu-uo, situés respectivement dans les terres des Clans de la Mante, du Crabe et du Lion. Mais de nombreux temples plus modestes adhèrent à la même philosophie et peuvent présenter le même profil.

Dévotion principale: les Fortunes

Honneur: 2,5

Compétences: Défense, Jiujutsu, Méditation, Théologie, et 3 Compétences au choix.

Technique: le moine reçoit gratuitement les Avantages suivants: Calme, Clairvoyant et Quelconque. Il lui est possible d'acquérir ces Avantages une seconde fois par le biais des Points de Personnage, auquel cas les bénéfices en sont doublés (le moine gagne +10 à son jet d'Honneur); le ND pour réussir à lui mentir augmente de 20 et les adversaires qui tentent une feinte doivent pratiquer quatre Augmentations ; le ND pour se souvenir de lui augmente de 20).

Le Temple d'Osano-Wo

L'Ordre du Tonnerre, qui s'impose comme la plus martiale des organisations monastiques, rend autant hommage à la vie telle que les mortels l'éprouvent, qu'à la puissance divine de Hida Osano-Wo, fils de Hida, qui fut proclamé Champion du Clan avant de devenir Fortune du feu et du tonnerre à sa mort. Le premier Temple d'Osano-Wo vit la création des sohei, moines formés comme des guerriers qui répondent à la violence par une violence égale. Si de nombreux ordres considèrent cette philosophie avec une certaine suspicion, personne ne peut nier qu'Osano-Wo est béni des cieux et que le Seigneur du Tonnerre sourit à ses fidèles.

L'ordre du Tonnerre contrôle de nombreux temples, mais le plus important reste le Temple d'Osano-Wo, premier de ce type jamais créé dans l'Empire, situé dans les Plaines du Tonnerre à proximité de la forêt Shinomen. Il fut fondé par des membres retirés du Clan du Crabe et si d'autres clans y sont représentés, c'est toujours le Clan du Crabe qui fournit l'essentiel des moines du temple. Les moines qu'on y trouve sont, probablement sans surprise, des individus plutôt réalistes qui s'intéressent de près au monde extérieur ainsi qu'aux événements qui façonnent le cours de l'histoire.

Dévotion principale: les Fortunes

Honneur: 2,5

Compétences: Art de la Guerre, Jiujutsu 2, Méditation, Théologie, et 2 Compétences de Bugei au choix.

Technique: le moine garde un dé supplémentaire de dommages quand il se bat à mains nues, ce qui est cumulable avec d'autres bénéfices comme celui qu'apporte l'Avantage Poings de Pierre.

Les Temples des Mille Fortunes

Ces temples, qui font en réalité partie de la Confrérie de Shinsei, constituent un vaste réseau de sanctuaires qui vénèrent en apparence le Tao, pour véritablement embrasser les doctrines de diverses Fortunes. Le réseau est contrôlé par les sept temples les plus importants, voués à chacune des Sept Fortunes et dispersés à travers l'Empire. En plus de cela, le réseau comprend des centaines de sanctuaires et de temples plus modestes, dévoués non seulement aux Sept Fortunes, mais aussi aux diverses Fortunes mineures, ou mikokami. Chaque province présente au moins un temple de ce genre.

Décrire la doctrine de cet ensemble de temples serait bien impossible, car les Fortunes sont aussi diverses que les mortels sont dissemblables. D'une manière générale, on peut dire que ces moines sont convaincus que les Fortunes ne sont pas là pour choyer les mortels, mais pour soutenir ceux qui déploient de réels efforts pour atteindre l'illumination. Il en résulte que ces moines sont souvent très compétents dans leur domaine de prédilection.

Dévotion principale: les Fortunes

Honneur: 2,5

Compétences: Jiujutsu, Connaissance (Histoire), Connaissance (une au choix), Méditation, Théologie, et 2 Compétences au choix.

Technique: les moines du Temple des Mille Fortunes débutent leur carrière avec quatre Kiho plutôt que les trois habituels. Il leur est possible d'acquérir des Kiho supplémentaires par le biais des Points de Personnage.

Kiho

Les moines sont issus de toutes les classes sociales de Rokugan, ce qui va du paysan qui cherche à agrémenter son existence au samurai las des champs de bataille. La Confrérie de Shinsei est là pour assister cette multitude d'individus dans leur quête personnelle. Afin de préparer les nouveaux initiés à la difficulté de leur tâche, elle commence par conditionner leur corps par le biais de besognes de bas étage qui découragent les moins méritants.

Les moines qui survivent à la rigoureuse initiation de la confrérie empruntent l'une des nombreuses voies qui mènent à l'illumination. Pour ceux-là, l'initiation s'est passée avec succès et a préparé le corps à soutenir l'esprit de celui qui cherche les grandes vérités de l'univers. Ceux qui accomplissent leur quête jouissent de quelques rayons d'illumination sous la forme de pouvoirs mystiques appelés Kiho.

Les pouvoirs manifestés par les plus compétents des membres de la confrérie peuvent passer pour de la magie de shugenja.

Les Kiho peuvent se présenter comme des techniques martiales élaborées, des prouesses athlétiques presque surhumaines, voire des manifestations d'esprits élémentaires. Ils se rapprochent d'une certaine manière des sorts, étant chacun aligné avec un élément donné. Le corps humain abrite les cinq éléments et c'est en faisant concorder son chi avec un élément particulier que le moine peut accomplir des exploits inconcevables.

Les Kiho sont par nature difficiles à définir, mais il est possible de les séparer en quatre catégories générales: martiaux, intérieurs, karmiques et mystiques.

Les Kiho Martiaux

La première étape de la purification de l'esprit consiste à purifier le corps, pratique adoptée par quasiment tous les ordres monastiques. La purification du corps passe par de longues heures de tâches physiques exigeantes qui purgent les impuretés et aiguisent l'organisme pour en faire l'instrument que guide l'esprit. À moins que le contraire ne soit précisé, les Kiho martiaux interviennent dans le cadre d'une attaque à mains nues. Il n'est pas possible de recourir à plus d'un Kiho martial par attaque à mains nues.

De nombreux Kiho martiaux prennent la forme de coups portés avec grande précision sur les centres nerveux des victimes. Ces frappes sont appelées atemi, ce qui constitue également une Spécialisation de la Compétence Corps à Corps. Les atemi n'infligent souvent guère de dommages directs, car ils s'assènent par une frappe précise du bout du doigt sur un centre nerveux. Le contact engendré par un atemi est si léger que les moines les plus habiles peuvent le provoquer sans engager le combat ou même, dans certains cas, sans que la victime ne se rende compte qu'elle a été frappée. Malheureusement pour les adeptes des atemi, les armures rokugani protègent souvent bon nombre des nœuds visés par cet art. Un adversaire qui porte une armure double le bonus habituel de l'armure à son ND pour être touché quand il est ciblé par un atemi.

Les Kiho Intérieurs

Les Kiho intérieurs sont de nature défensive. Ils puisent dans la force vitale du moine pour améliorer ses capacités physiques ou mentales, comptant sur l'équilibre élémentaire et la méditation profonde pour obtenir des résultats stupéfiants. Le moine lie son chi à un élément spécifique dont il canalise l'énergie. Ces Kiho confèrent souvent des facultés défensives considérables, mais ils ont un prix, ce qui se traduit souvent par des inconvénients assez sensibles. La plupart des moines qui maîtrisent les Kiho intérieurs n'y recourent que dans les situations désespérées.

Il n'est pas possible de bénéficier des effets de plus d'un Kiho intérieur à la fois. Leur activation ou le fait de passer de l'un à l'autre demande soit une action (telle qu'on les mesure en tours de combat) et la dépense d'un Point de Vide, soit quinze minutes de méditation.

Les Kiho Karmiques

Si l'on se réfère à la philosophie du Shintao, les Kiho Karmiques sont probablement les plus puissants. Le Shintao suppose l'existence d'une grande roue karmique, telle une balance universelle qui distribue à chaque âme mortelle la récompense ou le châtiment qui lui est dû au moment où son temps dans le Royaume des Mortels est fini. Le Royaume des Ancêtres Bénis attend ceux qui ont accompli leur destinée. Les autres ont tout le temps pour méditer sur leur échec dans le Royaume de l'Attente. Cette force primitive, que l'on appelle souvent karma, n'est pas accessible à la plupart des esprits humains. Ceux qui connaissent les Kiho Martiaux sont capables de puiser dans cette immense réserve d'énergie et de s'en servir pour influencer quelque peu le monde des mortels. Chacun de ces Kiho est assorti d'un déclencheur qui doit intervenir avant que les effets du Kiho ne se manifestent. Si le déclencheur ne se présente pas, le Kiho finit par disparaître.

Il n'est pas possible de bénéficier des effets de plus d'un Kiho Karmique à la fois. Leur activation ou le fait de passer de l'un à l'autre demande soit une action (telle qu'on les mesure en tours de combat) et la dépense d'un Point de Vide, soit quinze minutes de méditation.

Les Kiho Mystiques

La dernière catégorie de Kiho reste la moins comprise. Les Kiho Mystiques ne sauraient être expliqués, et ne peuvent s'apparenter qu'à la magie en termes d'effets et d'aspect. Seule une âme engagée sur la voie de l'illumination pourra véritablement maîtriser les Kiho Mystiques, et encore, elle sera rarement capable de comprendre leur fonctionnement.

Il n'y a aucune restriction sur le nombre de Kiho Mystiques dont on peut bénéficier à la fois, bien que rares soient les moines qui disposent d'assez de Points de Vide pour maintenir plus d'un ou deux de ces Kiho en même temps.

Personnages Non moines et Kiho

Les Kiho représentent la faculté des individus à comprendre réellement leur place dans l'univers. La Confrérie de Shinsei reste maîtresse absolue dans cet art, mais elle n'a pas le monopole de cette puissance secrète. Certaines personnes arrivent à manifester des Kiho de manière instinctive, phénomène qui n'a de cesse d'impressionner les membres de la Confrérie qui rencontrent de tels prodiges. Ces individus sont assurés d'atteindre un statut privilégié au sein de la Confrérie quand ils décident de renoncer à leur ancienne vie.

Les shugenja sont les personnes qui, à l'exception des moines, ont le plus de chances de connaître les secrets des Kiho. Leur formation de prêtre des kami leur confère la connaissance nécessaire des éléments, mais aussi des principes de base du Shintao. Il est plus rare qu'un personnage qui n'est ni moine ni shugenja puisse apprendre des Kiho. Ces individus sont toujours issus d'écoles portées sur le spirituel, ce qu'indique la mention « Moine » derrière le nom de l'école.

S'ils veulent apprendre un Kiho, ces personnages doivent présenter un Anneau au moins égal au Niveau de Maîtrise du Kiho. L'Anneau à prendre en compte est bien entendu celui qui correspond au Kiho (Anneau du Feu pour un Kiho du Feu, Anneau de l'Air pour un Kiho de l'Air, etc.). Chaque Kiho ainsi appris s'accompagne d'une dépense en Points d'Expérience égale au double du Niveau de Maîtrise du Kiho. Un personnage non moine est limité dans le nombre de Kiho qu'il peut maîtriser, qui ne doit pas dépasser la somme de ses Rangs de Maîtrise dans des écoles présentant la mention Moine.

Kiho de l'Air

Âme des Quatre Vents

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 4

Mis au point au cours des deux derniers siècles par des shugenja Iuchi à la retraite, ce Kiho confère une grande clairvoyance pour assurer sa protection. Le moine favorise la prédominance de l'Air dans son âme et acquiert un temps de réaction presque surnaturel.



ce qui lui octroie un bonus au ND pour être touché égal à son Anneau de l'Air + son Rang de Réputation + sa Compétence Défense. Ce Kiho reste actif pendant 10 minutes, à moins que le moine ne décide d'y mettre un terme prématuré. Pendant toute cette durée, le personnage ne peut se livrer à une manœuvre d'Assaut.

Bannissement des Ténèbres

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 6

Ce n'est pas le rôle des mortels que de se mêler du destin des autres. Quand ce Kiho est actif, l'esprit du moine se cuirasse contre la manipulation, qu'il s'agisse des énergies mystiques d'un sort ou des techniques secrètes que l'on apprend aux courtisans. À chaque fois qu'une telle tentative de manipulation intervient, le Kiho s'active.

Une fois le Kiho à l'œuvre, le personnage comprend immédiatement que quelqu'un est en train d'essayer d'influer sur son destin. S'il le désire, le moine peut dépenser un Point de Vide pour doubler le ND correspondant à la tentative adverse (qu'il s'agisse d'un sort ou d'une technique) ou pour doubler le nombre de dés qu'il lance pour y résister, le cas échéant (jusqu'à la limite habituelle de 10 dés). Même s'il choisit de ne pas dépenser de Point de Vide, le moine reste bien conscient que quelqu'un tente d'altérer son parcours.

Dérober le Dragon de l'Air

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 5

Cet étrange Kiho est l'exemple parfait de la manière dont les moines savent puiser dans leur force intérieure pour accomplir des prouesses incroyables. Le moine active Dérober le Dragon de l'Air et dépense un Point de Vide pour concentrer l'Air qu'il abrite, se trouvant alors irradié d'une aura de sérénité. L'esprit de ceux qui l'entourent est baigné de satisfaction. Tant que le Kiho est actif et que le moine ne parle pas, ne porte pas d'arme et n'esquisse aucun mouvement menaçant, les autres êtres intelligents ne le remarquent pas. Le personnage pourrait se déplacer dans une pièce avec des dizaines de gardes, que personne n'y ferait attention. Le moine n'est pas invisible cependant, et les animaux n'ont pas l'esprit assez éclairé pour être affectés par ce Kiho, mais les humains, les Naga, les Nezumi et toutes les races intelligentes restent tout bonnement incapables de percevoir le personnage. Le Kiho reste actif jusqu'à ce que le moine parle, saisisse une arme, attaque ou souhaite que les effets prennent fin.

Les techniques, sorts et Kiho qui permettent à leur bénéficiaire de détecter spécialement ce qui est caché peuvent s'avérer efficaces contre ce Kiho. Une personne qui se servirait de tels effets a droit à un jet d'Opposition d'Air contre le moine. Si elle l'emporte, elle le remarque, ce qui dissipe les effets du Kiho.

Même si le moine n'est pas détecté pendant que le Kiho est actif, son souvenir reviendra s'il laisse la moindre trace de son passage. Tous les objets qu'il touche ou déplace de leur emplacement initial attireront immanquablement l'attention et les personnes présentes lorsqu'ont l'intermède se rappelleront soudain que le moine était présent, même si elles ne comprendront pas comment elles ont pu l'ignorer dans un premier temps.

Tant que le Kiho est actif, toutes les Compétences de Bugei et les Kiho Martiaux du moine agissent comme si tous ses Anneaux, Traits et Compétences étaient au Rang 1.

Frappe de l'Air

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 3

Frappe de l'Air, qui fait partie des Kiho élémentaires les plus rudimentaires, permet d'insuffler la vitesse du vent aux frappes du personnage. Les véritables maîtres de ce Kiho présentent parfois de la vapeur visible au niveau des poignets. Au début du tour de combat, le moine peut dépenser un Point de Vide pour gagner un bonus à ses jets d'Initiative et d'attaque pour le tour, bonus égal à son Anneau de l'Air. Les dommages infligés par toutes les attaques à mains nues du personnage sont réduits de son Anneau de l'Air.

Grand Silence

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 4

Grand Silence, qui reste l'un des Kiho les plus étranges qu'ait découverts la Confrérie de Shinsei, permet au moine de mêler son chi à celui d'une autre personne, ce qui perturbe la capacité de cette dernière à rassembler ses esprits. Ce Kiho est au centre d'une polémique, certains le considérant comme une arme utilisée contre des individus qui ne peuvent l'appréhender, tandis que d'autres le voient comme un moyen non-violent de mettre fin aux conflits. Le moine croise le regard d'une autre personne située dans un rayon équivalent à sa vitesse de déplacement normale et peut dépenser un Point de Vide avant de tenter un jet d'opposition d'Air contre la cible. En cas de réussite, le moine envahit temporairement

l'esprit de la cible de son chi, ce qui la rend muette. Ces effets se prolongent pendant un nombre de minutes égal à l'Anneau de l'Air du moine ou jusqu'à ce qu'il dépense un autre Point de Vide.

Harmonie Spirituelle

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 6

Les moines de la Confrérie de Shinsei sont connus pour leur intellect pointu et leur faculté à cerner les étrangers en un instant, ce qu'ils doivent en partie à ce Kiho aux vertus psychologiques. Une fois par jour, le moine peut dépenser un Point de Vide pour tenter un jet d'Intuition portant sur une autre personne, le ND associé étant de 10 + Rang de Réputation de la cible x 5. En cas de réussite, le personnage choisit de connaître le trait le plus élevé et le plus bas de la cible ou les arts martiaux qu'il maîtrise et à quel niveau, ou encore ses Rangs de Maîtrise et son Rang de Réputation (l'une ou l'autre de ces trois possibilités).

Meurtrissure de l'Âme

TYPE: Martial (atemi)
MAÎTRISE: 4

Ce Kiho est perçu comme particulièrement vicieux par beaucoup de castes monastiques, bien que certains moines se l'infligent eux-mêmes dans le cadre d'une autodiscipline poussée. Meurtrissure de l'Âme provoque une résonance entre l'Air qui habite le moine et celui de son adversaire. Si le moine réussit une frappe atemi du bout des doigts, il peut activer ce Kiho en dépensant un Point de Vide et en remportant un jet d'opposition d'Air contre son adversaire. En cas de réussite, le coup stimule l'Air abrité par le corps de la cible, ce qui provoque une véritable agonie émanant du centre nerveux touché. L'adversaire lance alors X dés de moins pour toutes ses actions, X représentant la moitié de l'Anneau de l'Air du moine (arrondi au supérieur). Ces effets se prolongent pendant un nombre de tours égal à l'Anneau de l'Air du moine. La frappe ne provoque aucun dommage et peut être infligée à plusieurs reprises sur une même cible, les malus se cumulant alors.

Souffle des Fortunes

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 3

Toute chose est pure pour celui qui comprend la pureté. C'est en alignant son âme avec les esprits de l'Air que le moine peut inspirer profondément l'air le plus pur et concentré qu'un mortel puisse supporter. Ce souffle immaculé emplit le personnage, ce qui lui permet de se passer de respirer pendant un nombre de minutes égal à 5 x son Anneau de l'Air. Lorsque le Kiho prend fin, le moine inspire à nouveau et reprend automatiquement sa respiration normale.

Cette empathie avec l'élément Air rend le personnage plus vulnérable aux attaques magiques. Tout sort qui inflige des dommages, lancé sur le moine pendant que le Kiho est actif, s'accompagne d'un dé de dommages supplémentaire.

Les shugenja restent en mesure de lancer les sorts qu'ils ont en Maîtrise Innée même s'ils sont frappés de mutisme par ce Kiho.

Vérité du Vent

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 4

Il n'est aucun secret pour le vent. Quand un moine aligne son chi avec les énergies aériennes, rares sont ceux qui ont la discipline nécessaire pour le mystifier. Tant que ce Kiho est actif, toutes les tentatives visant à abuser le moine ou le manipuler, que ce soit par le biais de Compétences, de Techniques, de sorts ou de tout autre effet, voient leur ND augmenter du double de l'Anneau de l'Air du moine. À chaque fois que quelqu'un s'adresse au personnage alors que le Kiho est actif, il peut dépenser un Point de Vide et tenter un jet d'opposition d'Air. En cas de réussite, le moine sait tout de suite si son interlocuteur ment. Ce Kiho s'active par la dépense d'un Point de Vide et reste actif pendant un nombre de minutes égal au quintuple de l'Anneau de l'Air du moine.

Le moine se concentre avec une telle intensité sur les paroles d'autrui qu'il néglige provisoirement sa propre personne physique. Toutes les actions physiques qu'il entreprend pendant cette période, y compris les jets de Compétences physiques et de Traits physiques, se résolvent en lançant trois dés de moins que la normale.

Voie du Saule

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 3

Ce Kiho représente plus un état d'esprit qu'une véritable manifestation élémentaire. Le moine puise dans l'énergie du vent pour améliorer sa perception et sa vitesse de réaction, ce qui lui permet d'interrompre les attaques avant qu'elles n'interviennent. Pour pouvoir bénéficier de Voie du Saule, le moine doit indiquer qu'il va effectuer une Esquive. Tout adversaire qui déclare un Assaut contre le moine et se trouve dans un rayon équivalent à sa vitesse de déplacement normale peut être la cible de ce Kiho. Le moine peut alors interrompre l'Initiative de son adversaire, ce qui lui permet d'agir juste avant qu'il n'effectue son attaque. Le moine doit tenter un jet d'opposition d'Air/Jiujutsu contre l'Agilité/Arme de son adversaire. S'il l'emporte, le moine expédie son ennemi à un nombre de mètres égal à son Rang d'Air, ce qui lui inflige l'équivalent des dommages normaux d'attaque à mains nues du moine et annule son attaque pour le tour. Si en revanche c'est l'adversaire qui remporte le jet d'opposition, le moine est considéré comme en situation de lutte contre lui, pour ce tour et le suivant. Le moine peut maintenir les effets de Voie du Saule jusqu'à ce que le combat en cours se termine ou qu'il se livre à une manœuvre autre que l'Esquive.

Kiho de l'Eau

Chevaucher le Dragon de l'Eau

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 5

Ce puissant Kiho curatif envahit l'organisme du moine de l'esprit de l'Eau, ce qui accroît considérablement la vitesse à laquelle il se remet de ses blessures. Le moine dépense un Point de Vide pour activer ce Kiho et commence à soigner ses Blessures de l'équivalent de son Eau à chaque minute d'activité du Kiho. Malheureusement l'invasion des membres du moine par l'élément Eau le frappe de lenteur. Tant que le Kiho est actif, la vitesse de déplacement du moine est réduite de moitié et tous ses jets d'attaque gardent automatiquement les dés les plus faibles.

Chi Protecteur

TYPE: Martial (atemi)
MAÎTRISE: 4

Les centres nerveux par lesquels on peut mettre un adversaire hors de combat peuvent également permettre de soigner une personne. Le moine passe 10 minutes à appliquer des salves de frappes aussi légères que rapides sur la cible, ce qui modifie la circulation des fluides

de son organisme. Au terme de ces 10 minutes, le moine et la cible ajoutent leurs Anneaux d'Eau et tentent un jet d'Anneau commun contre un ND de 30, en y appliquant l'ensemble des malus liés aux dommages encourus par les deux personnes. En cas de succès, la cible soigne ses Rangs de Blessures de l'équivalent de l'Anneau de l'Eau du moine, plus un niveau par Augmentation effectuée lors du jet d'Eau commun. Si le moine utilise ce Kiho sur lui-même, il lance deux fois son Anneau de l'Eau contre le ND de 30.

Chi protecteur peut également servir à mettre fin aux effets d'un autre atemi. Il suffit au moine d'effectuer une frappe atemi contre la cible, de dépenser un Point de Vide et de remporter un jet d'opposition d'Eau contre la personne qui a délivré l'atemi adverse. En cas de réussite, les effets persistants prennent fin et la cible retrouve son état normal.

Si le moine recourt à Chi Protecteur pour contrer les effets du Kiho Caresse de la Mort, il doit consacrer au préalable une semaine à méditer et à pratiquer des séances d'acuponcture sur la victime. Après cela, il doit tenter un jet d'opposition de Vide/Rang de Réputation contre celui ou celle qui a appliqué la Caresse de la Mort. Si le moine l'emporte, la victime arrête de subir les dommages supplémentaires, mais continue de soigner ses blessures à un rythme limité (Constitution – 1) jusqu'à ce que tous les dommages infligés par Caresse de la Mort aient disparu.

Cohésion de la Vague

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 4

Frapper dans l'eau ne sert à rien, car le fluide se reforme dans la foulée. Le moine dépense un Point de Vide, ce qui permet à son organisme de mieux répartir les coups encaissés et réduit les Blessures infligées par toute attaque de l'équivalent de son Anneau de l'Eau. Ce pouvoir s'applique à tout ce que fait le personnage, si bien que toutes les attaques qu'il assène lui-même lorsqu'il bénéficie de ce Kiho encourent les mêmes malus aux dommages.

Esprit de l'Eau

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 7

Voici un bel exemple de l'aspect surnaturel indéniable des Kiho mystiques. Esprit de l'Eau permet au moine de fusionner avec les esprits de l'Eau qui englobent toute chose, apparaissant à un endroit du royaume des mortels à un moment donné pour réapparaître à un autre l'instant d'après. Le moine disparaît de la vue des observateurs, dépense un Point de Vide et se manifeste dans la même seconde à l'endroit de son choix, qui devait être visible de sa position précédente. Ni les moines ni les shugenja n'ont la moindre notion de l'endroit où va reparaître celui qui se sert de ce Kiho, pas plus qu'ils ne savent ce qu'il advient de lui pendant la fraction de seconde qui précède son retour. On ne sait pas exactement pourquoi, mais ce Kiho ne fonctionne que si le moine commence par se soustraire normalement à la vue des êtres intelligents présents.

Flux et Reflux

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 3

Quand une masse d'eau prend moins de place d'un côté, c'est qu'elle en prend davantage de l'autre. Telle est la puissance de Flux et Reflux. Si le moine désire recourir à ce Kiho, il doit d'abord déclarer une manoeuvre d'Esquive. Si un agresseur manque son attaque sur le moine, ce dernier peut répliquer au cours du tour suivant en lançant un dé supplémentaire au jet d'attaque, auquel s'ajoute un autre dé par tranche de 5 points d'écart entre le jet d'attaque de l'adversaire et le ND pour être touché du moine. Cette attaque ne peut porter que sur un adversaire qui a manqué son attaque sur le moine.

Frappe de l'Eau

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 3

C'est en puisant dans la force des marées que les moines peuvent concentrer toute leur puissance dans une unique frappe à mains nues. Le moine dépense un Point de Vide avant de tenter un jet d'attaque à mains nues. S'il réussit l'attaque, il ne lui inflige alors aucunes Blessures mais projette son adversaire en arrière d'un nombre de mètres égal aux deux tiers de son Anneau de l'Eau. La victime se retrouve alors renversée.

Gel de l'Essence Vitale

TYPE: Martial (atemi)
MAÎTRISE: 3

À compter parmi les plus rudimentaires des Kiho atemi, Gel de l'Essence Vitale enseigne les méthodes qui permettent d'interrompre la circulation des fluides chez un individu. Le moine frappe son adversaire du bout des doigts, dépense un Point de Vide et peut alors tenter un jet d'opposition d'Eau contre la cible. Si le moine l'emporte, la cible se retrouve paralysée jusqu'à la fin du tour et pour un nombre de tours consécutifs équivalent au Rang de Réputation du moine. Un adversaire paralysé a droit à un jet d'opposition d'Eau par tour pour tenter de mettre fin aux effets, sachant que chaque tentative exige la dépense d'un Point de Vide.

Langage de l'Âme

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 4

Ce Kiho énigmatique permet au moine d'accorder son esprit avec les éléments contenus dans les objets ou les individus. Le moine touche une personne ou un objet et dépense un Point de Vide, ce qui lui permet d'apprendre instantanément la composition élémentaire de la cible. Il sait tout de suite quel élément (Anneau) est le plus fort et si l'esprit d'un objet inerte (le cas échéant) a été éveillé (nemuranai). Ce Kiho lui permet également de définir si l'objet ou la personne présente la Souillure de l'Outremonde ou l'influence de l'Ombre Rampante, bien qu'il lui soit nécessaire de connaître la distinction entre ces deux choses avant de pouvoir analyser ce qu'il perçoit.

Profondeurs Infinies de l'Eau

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 6

Comme l'océan infini, il ne semble pas y avoir de limite aux réserves d'énergie du corps humain. Une fois que ce Kiho est activé, il prend effet dès que le moine se retrouve au Rang de Blessures Épuisé ou Coma. Le personnage dépense automatiquement 2 Points de Vide et soigne ses blessures de l'équivalent de son Eau + son Rang de Réputation. Si le moine n'a pas au moins 2 Points de Vide en réserve, le Kiho reste sans effet. Ce Kiho ne peut ranimer un personnage qui a encaissé des dégâts suffisant à le tuer.

Profondeurs Infinies de l'Eau est extrêmement éreintant. Si le moine recourt aux effets de ce Kiho, il ne pourra entreprendre la moindre action de combat, à l'exception de l'Esquive, pendant une période équivalente à 10 tours moins le total de son Eau et de son Rang de Réputation. Il n'est pas possible d'activer le Kiho pendant la période de récupération.

Tonnerre des Flots

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 3

Ce spectaculaire Kiho canalise le chi intérieur du moine pour donner lieu à une manifestation de force qui rappelle les vagues s'écrasant sur le rivage. Pour activer ce Kiho, le moine dépense un

Point de Vide et crie en frappant dans les mains devant lui. Cette gestuelle produit une onde de choc chez les esprits de l'Eau des environs et désoriente tous ceux qui l'entendent dans un rayon de 3 m x l'Eau du moine.

Quiconque entend le claquement doit tenter un jet d'Eau contre un ND équivalent à l'Eau du moine x 5. Les cibles qui manquent ce jet se retrouvent désorientées et enlèvent un nombre de dés égal à la moitié de l'Eau du moine (arrondie à l'inférieur) à toutes leurs actions. Ces effets se prolongent pendant un nombre de tours équivalent à l'Anneau de l'Eau du moine. Quiconque se trouve à portée du Kiho est soumis à ce jet, à l'exception du moine ; le Kiho ne sait pas distinguer les amis des ennemis.

Kiho du Feu

Coup de l'Étoile Filante

TYPE: Martial (atemi)
MAÎTRISE: 4

Ce Kiho, simple mais très handicapant pour l'adversaire, est le parfait exemple de l'efficacité redoutable des atemi. Le moine doit au préalable réussir une attaque contre un adversaire, en se servant du bout du doigt. Le cas échéant, il peut dépenser un Point de Vide qui lui donne droit à un jet d'opposition entre son Anneau du Feu et l'Anneau de l'Eau de l'adversaire. Si le moine l'emporte, son ennemi se retrouve aveuglé pendant un nombre de tours égal à l'Anneau du Feu du moine, qui rompt le flux d'énergie irriguant les yeux de la victime.

Comme c'est le cas pour certains autres atemi, Coup de l'Etoile Filante peut servir en dehors des situations de combat et, si le moine prend les précautions suffisantes, la cible ne saura peut-être même jamais qu'il l'a frappée.

Danse des Flammes

TYPE: martial
MAÎTRISE: 5

Le feu se propage à une vitesse stupéfiante et tout moine qui maîtrise Danse des Flammes peut se déplacer aussi prestement. Le moine dépense un Point de Vide, ce qui lui permet d'effectuer deux attaques à mains nues par tour. Ces effets ne durent qu'un seul tour, ce qui oblige le moine à dépenser un Point de Vide par tour au cours duquel il désire tenter une seconde attaque. Les effets de ce Kiho se cumulent avec l'attaque supplémentaire rendue possible par l'option de combat Attaque Supplémentaire, même si cette dernière exige toujours quatre Augmentations.

Déséquilibre de l'Esprit

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 4

Cette technique étrange, également connue sous le nom de kuzushi, combine une attaque corporelle avec l'invasion du chi de la cible, pour engendrer une confusion aussi bien mentale que physique. Ce Kiho exige que le moine réussisse une attaque à mains nues pour laquelle il renonce à infliger des dommages. Le personnage génère alors une Augmentation Gratuite, ainsi qu'une autre pour chaque tranche de 5 points de différence entre le résultat de son attaque et le ND pour être touché de son adversaire. Quiconque attaque cet adversaire au cours du tour suivant peut utiliser tout ou partie de ces Augmentations Gratuites, sachant que selon l'ordre d'Initiative, le premier arrivé est le premier servi.

Dompter le Dragon du Feu

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 3

Ce Kiho rudimentaire accorde le chi du moine avec l'élément Feu, ce qui lui confère une protection considérable, à la fois contre la chaleur et le froid. Tant que ce Kiho agit, tous les dommages engendrés par une quelconque source de chaleur ou de feu, ou encore de froid, sont automatiquement réduits d'un nombre de dés égal au Rang de Réputation du moine. Les effets du Kiho persistent pendant une heure ou jusqu'à ce que le moine décide d'y mettre terme.

Ce Kiho exige une concentration exceptionnelle. Le moine ne peut s'exprimer que par phrases d'un seul mot pendant toute la durée des effets et sa vigilance s'en trouve amoindrie (+10 au ND de tous les jets de Perception).

Frappe du Feu

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 3

Ce Kiho fondamental enseigne aux pratiquants que le Feu ne se limite pas à la seule destruction. Ce Kiho recourt à la faculté qu'a le Feu de transférer les énergies entre deux êtres. Si le moine réussit une attaque à mains nues, il peut dépenser un Point de Vide de manière à ce que son adversaire ne subisse aucun dommage. Au lieu de cela, le moine voit les malus qui sont engendrés par son propre Rang de Blessures réduits du double de son Anneau du Feu pendant un nombre de tours égal à son Vide. Pendant la même période, la cible, bien qu'elle ne subisse aucun dommage, souffre d'un malus aux ND égal au double de l'Anneau du Feu du moine.

Frappe Karmique

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 3

Frappe karmique est le Kiho karmique le plus rudimentaire et peut-être aussi le plus puissant. Pendant quelques instants, ce Kiho mêle le destin du moine avec celui de son adversaire. Le déclencheur de ce Kiho n'est autre que l'instant où un adversaire frappe le moine. Le personnage doit déclarer au début du tour qu'il va tenter une Frappe Karmique et dépenser un Point de Vide, ce qui réduit son ND pour être touché à 5. Au moment où l'attaque de l'adversaire l'atteint, avant même que les dommages ne soient appliqués, le moine peut contre-attaquer, atteignant automatiquement sa cible. Le personnage ne peut pratiquer la moindre Augmentation sur cette attaque, mais il bénéficie automatiquement d'une Augmentation Gratuite par tranche de 5 points d'écart entre le résultat de l'attaque de l'adversaire et son ND pour être touché.

Il est possible d'effectuer plusieurs Frappes Karmiques au cours d'un même tour, dans la limite de la moitié de l'Anneau du Feu du personnage (arrondie à l'inférieur). En revanche, une seule Frappe Karmique par adversaire est autorisée dans un même tour, sachant que seul un adversaire qui réussit son attaque sur le moine peut faire l'objet de ce Kiho. Frappe Karmique n'annule en rien les Blessures subies par le moine, la frappe du moine et celle de son adversaire étant considérées comme simultanées.

Fugacité du Feu

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 7

Ce puissant Kiho puise dans l'énergie latente du karma au point de permettre au moine de se déplacer comme une langue de feu, jaillissant d'un endroit à l'autre entre deux battements d'ailes de colibri. Le moine dépense un Point de Vide, ce qui lui permet de doubler sa vitesse de déplacement normale et d'ajouter le double de son Anneau du Feu à son ND pour être touché, jusqu'à la fin des effets du Kiho. Le personnage peut également ajouter le double de son Anneau du Feu

au résultat obtenu sur ses jets d'Athlétisme effectués tant que dure le Kiho, c'est-à-dire pendant un nombre de tours égal à son Anneau du Feu (à moins que le moine y mette un terme prématuré).

Poing d'Acier

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 4

L'accord parfait entre le corps et l'esprit peut engendrer des merveilles. Utiliser cette énergie pour détruire n'est pas moins impressionnant, même si certaines castes monastiques voient un blasphème dans cette application. Les moines qui maîtrisent ces techniques peuvent fissurer la pierre, briser le bois et fendre les plaques vernies des armures de samurai. Le moine peut dépenser un Point de Vide pour activer ce Kiho dans le cadre d'un jet d'attaque. En cas de réussite de l'attaque, le moine lance et garde un nombre de dés de dommages supplémentaires égal à son Anneau du Feu. S'attaquer directement à l'armure d'un adversaire demande trois Augmentations et n'inflige que des dommages normaux au porteur, cependant, l'armure est automatiquement détruite si l'attaque atteint son but. Ce Kiho ne peut être utilisé dans le cadre d'un Assaut.

Si l'attaque réussie porte sur un objet inanimé, le moine lance son Anneau du Feu contre un ND déterminé par le matériau qui compose l'objet. Une Augmentation permet de doubler l'épaisseur de matière à briser.

Matériau	ND	Épaisseur affectée maximale
Porcelaine/Verre	5	2,5 cm
Bois	10	10 cm
Brique	15	7,5 cm
Pierre	20	5 cm
Métal	25	2,5 cm

Pureté de Shinsei

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 5

Un moine qui maîtrise la Pureté de Shinsei a acquis le contrôle total de son Feu intérieur et peut l'invoquer à loisir. Le moine dépense un Point de Vide, ce qui crée un halo sur sa peau, illuminant autant qu'un grand feu de camp. L'éclairage produit par l'aura a un rayon efficace de 3 m x l'Anneau du Feu du moine et s'avère suffisamment intense pour lire ou se déplacer sans encombre dans l'obscurité totale. Cette lueur reste active pendant un nombre d'heures égal à l'Anneau du Feu du moine ou jusqu'à ce que celui-ci y mette un terme.

Les créatures corrompues par la Souillure de l'Outremonde, possédées par l'Ombre Rampante ou originaires des Royaumes Spirituels de Gaki-do ou de Jigoku sont assaillies de peurs irrationnelles dès qu'elles se trouvent confrontées avec le rayonnement intérieur du moine.

Voie des Flammes

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 6

Ce Kiho attise les flammes couvant chez le moine, qui irradie alors une chaleur surnaturelle. Tant que ce Kiho est actif, le moine lance un nombre de dés supplémentaires équivalent à son Anneau du Feu à tous ses jets d'attaque à mains nues et de dommages. Les objets inflammables (comme le papier, l'huile ou l'amadou) touchés par le moine alors que se manifeste le Kiho risquent de s'embraser.

À la fin de chaque tour durant lequel les effets du Kiho sont actifs, le moine subit un nombre de Blessures égal à son Anneau du Feu. Ces dommages ne peuvent en aucun cas être annulés, ni même soignés tant que le Kiho est en cours. Le Kiho prend immédiatement fin si le moine perd connaissance ou s'il le décide.

Kiho de la Terre

Coeur de Pierre

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 3

De nombreuses âmes mortelles ne rencontrent jamais leur destinée, leur cycle karmique ayant été perturbé par l'influence du Royaume des Destinées Altérées ou par les machinations d'adversaires mortels. Ce Kiho permet au moine de puiser dans l'implacabilité du destin pour se protéger des torts. Une fois activé, ce Kiho se manifeste à chaque fois que le personnage subit des dommages. À chaque tour au cours duquel le moine souffre de dommages tandis que les effets du Kiho sont actifs, il peut dépenser un Point de Vide une fois les Blessures encaissées pour en réduire immédiatement le total de 10 (applicable à une seule attaque). Le moine peut ainsi dépenser plusieurs points de Vide par tour pour réduire les dommages de plusieurs attaques (pas plus d'un Point de Vide par attaque reçue).

Esprit Purificateur

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 4

La terre est aussi immense qu'intacte. Le moine relie son chi à l'élément, ce qui lui permet de caresser la pureté de la Terre et de purger ce qui n'est pas immaculé. Il dépense un Point de Vide et peut tenter de se débarrasser de tous les poisons ou influences corruptrices (comme l'alcool ou les drogues) en effectuant un jet de Terre contre un ND de 25. En cas de réussite, toutes ces substances sont purgées de son organisme, ce qui en élimine immédiatement les effets et les malus encourus. Ce Kiho reste actif pendant un nombre d'heures égal à l'Anneau de la Terre du moine, période au cours de laquelle il ajoute ce même Anneau à tout dé lancé dès qu'un jet pour résister à de tels effets se présente (poison, alcool, etc.).

Mais il y a un prix à payer pour celui qui consacre son esprit à la protection de son corps. Tant que ce Kiho est actif, l'esprit du moine est moins bien cuirassé que d'habitude. Toute tentative visant à l'influencer ou le manipuler, que ce soit par le biais de sorts, de Techniques ou de Compétences, bénéficie d'une Augmentation Gratuite.

Étreindre la Pierre

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 5

Ce Kiho, qui est une manifestation élaborée du chi de Terre du moine, renforce sa chair des mêmes énergies élémentaires qui assurent la stabilité des montagnes. Le moine dépense un Point de Vide et acquiert une armure naturelle égale à son Anneau de la Terre. Ce Kiho se prolonge pendant un nombre de minutes égal à son Anneau de la Terre, à moins que le moine ne décide d'y mettre un terme prématuré.

Tant que le Kiho agit, le moine présente une apparence aussi abrupte que la montagne. Il lance trois dés de moins pour tous les jets non martiaux, y compris dans le cadre de rapports sociaux et du recours aux Traits mentaux et sociaux.

Frappe de la Terre

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 3

Malgré son nom, ce Kiho n'est pas offensif, mais plutôt réactif. Le moine concentre le chi de Terre de son corps dans ses mains, ce qui lui permet de durcir sa peau. Ce Kiho s'active en dépensant un Point de Vide et persiste pendant un nombre de minutes égal à l'Anneau de la Terre du moine. Tant que le Kiho agit, le moine a la possibilité de tenter un Désarmement qui ne lui coûte aucune action contre tout adversaire qui l'attaque et échoue d'au moins 5 points. Cette attaque s'ajoute à toutes les autres attaques auxquelles à droit le moine pour le tour et bénéficie d'une Augmentation Gratuite.

Le désagrément engendré par ce sort se traduit par une diminution de sa dextérité. Pour toute action autre qu'une attaque à mains nues normale, l'Agilité du personnage est considérée comme d'un Rang inférieur à la réalité.

Harmonie Corporelle

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 5

Basé sur les enseignements les plus rudimentaires de Shinsei, ce Kiho est issu de la philosophie selon laquelle le corps est composé des cinq éléments en équilibre, les maladies et les faiblesses n'étant que le résultat d'un déséquilibre. Le moine peut dépenser un Point de Vide pour activer ce Kiho, ce qui lui confère un bonus égal à son Anneau de la Terre à tous les dés lancés lors de jets de Volonté ou de Constitution. Les effets du Kiho se prolongent jusqu'à ce que le moine décide d'y mettre un terme ou qu'il dépense un autre Point de Vide, pour une raison ou une autre.

Racine de la Montagne

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 6

Kiho mystérieux et souvent mal interprété, comme beaucoup de Kiho Mystiques, Racine de la Montagne permet au moine d'irriguer son itten (siège des énergies situé juste en dessous du nombril) de l'essence de la Terre. Cette concentration élémentaire en place, il devient presque impossible de déplacer le moine. Racine de la Montagne s'active par un jet de Terre assorti d'un ND de 20. Tant que ses effets sont actifs, toute tentative visant à déplacer, projeter ou soulever le moine exige de l'agresseur qu'il réussisse un jet de Force contre un ND égal à 15 fois l'Anneau de la Terre du moine. Par ailleurs, le moine peut effectuer un nombre d'attaques à mains nues égal à la moitié de son Anneau de la Terre (arrondie à l'inférieur).

Le moine ne peut en revanche se déplacer de l'endroit où il se trouve, ni effectuer un Assaut ou une Esquive. Les effets du Kiho persistent pendant un nombre de tours égal à l'Anneau de la Terre du moine ou jusqu'à ce qu'il décide de dissiper l'énergie dont il s'est chargé, au prix d'une seule action.

Repose-toi, Mon Frère

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 5

Développé au fil de plusieurs décennies d'étude rigoureusement pratiquée par des shugenja Kuni à la retraite et de tsukai-sagasu, ce puissant Kiho fait partie des rares moyens de purger la Souillure de l'Outremonde. Le secret consiste à frapper les centres nerveux de manière à ce que la pureté qui habite naturellement chaque homme repousse l'influence de la Souillure. Ceci a pour effet de provoquer des douleurs insoutenables chez tout adversaire corrompu par la Souillure que le moine réussit à frapper et peut se traduire par une atténuation de la Souillure qui sévit dans son organisme.

Ce Kiho s'active en dépensant un Point de Vide à l'issue d'une attaque à mains nues réussie. Si la frappe atteint une cible souillée, le moine lance des dommages supplémentaires, à raison d'un dé par Rang de Souillure de la victime. Si le Kiho est activé dans le cadre d'une frappe contre une cible qui n'est pas souillée ou qui est originaire de l'Outremonde, il ne se passe rien, étant donné qu'il n'y a aucune perturbation à exacerber. Les cibles souillées qui subissent les effets de ce Kiho perdent un Point de Souillure de l'Outremonde à l'issue du combat, si tant est qu'elles y survivent. Une créature donnée ne peut perdre plus d'un Point de Souillure par semaine selon cette méthode.

Saisir le Dragon de la Terre

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 4

Le moine puise dans l'essence de la Terre pour renforcer le chi de son corps, ce qui améliore sa résistance aux attaques physiques et mentales. Il dépense un Point de Vide et ne peut perdre connaissance si ce n'est en mourant. Tous les malus apportés aux ND en raison de sorts, de Techniques ou des dommages subis sont réduits de l'équivalent du Rang de Réputation du moine. Ainsi, un moine de Rang 3 qui se retrouve au Rang de Blessures Blessé ne subirait que +7 à tous ses ND, au lieu des +10 habituels.

En tirant sa résistance de la Terre, le moine est affublé de sa nature stoïque. Il ne peut parler tant que le Kiho est actif. Le Kiho prend fin dès que le personnage décide d'y mettre terme ou qu'il perd le contact avec le sol pendant plus d'un tour de combat. Une fois que le Kiho a été désactivé, on ne peut y recourir à nouveau avant 15 minutes, à moins de dépenser un Point de Vide supplémentaire (ce qui ferait deux points de Vide).

Traversée de la Montagne

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 7

Rares sont les disciples des Kiho de la Terre qui apprennent ce procédé énigmatique qui permet de fusionner son esprit avec celui de la terre, sachant que même ceux-là ne prétendent pas le comprendre. Un moine qui recourt à ce Kiho peut se déplacer à travers la terre et la pierre comme s'il n'y avait rien, bien que ni le moine ni la matière traversée ne deviennent immatériels. Les moines qui maîtrisent ce Kiho sont capables de traverser des murs de pierre, de se déplacer dans d'infects bourbiers sans s'enfoncer et de disparaître au cœur des montagnes.

L'activation de ce Kiho se fait par la dépense d'un Point de Vide. Le Kiho reste alors en place pendant un nombre de minutes égal à l'Anneau de la Terre du moine. Les métaux qui ont été conçus et façonnés par l'homme, comme l'acier dont on se sert pour les armes, ne sont pas affectés par ce Kiho. Recourir à ce Kiho pour traverser de larges tronçons de pierre ou de terre peut s'avérer dangereux, l'obscurité y étant totale, ce qui risque fort d'égarer le moine. S'il se perd ainsi, le moine peut choisir de dépenser des points de Vide supplémentaires pour prolonger les effets du Kiho. Si jamais le Kiho prend fin alors que le personnage est encore dans la terre ou la pierre, il étouffera presque instantanément.

Voie de la Terre

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 4

De nombreux Kiho se concentrent sur la force tranquille et la sérénité de la Terre, mais tel n'est pas le cas de Voie de la Terre. Ce Kiho est l'expression de la fureur primitive de la Terre, force inflexible qui provoque les séismes et les avalanches.

Pour activer Voie de la Terre, il faut se retrouver en situation de Lutte avec un adversaire et dépenser un Point de Vide. À chaque tour pendant lequel la Lutte a lieu, le moine inflige des dommages terribles à son adversaire. Jusqu'à la fin de la lutte, il lance son Anneau de la Terre + son Rang de Réputation et garde l'équivalent de ce même Anneau, afin de calculer les dommages qu'il inflige à mains nues.

Kiho du Vide

Application du Sage

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 4

Toucher le Vide peut s'avérer dangereux, mais cela peut également constituer un acte d'une grande pureté spirituelle et d'une sérénité totale. Pour activer ce Kiho, le moine doit dépenser un Point de Vide. Chaque fois qu'il lui faudra tenter un jet de Compétence alors que les effets du Kiho sont actifs, le moine pourra choisir de consacrer cinq tours entiers à exécuter la tâche correspondante, de manière à réussir à coup sûr sans lancer les dés. Ce Kiho ne s'applique pas aux jets d'attaque.

Ascendant Spirituel

TYPE: Martial
MAÎTRISE: 5

Ce Kiho représente une force d'esprit à ce point pure qu'elle peut s'imposer totalement sur les autres. Pour recourir à ce Kiho, le moine doit réussir un jet d'attaque à mains nues contre un adversaire et libérer son kiai. Une fois que les dommages ont été infligés, le moine peut choisir de dépenser tout ou partie des Points de Vide qui lui restent, ce qui oblige la cible à se débarrasser du même total. Si l'adversaire se trouve obligé de dépenser plus de Points de Vide qu'il n'en a en réserve, il ne pourra en récupérer le moindre avant un nombre de jours équivalent à la différence. Ce Kiho ne peut agir que sur une cible qui possède des Points de Vide qu'elle peut dépenser.

Caresse de la Mort

TYPE: Martial (atemi)
MAÎTRISE: 6

Ce Kiho, qui reste le plus redouté de tous les atemi, est également connu sous le nom de technique du Dim Mak. Pour la plupart, il ne s'agit que d'un mythe, mais une poignée de moines en connaît les secrets. Cette attaque se porte d'une caresse du bout des doigts, si précise qu'il faut procéder à trois Augmentations pour avoir une chance de la réussir. Ce Kiho ne peut entrer dans le cadre d'un Assaut, ni intervenir si le moine bénéficie déjà des effets d'un quelconque Kiho Intérieur ou Karmique. Si l'attaque est réussie, le moine doit alors dépenser un nombre de Points de Vide égal au Rang de Réputation de son adversaire et réussir un jet d'opposition de Vide. Si le moine l'emporte, la cible est condamnée.

Les effets de Caresse de la Mort sont dévastateurs. La cible soigne ses blessures comme si son Rang de Constitution était d'un Rang inférieur à la réalité et tous les sorts et Kiho apportant des soins exigent deux Augmentations Supplémentaires pour avoir la moindre chance d'agir sur elle. La victime subit en outre des Blessures égales au Rang de Réputation du moine deux fois par jour, au lever et au coucher du soleil, sachant que ces Blessures ne peuvent être soignées par aucun moyen tant que la Caresse de la Mort est en place.

On connaît deux méthodes permettant d'éradiquer la Caresse de la Mort. La première consiste à se voir infliger une seconde fois le Kiho par le moine responsable, ce qui passe par une nouvelle frappe du bout des doigts ainsi qu'un jet de Vide contre un ND de 15. La seule autre méthode connue est de recourir au Kiho Chi Protecteur).

Dissonance

TYPE: Karmique
MAÎTRISE: 5

Puissant Kiho que beaucoup de shugenja considèrent comme une abomination, Dissonance permet au moine de rompre le lien d'un individu avec les éléments. S'il est la cible d'un sort ou d'un Kiho alors que Dissonance agit, le moine peut immédiatement dépenser un Point de Vide et tenter un jet d'opposition entre son Vide + son Rang de Réputation et l'Anneau de son adversaire + son Rang de Réputation (l'Anneau concerné étant bien sûr celui associé au sort ou au Kiho en question). Si le moine l'emporte, la cible ne pourra utiliser de sort ou de Kiho associé à l'élément correspondant pendant un jour entier. L'Anneau concerné et les Traits associés sont également réduits de 1 pendant la même période (minimum de 1). Le repos et la méditation s'avèrent incapables de rétablir ce lien pendant cette journée de désordre élémentaire.

Effleurer le Dragon du Vide

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 4

Ce Kiho permet au moine d'accorder son chi avec celui du site qui l'entoure. Jusqu'à la fin des effets de ce Kiho, le moine agit comme si l'un de ses Anneaux et l'un de ses Traits étaient d'un Rang supérieur à la réalité. L'Anneau affecté dépend du site: les cavernes sont marquées par la Terre, le bord de mer par l'Eau, les plaines par l'Air et les zones de grande chaleur par le Feu. Un jet de Perception (ND 10) peut prédire précisément quel Anneau correspond à une zone donnée, mais la Terre et l'Air restent de loin les plus courants.

Fusionner ainsi avec les éléments s'accompagne cependant de certains inconvénients. Tous les kami de la zone sont immédiatement conscients du moine et de ses facultés, y compris de tous les Kiho qu'il maîtrise. Bien que cela paraisse a priori peu dommageable, il faut savoir que les kami divulgueront ces renseignements à tout shugenja qui lancera Communion dans la zone.

Si le moine recourt à ce Kiho dans une zone corrompue par la Souillure de l'Outremonde, cela revient pour lui à inviter la Souillure en son propre corps. Il acquiert alors un Point de Souillure par tour passé dans la zone en bénéficiant des effets du Kiho. Ce Kiho agit pendant une heure, à moins que le moine ne décide d'y mettre un terme.

Frappe du Vide

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 3

Ce Kiho fondamental enseigne le flux et reflux du Vide aux moines. Le personnage déclare une attaque à mains nues contre un adversaire et procède à deux Augmentations. En cas de réussite, il peut renoncer aux dommages et choisir de recevoir un Point de Vide, tandis que la cible perd elle-même un Point de Vide. Ce Kiho ne peut s'utiliser que contre des adversaires possédant des Points de Vide et jamais plus d'une fois par jour pour un adversaire donné.

Guide Ancestral

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 4

La Confrérie de Shinsei n'enseigne pas à ses membres à communiquer avec les kami, comme le font les shugenja, et ne pourrait de toute façon le faire si tel était son désir. Malgré cela,

les ancêtres décident parfois de s'adresser aux moines, dans l'espoir d'influencer le Royaume des Mortels.

Le moine dépense un Point de Vide et peut entrer en transe méditative. Tant qu'il se trouve dans cet état, il peut communiquer avec les esprits actifs de la zone. Cela concerne normalement les ancêtres présents dans le secteur, attirés par leurs descendants, mais peut également établir un lien entre le moine et tous les esprits agités, comme ceux issus de Toshigoku, Meido ou Gaki-do. Une fois que la communication est possible, le moine peut poser à l'esprit un nombre de questions qui peut aller jusqu'à l'équivalent de son Anneau du Vide, même si tout le monde sait que les réponses des esprits sont pour le moins énigmatiques.

Lucidité Souveraine

TYPE: Mystique
MAÎTRISE: 8

Ce Kiho légendaire ne peut être enseigné que par un moine qui en a la maîtrise. On ne sait comment ce secret est arrivé entre les mains de la Confrérie, mais seule une poignée de moines par génération arrive à en maîtriser toutes les subtilités. Pour activer ce Kiho, le moine doit dépenser un Point de Vide et tenter un jet de Vide. Il devient alors conscient de tout ce qui l'entoure sur un rayon de 3 m, auquel s'ajoutent trois autres mètres par tranche de 10 points obtenue au jet. Cette conscience est absolue et révèle les moindres détails, chaque porte cachée, chaque objet dissimulé et chaque être vivant compris dans la zone d'effet. Le moine perçoit simplement par tous les sens (vue, ouïe, odorat, goût et toucher) tout ce qui se trouve dans le secteur. L'obscurité et les obstacles matériels ne bloquent aucunement la perception, mais les objets et les personnes cachés par magie donnent lieu à un jet d'opposition de Vide entre le moine et le shugenja qui s'est occupé de la dissimulation.

Moi, Non-Moi

TYPE: Intérieur
MAÎTRISE: 3

Au-delà de la simple méditation, il existe un état spirituel dans lequel toute conscience de soi est abandonnée. Le corps, le mental et l'esprit deviennent alors à la fois tout et rien, tandis que l'âme touche à la portée infinie du Vide. Le moine qui atteint cet état peut méditer pendant cinq minutes (Vide/Méditation, ND 20) pour refaire entièrement sa réserve de Points de Vide. Mais le détachement éprouvé bride le personnage, qui ne peut procéder à aucune Augmentation pendant l'heure qui suit l'activation de ce Kiho.

Voie du Vide (Kukan-do)

TYPE: mystique
MAÎTRISE: 7

Considéré par beaucoup comme une pratique périlleuse, kukan-do permet au moine d'emplir son chi de toute l'étendue du Vide, avant de le projeter dans un adversaire, ce qui plonge leurs deux esprits dans une étreinte mortelle. Pour activer le Kiho, le moine doit croiser le regard de sa cible et dépenser un Point de Vide, puis tenter un jet d'opposition de Vide/Rang de Réputation. Si le moine l'emporte, son adversaire et lui-même ne pourront recourir à la magie, à une quelconque Technique, au moindre tatouage ou Kiho, ou même bénéficier d'un bonus lié à l'un de leur Rang tant que les effets de ce Kiho restent en place. Les Compétences, Avantages, Désavantages et Points de Vide continuent quant à eux de s'appliquer normalement. Les effets de ce Kiho restent actifs jusqu'à ce que le moine y mette un terme, qu'il perde connaissance ou que la cible sorte de son champ de vision.

La Souillure de l'Outremonde

Depuis ses origines, l'Empire d'Émeraude a toujours eu cet effroyable ennemi. L'Outremonde, royaume autrefois peuplé par l'immense empire Nezumi, s'étend au sud-ouest de Rokugan. La chute de Fu Leng depuis les cieux anéantit les cités des hommes-rats et permit à Jigoku d'étendre son influence jusqu'à Ningen-do. L'Outremonde est désormais une manifestation physique du royaume du mal. Il s'agit tout simplement de la menace la plus sérieuse pour la sécurité de Rokugan. L'Outremonde s'en prend à tout et contamine toute chose pure qu'il a à portée. Quand un samurai foule l'Outremonde, c'est son âme qu'il met en péril. Ceux qui évoluent dans ces contrées sans se protéger comme il le faudrait risquent de contracter la Souillure de l'Outremonde, manifestation physique de l'emprise de Jigoku sur le Royaume des mortels.

Tous les personnages débutent avec un Rang de Souillure de 0, mais cette valeur augmente au fur et à mesure qu'il gagne des points de Souillure. Chaque Rang de Souillure est divisé en 10 points de Souillure, à l'instar de l'Honneur, de la Gloire et du Statut. Une exposition prolongée à la Souillure de l'Outremonde ne manquera pas d'octroyer des points de Souillure.

Protection

La meilleure façon de se garder de la Souillure consiste évidemment à ne jamais la contracter. La nature sainte du jade protège le porteur contre la corruption et absorbe la Souillure de l'Outremonde jusqu'au moment où la roche devient noire et molle. Un seul fragment de jade de la taille d'un doigt suffit à protéger un samurai contre tous les effets corrupteurs pendant une semaine. Au-delà de cette période, commencent les jets de Terre (cf. « Les dangers de la Souillure de l'Outremonde », plus loin).

La disponibilité du jade varie considérablement d'une époque à l'autre. La roche se trouvait en abondance aux balbutiements de l'Empire, quand les Clans majeurs ont commencé à l'extraire. Mais une attaque de grande envergure portée sur l'Outremonde aux alentours de l'an 1133 entraîna une pénurie de jade à travers tout l'Empire. Pour toute campagne se déroulant pendant ou après la période de l'Empereur Disparu, les daimyo ne devraient accorder du jade qu'aux samurai les plus réputés. Les autres personnages qui s'aventurent dans l'Outremonde au cours de cette période vont devoir trouver leurs propres méthodes de protection.

Les Dangers de la Souillure de l'Outremonde

Il existe de nombreuses manières d'être touché par la Souillure. Chaque jour qu'un personnage passe en présence de l'Outremonde, que ce soit par le biais d'un artefact souillé ou en foulant ses terres, s'accompagne pour lui d'un jet de Terre assorti d'un ND de 5. En cas de réussite, le personnage résiste aux effets corrupteurs de la Souillure de l'Outremonde. En cas d'échec, il acquiert un dé de points de Souillure. Chaque jour supplémentaire passé à proximité de la présence corruptive voit le ND pour résister augmenter de 5. Si le personnage présente la moindre plaie ouverte non pansée, le ND pour résister à la Souillure augmente chaque jour de 15, au lieu de 5. Cette exposition se traduit ainsi jusqu'à ce que le personnage se soustraie à la présence de l'Outremonde (quitte ces terres ou abandonne l'objet incriminé).

Il est également possible de contracter la Souillure en absorbant de la nourriture ou une boisson souillée. Bien que ce phénomène se présente le plus souvent au cœur de l'Outremonde, on sait que de vicieux maho-tsukai se sont amusés à souiller des rivières et des champs de riz pour semer la panique chez les Rokugani.

Un personnage blessé par une lame souillée doit tenter un jet de Terre contre un ND de 20. En cas d'échec, il acquiert un dé de points de Souillure. Ceux qui font appel aux kami alors qu'ils se trouvent dans l'Outremonde ont souvent la mauvaise surprise de voir apparaître des kansen, homologues maléfiques des kami qui prennent un malin plaisir à corrompre les shugenja.

Un samurai qui meurt dans l'Outremonde se relève fréquemment sous forme de zombie qui attaque à vue. Ceci peut être évité en brûlant le corps ou en le décapitant. La dépouille d'un personnage sévèrement corrompu par la Souillure peut se transformer en zombie même si elle se trouve dans une région saine.

Symptômes

La Souillure se développant chez un personnage, ce dernier commence à montrer des signes de corruption, aussi bien mentale que physique. Toute personne qui a contracté la Souillure voit son apparence et son comportement changer de manière subtile. Sa peau devient pâle, ses cheveux gras et elle apparaît plus ou moins souffreteuse. Elle se montre de plus en plus colérique et répond violemment à ce qu'elle prend pour des menaces. S'ils ne sont pas réprimés, ces symptômes s'aggravent avec le temps et la personne perd de plus en plus souvent sa lucidité. La Souillure finit par complètement prendre le dessus pour en faire un monstre sous le contrôle de Jigoku. Les symptômes précis varient d'une personne à l'autre, mais l'évolution est dans tous les cas assez semblable.

Tous les individus souillés sont surveillés de près par les autorités impériales, même si on les laisse vivre tant que la Souillure n'en fait pas des menaces pour autrui. Les chasseurs de sorciers de la famille Kuni et d'autres organisations qui luttent contre la Souillure ont mis au point un système qui permet de déterminer le danger représenté par un individu corrompu. Les chasseurs de sorcières Kuni gardent un œil sur tous les samurai atteints par la Souillure et n'hésitent pas à agir quand ils ont affaire à certaines catégories. Voici les divers degrés de contamination, sachant que tous les malus sont cumulables.

Premier Degré : Corruption Passive

Le sujet présente une forme bénigne de la Souillure et ne souffre d'aucun symptôme mental. Il y a peu de risques de contagion. Les chasseurs de sorcières Kuni n'exercent aucun châtiment sur de tels samurai, bien qu'ils les inspectent tous les mois pour voir si la Souillure a pris de l'importance. Il n'est pas permis au sujet de se marier sans avertir la future épouse et sa famille de sa contamination. Toute violation de ce protocole est immédiatement considérée comme un « symptôme mental sévère », passible d'une exécution.

Ce degré concerne surtout les personnages dont le Rang de Souillure est supérieur à l'Anneau le plus faible. Les personnages qui présentent un Rang de Souillure inférieur à tous leurs Anneaux n'éprouvent généralement que des effets négligeables et il se peut même qu'ils ne se soient pas rendus compte de la contamination. Les premières manifestations de la Souillure interviennent généralement par des cauchemars. Le personnage éprouve ensuite un malaise plus général : il est souvent sujet à des nausées, des vomissements et des crises de tremblements. Il peut lui arriver de se parler à lui-même sans même s'en rendre compte, parfois dans des situations embarrassantes. Ces symptômes commencent à déranger le personnage qui a du mal à trouver le repos et augmente donc les risques de manquer ses jets de Terre visant à endiguer l'évolution de l'affection.

La Souillure commence à prendre ses droits sur le corps de la victime, mais ne l'a pas foncièrement altérée. Tout personnage qui atteint ce degré de contamination acquiert également le Désavantage Impétueux, s'il ne l'avait déjà. Le personnage subit également un malus de +5 au ND de tous ses jets d'Honneur.

Deuxième Degré : Corruption Active

Le sujet présente une forme modérée de la Souillure, ce qui peut se traduire par quelques symptômes d'ordre mental et la possibilité de contagion. Quand les chasseurs de sorcières Kuni découvrent une telle personne, ils lui offrent le choix entre faire seppuku ou rejoindre une caserne de Maudits, unité de samurai corrompus que l'on envoie se battre contre l'Outremonde à la moindre occasion. Jusqu'à la fin de son existence, le personnage sera soumis au contrôle rapproché des chasseurs de sorciers.

Ce degré concerne généralement les personnages qui présentent un Rang de Souillure supérieur à deux ou trois de leurs Anneaux. La Souillure de l'Outremonde a commencé à déformer tout ce que perçoit le personnage et le pousse à se retourner contre ses proches. Le personnage se montre paranoïaque et supporte mal son entourage. Il a le sentiment de ne plus pouvoir faire confiance à personne et la conviction que tous ceux qui l'entourent cachent leur propre corruption. Il commence à être assailli d'hallucinations et entend la voix des kansen.

Un personnage qui atteint ce degré de contamination doit augmenter de +10 le ND de tous ses jets de Volonté pour éviter une conduite déshonorante. Le malus subi à tous ses jets d'Honneur augmente encore de +5.

Troisième Degré : Corruption Mortelle

Le sujet présente une forme avancée de la Souillure, ce qui se traduit par une altération mentale sévère et un risque important de contaminer ses semblables. Les chasseurs de sorcières Kuni n'hésitent pas une seconde à exécuter tout individu qui entre dans cette catégorie. Le seppuku ne leur est même pas proposé, car ces sujets sont trop dangereux pour avoir le moindre choix. Les inquisiteurs considèrent toute tentative de cacher sa propre corruption comme un « symptôme mental sévère ».

Ce degré concerne généralement les personnages dont le Rang de Souillure est supérieur à quatre de leurs Anneaux. La Souillure de l'Outremonde commence à se manifester d'une manière extrême, propre à chaque personne. Certains n'observent plus la moindre hygiène et ne se lavent plus. D'autres ont un comportement meurtrier insatiable. Certains crachent du sang, d'autres n'ont plus que la peau sur les os et d'autres encore arborent de longs ongles noirs. Les personnages de cette catégorie sont des plus imprévisibles et dangereux.

Un tel personnage doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 25 dès qu'il se trouve en situation de stress, pour ne pas sombrer dans la violence. Il a grand mal à agir selon sa propre personnalité, en lutte constante contre de puissants instincts bestiaux. Le malus subi à tous ses jets d'Honneur augmente encore de +5.

Quatrième Degré : Étreinte des Ténèbres

Cette catégorie s'adresse aux sujets qui sont possédés par les démons, ceux qui recourent à la Souillure pour en tirer des pouvoirs surnaturels, ceux qui pratiquent la maho et ceux qui vénèrent le Dieu Sombre (même sans être contaminé par la Souillure). Dans ce cas, le protocole est clair : exécution immédiate par décapitation.

Ce degré concerne généralement les personnages dont le Rang de Souillure est supérieur à tous les Anneaux. Pour l'essentiel, l'influence de l'Outremonde continue à se manifester comme pour le degré précédent. On compte essentiellement deux types de sujets pour ce degré de corruption : les aliénés et les Damnés. Les aliénés sont ceux qui ont complètement perdu l'esprit au profit de la Souillure et ont adopté un comportement bestial, incapables d'agir ou de raisonner de leur propre chef. Les Damnés, en revanche, ont conservé leur intelligence et leur comportement humain, mais ils n'en restent pas moins complètement dévorés par la Souillure et esclaves de Jigoku. Il n'existe aucun espoir de rédemption pour les individus qui ont atteint ce stade.

Il n'y a aucun modificateur à appliquer à des personnages qui sont à ce degré de corruption, qui sont pour la plupart tombés aux mains de l'Outremonde. À tout instant, le sujet peut être soumis à un jet de Volonté contre un ND de 40 pour garder le contrôle de soi. En cas d'échec, il n'a plus aucune maîtrise de ses actions jusqu'à ce que les sombres puissances décident de lui rendre temporairement un simulacre d'autonomie.

Vivre avec la Souillure

Une fois qu'on a contracté la Souillure de l'Outremonde, on se retrouve condamné à une existence de résistance désespérée et de souffrances. La corruption qui habite le samurai influence ses décisions, le pousse à commettre certaines actions indignes de son rang et finit par tenter de dévorer son âme. La Souillure corrompt le corps, l'esprit et l'âme du sujet et il n'existe pas de remède contre elle.

Le simple fait de porter la Souillure de l'Outremonde dégrade le comportement du sujet, qui est assailli de tics et commence à se comporter de manière inconvenante pour un samurai. Tout personnage souillé lance un dé de moins par Rang de Souillure à chaque fois qu'il doit effectuer un jet qui entre dans le cadre de relations sociales.

Il éprouve des difficultés grandissantes à maîtriser son comportement au fur et à mesure que la Souillure taraude sa psyché. Les joueurs gardent le contrôle de leurs personnages corrompus jusqu'à ce qu'ils perdent totalement l'esprit au profit de Jigoku, après avoir lutté jusqu'à la fin.

Même si toutes les précautions sont prises et que le personnage fait de son mieux pour réprimer la corruption qui l'habite, la Souillure de l'Outremonde renforce son emprise avec le temps. Une fois que la personne a contracté la Souillure, la corruption empire implacablement jusqu'à ce qu'elle finisse par la dominer totalement.

La table suivante indique à quels intervalles la Souillure s'intensifie.

EVOLUTION DE LA SOUILLURE

Anneau de la Terre	Intervalle
1	14 jours/Rang
2	30 jours/Rang
3	90 jours/Rang
4	180 jours/Rang
5	360 jours/Rang
6	Terre en années/Rang

À la fin de chaque intervalle, la personne doit effectuer un jet de Terre contre un ND de 5. Si elle le réussit, le ND augmente de 5 à chaque intervalle jusqu'à ce qu'elle le manque, auquel cas le ND reprend sa valeur initiale de 5. À chaque fois qu'un jet est manqué, le sujet acquiert un Point de Souillure supplémentaire. S'il dispose au moins d'un Pouvoir de l'Outremonde, la corruption se développe encore plus vite. Chaque Pouvoir Mineur de l'Outremonde octroie un Point de Souillure supplémentaire par intervalle. Ces Points de Souillure supplémentaires par pouvoir de l'Outremonde passent à deux pour les Pouvoirs Majeurs et trois pour les Pouvoirs Extraordinaires. Si le sujet voue son existence à tenter d'apaiser la corruption qui ronge son âme, par le biais de l'acuponcture, de la méditation et d'un mode de vie ascétique, il a droit à un dé supplémentaire par jet et réduit les points supplémentaires conférés par les Pouvoirs de l'Outremonde de un par pouvoir. Si le sujet dévie d'une quelconque manière de ce mode de vie ou recourt à ses pouvoirs de l'Outremonde, il perd automatiquement tous ces avantages.

Chaque jour au cours duquel le personnage corrompu boit du thé aux pétales de jade repousse d'autant l'échéance de l'intervalle. Il est donc possible de stabiliser son Rang de Souillure pour peu qu'on se discipline à prendre quotidiennement de ce thé.

Éradiquer la Souillure

En dehors de certains cas particuliers, il n'existe pas de remède contre la Souillure de l'Outremonde. Ceux qui sont corrompus ne peuvent que cesser de puiser dans la force que leur confère la Souillure et espérer que l'emprise de Jigoku ne se renforcera pas. Boire du thé aux pétales de jade reste la méthode la plus célèbre pour ajourner les effets de la Souillure. Le thé est obtenu à partir de bourgeons de lotus spécialement cultivés, que l'on asperge de poudre mystique de jade dans le cadre d'un rituel que seuls les moines du Lotus de Jade connaissent. À l'insu des personnes concernées, les moines de cette caste divulguent les noms de leurs



La Magie dans l'Outremonde

Recourir à la magie dans l'Outremonde est hasardeux, dangereux, mais aussi souvent nécessaire. Les éléments sont eux-mêmes pervertis dans ces terres de corruption et les shugenja doivent faire attention à ne pas réveiller les esprits malfaisants par leurs prières.

Les shugenja doivent faire deux Augmentations pour réussir à lancer un sort élémentaire en un lieu corrompu par la Souillure, ce qui reflète la spiritualité pervertie du royaume de Fu Leng. Ces Augmentations s'appliquent spécifiquement pour surmonter les périls de l'Outremonde et s'ajoutent à toute autre Augmentation pratiquée par le shugenja pour le sort en question. Les sorts de maho ne sont pas soumis à ces contraintes dans l'Outremonde. Quand un shugenja manque son incantation d'un sort élémentaire dans l'Outremonde, il reçoit un Point de Souillure par tranche de 5 points d'écart entre le résultat de son jet et le ND correspondant. Le shugenja peut choisir volontairement de ne pas pratiquer d'Augmentation pour lancer son sort élémentaire, auquel cas il reçoit automatiquement 2 points de Souillure, tout en favorisant ses chances de réussir à lancer son sort. À l'appréciation du MJ, si le shugenja manque son incantation en raison d'une telle Augmentation, il se peut qu'un kansen lui propose d'assurer le bon déroulement du sort. Avec l'accord du shugenja, le kansen fait en sorte que le sort soit lancé, sachant que quelques effets non prévus sont possibles, quand on connaît l'espièglerie de ces esprits. Au bas mot, le shugenja accumule le double de points de Souillure quand il fraye ainsi avec les kansen.

Exemple : un shugenja se trouvant dans l'Outremonde lance un sort dont le ND habituel est de 20. Il opère deux Augmentations pour le lancer convenablement, si bien que le ND passe à 30, mais il obtient 21 à son jet et l'incantation échoue. Il acquiert en outre 1 Point de Souillure, l'écart entre le jet et le ND étant de 9.

clients aux chasseurs de sorcières Kuni, qui gardent alors un œil vigilant sur ces personnes suspectes.

Tant que l'individu se trouve sous les effets de ce thé, on peut observer une rémission des symptômes corrupteurs. La Souillure ne peut être alors détectée et les sorts qui s'attaquent aux personnes souillées n'agissent pas sur un tel sujet. En outre, les Pouvoirs de l'Outremonde ne peuvent pas être utilisés par un personnage sous les effets du thé.

Il existe quelques méthodes fiables pour éliminer la Souillure de l'Outremonde. L'une d'entre elles consiste à appliquer l'une des Larmes de Doji, nemuranai porté par l'épouse du daimyo Doji. Cet objet permet d'éradiquer la Souillure de l'Outremonde chez un samurai, au prix de sa propre vie. La bande de ronin que l'on appelle les Inébranlables a mis au point une technique qui leur permet de se débarrasser progressivement de la Souillure en tuant des créatures de l'Outremonde. Ce processus a l'inconvénient de réduire considérablement l'espérance de vie des sujets et il faut savoir que celui qui se joint aux Inébranlables le fait pour toujours.

Se complaire dans la Souillure : Privilèges de l'Outremonde

Tous ceux qui ont contracté la Souillure ne sont pas prêts à boire du thé aux pétales de jade, pas plus qu'ils ne sont tous décidés à renoncer aux faveurs que leur fait le Dieu Sombre. La puissance de Jigoku est considérable et la Souillure de l'Outremonde s'accompagne de privilèges compensatoires auxquels il est difficile de résister. Tout personnage souillé peut lancer (mais pas garder) un nombre de dés supplémentaires égal à son Rang de Souillure à tous ses jets de Force, d'Agilité, de Constitution et de Réflexes, mais il lui faut pour cela ajouter un nouveau Point de Souillure à son total. Le personnage peut recourir à ce coup de pouce aussi bien consciemment que subconsciemment.

Les personnages souillés qui veulent se mêler à la société rokugani en toute sécurité peuvent se procurer un éclat de jade corrompu par la Souillure de l'Outremonde qui les protège contre la magie de détection et la magie pure. Le ND pour détecter la Souillure chez le sujet augmente de 10 par éclat porté. Les effets qui sont normalement capables de déceler la Souillure chez une personne exigent de leur bénéficiaire qu'il réussisse un jet de Perception assorti d'un ND de 15 plus 5 par éclat de jade corrompu porté par le sujet.

Au bout de cinq jours, le jade corrompu est réduit en poussière. Quand au moins deux éclats se trouvent à moins de 3 m l'un de l'autre, la dégradation n'a lieu que sur un éclat à la fois. Ce jade corrompu a la fonction de protéger l'individu et sa Souillure, ce qui revient à amplifier la virulence de sa corruption. À chaque fois que le porteur de jade corrompu gagne de la Souillure, il acquiert un Point de Souillure de plus que ce qui était prévu. S'il porte plus de trois éclats en même temps, c'est de deux Points de Souillure supplémentaires qu'il s'agit.

Pouvoirs de l'Outremonde

Ceux qui savent puiser dans la puissance des ténèbres (aussi bien consciemment que subconsciemment) sont capables de véritables exploits. En général, ces prouesses font directement payer leur bénéficiaire : elles provoquent chez lui d'étranges difformités ou vrillent sa psyché. Ces facultés sont considérées comme des Pouvoirs de l'Outremonde et se divisent en trois catégories.

Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde

Il s'agit de facultés relativement modestes ou de simples mutations qui confèrent des capacités hors normes au personnage. Il est nécessaire que le personnage ait au moins un Rang de Souillure entier et qu'il dépense un Point d'Expérience ou un Point de Personnage pour acquérir un Pouvoir Mineur de l'Outremonde. Le simple fait d'apprendre à maîtriser ce pouvoir impose un Point de Souillure supplémentaire au personnage.

Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde

Ces facultés sont plus impressionnantes que les Pouvoirs Mineurs. Le personnage doit dépenser cinq Points d'Expérience avant de pouvoir acquérir un tel pouvoir. Le simple fait d'apprendre à maîtriser un Pouvoir Majeur de l'Outremonde impose deux Points de Souillure supplémentaires au personnage. Un personnage ne peut disposer de plus de Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde qu'il n'a de Pouvoirs Mineurs.

Pouvoirs Extraordinaires de l'Outremonde

Ces pouvoirs aussi rares que terribles confèrent des facultés ahurissantes au personnage, mais s'accompagnent également d'une contrepartie écrasante. Le personnage doit dépenser 10 Points d'Expérience avant de pouvoir acquérir un Pouvoir Extraordinaire. Le simple fait d'apprendre à maîtriser un tel pouvoir impose cinq Points de Souillure supplémentaires au

personnage. Un personnage ne peut disposer de plus de Pouvoirs Extraordinaires de l'Outremonde qu'il n'a de Pouvoirs Majeurs.

Un personnage peut disposer d'autant de Pouvoirs de l'Outremonde que son Rang de Réputation. S'il acquiert un nouveau Rang de Réputation, il peut choisir d'apprendre un nouveau Pouvoir de l'Outremonde à la place d'une Technique de Rang. Ce nouveau pouvoir ne demande alors aucune dépense d'Expérience et n'accroît pas la Souillure du personnage. De plus, il n'est pas pris en compte par rapport au nombre limite de Pouvoirs de l'Outremonde auquel a droit le personnage.

Créatures Originaires de l'Outremonde

Environ une créature de l'Outremonde sur vingt possède de tels pouvoirs, qui fonctionnent alors comme pour les personnages souillés, si ce n'est que ceux qui engendrent un apport de Points de Souillure peuvent en fait être utilisés autant de fois par jour que la Terre de la créature, à moins qu'autre chose ne soit spécifié.

POUVOIRS DES CRÉATURES DE L'OUTREMONDE

Créature	Nombre Maximum de Pouvoirs
Créatures mineures (gobelins, Oni mineurs)	1 mineur
Créatures assez puissantes (pennaggolan, gaki)	1 majeur, 1 mineur
Créatures très puissantes (ogres, trolls, sorcières des marais)	1 extraordinaire, 1 majeur, 1 mineur
Créatures extrêmement puissantes (Oni)	À l'appréciation du MJ

Difformités

Certains Pouvoirs de l'Outremonde provoquent des Difformités. Il s'agit de Désavantages spéciaux qui donnent un aspect inhumain au personnage. Quiconque observe le personnage peut remarquer ces difformités en réussissant un jet de Perception/Enquête. Le ND du jet est indiqué pour chaque Difformité (exemple : Difformité/15 fait référence à une Difformité dont le ND pour être détecté est de 15). Un personnage qui présente plusieurs Difformités donne lieu à des jets séparés pour chacune d'entre elles.

Il est possible de dissimuler une Difformité par le biais des Compétences Comédie et Déguisement (ND de base égal à 15). Une Difformité déguisée accroît le ND pour être remarqué de 5, plus 5 par Augmentation pratiquée sur le jet de Comédie ou de Déguisement.

Scarifications

Ceux qui pratiquent la maho et ceux qui recourent à des Pouvoirs de l'Outremonde qui exigent de se scarifier risquent d'avoir des difficultés à cacher toutes les incisions qu'ils ont pratiquées sur leur corps. Un personnage qui s'adonne à la scarification acquiert une Difformité/25. Chaque fois qu'il se mutile de la sorte un nombre de fois équivalent à sa Terre en l'espace d'une semaine, le ND pour remarquer la difformité est réduit de 5. Faire disparaître les cicatrices (grâce à Régénération Surnaturelle ou Voie vers la Paix Intérieure) permet d'annuler la Difformité.

Pouvoirs de l'Outremonde et Thé aux Pétales de Jade

Tous les effets des Pouvoirs de l'Outremonde s'estompent 1–10 minutes après avoir bu du thé aux pétales de jade et les Difformités se font moins visibles. Les chasseurs de sorcières recourent fréquemment à ce thé pour droguer de dangereux individus corrompus, ce qui annule leurs pouvoirs et simplifie leur arrestation, voire leur exécution.

Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde

Beauté Impie

Les ténèbres sont parfois subtiles. Tous les symptômes de la Souillure du personnage sont soit faciles à cacher soit juste mentaux. Le personnage ne subit aucun des malus habituellement engendrés par la Souillure pour les situations sociales. Les difformités provoquées par d'autres Pouvoirs de l'Outremonde ne sont pas effacées par celui-ci.

Inconvénient : Aucun.

Bénédiction du Sombre Seigneur

Le personnage fait preuve d'une résistance étrange à la douleur et aux dommages. Le nombre maximum de Blessures de chaque Rang de Blessures du personnage augmente de 1.

Inconvénient : La peau du personnage apparaît comme très élastique et peu humaine. Difformité/10 pour un observateur qui touche sa peau.

Enfant des Ténèbres

Le personnage se sent chez lui quand il évolue dans l'Outremonde. Il semblerait qu'il éprouve comme une parenté avec les créatures des ténèbres, qui paraissent partager ce sentiment. Les créatures originaires de l'Outremonde ne l'attaquent pas à moins qu'il ne les menace lui-même. Si le personnage est capable de communiquer avec elles, ces créatures peuvent répondre à ses instructions.

Il n'est pas toujours évident d'estimer ce qui peut représenter une menace pour une créature de l'Outremonde. Un Oni, par exemple, pourra considérer la seule présence du personnage sur son territoire comme une menace. Ce pouvoir doit être utilisé précautionneusement, sachant que le MJ est seul juge de la manière dont chaque créature peut réagir.

Inconvénient : Aucun. Ce pouvoir est suffisamment capricieux comme cela.

Griffes Obscures

Le personnage est capable de développer des griffes d'obsidienne pure qui apparaissent dans le prolongement de ses doigts en une fraction de seconde. À chaque fois qu'il fait appel à ce pouvoir, le personnage gagne un Point de Souillure, sachant qu'il n'y a aucune limite de temps pendant lequel les griffes peuvent rester en place. Les griffes ont une VD de 3g3 et le personnage bénéficie d'un bonus de +5 à l'Initiative du tour de leur déploiement. Les Griffes Obscures peuvent blesser les créatures normalement invulnérables à tout ce qui n'est pas cristal, obsidienne ou jade. Les griffes peuvent être utilisées avec les Compétences Tanto et Jiujutsu.

Inconvénient : Une fois que le personnage s'est servi de ce pouvoir, il commence à préférer ces griffes à toute autre arme et doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 5 à chaque tour de combat s'il veut utiliser une autre arme. Difformité/0 quand les griffes sont déployées.

Maître du Sang

Le personnage est l'ami des kansen et maîtrise la magie noire. Il peut réduire les dommages nécessaires à l'incantation d'un sort de maho de l'équivalent de son Rang de Souillure. Seul un shugenja peut acquérir ce pouvoir.

Inconvénient : Les kansen restent des maîtres possessifs. Le ND de tout sort qui n'est pas de maho que lance le shugenja augmente de 10.

Maître des Ombres

Le personnage jubile dans les ténèbres et les ombres enveloppent sa silhouette. Il peut lancer et garder l'équivalent de son Rang de Souillure en dés supplémentaires à tous ses jets de Discrétion et peut tenter de disparaître dans les ombres même si

quelqu'un l'observe (jet d'opposition entre Agilité/Discrétion du personnage et Perception/Enquête de l'observateur).

Inconvénient : Le personnage attire naturellement les ombres les plus profondes, même quand il n'y en a pas dans les environs. Ceci équivaut à une Difformité/10 quand il se trouve en pleine lumière, difformité qu'il ne peut dissimuler si ce n'est en évitant de tels éclairages.

Résistance Impie

La Souillure du personnage lui assure une énergie intarissable. Le personnage peut se passer de repos et de sommeil aussi longtemps qu'il le désire.

Inconvénient : Le personnage reçoit un Point de Souillure pour chaque tranche de trois jours pendant lesquels il recourt à ce pouvoir, que ces jours soient consécutifs ou non.

Sentir le Jade

Le personnage perçoit naturellement le jade, le cristal et l'obsidienne. Il détecte ainsi toute présence de jade, de cristal ou d'obsidienne dans un rayon de 3 m par Rang de Souillure accumulé, ignorant les obstacles. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le sort Sensation, si ce n'est qu'il ne s'applique qu'au cristal, au jade et à l'obsidienne. Par ce pouvoir, le personnage peut également déceler la présence de thé aux pétales de jade, qu'il identifie automatiquement. Le sort Manteau de Nuit et toute autre magie appropriée peuvent faire obstacle aux effets de ce pouvoir.

Inconvénient : Aucun.

Vitesse Surnaturelle

Le personnage peut se déplacer à la vitesse des ombres devant la lumière. Sa vitesse de déplacement est de (Eau + Rang de Souillure) x 1,50 m par tour, voire le double s'il n'entreprend aucune autre action pour le tour. Le personnage ne reçoit aucun malus après avoir couru à toutes jambes (comme c'est le cas pour les personnages normaux, cf. Déplacement dans le Livre du Feu). S'il accepte de prendre un Point de Souillure, le personnage peut lancer et garder l'équivalent du double de son Rang de Souillure en dés supplémentaires à son jet d'Initiative pour un tour.

Inconvénient : Le personnage est d'un naturel agité et nerveux. Cela équivaut à une Difformité/20, bien que les observateurs risquent plus de penser que le personnage est hyperactif ou dépendant à quelque drogue, que corrompu par la Souillure. Cette difformité ne peut être déguisée.

Vision Impie

Ceux qui possèdent ce pouvoir jouissent d'une vision claire en toutes circonstances. Le personnage voit toujours nettement dans les ténèbres, à travers la fumée ou même s'il est magiquement aveuglé. Ce pouvoir s'active automatiquement, bien que le personnage puisse choisir de ne pas s'en servir.

Inconvénient : Quand le personnage se sert de sa Vision Impie, ses yeux luisent d'un vert sinistre, ce qui compromet toute discrétion. Heureusement, ce pouvoir est surtout employé dans les situations où la visibilité est problématique, si bien que cette manifestation passe le plus souvent inaperçue.

Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde

Armure Terrifiante

La sombre puissance de la Souillure se manifeste sur le corps du personnage par le biais d'une armure aussi rugueuse que rigide. Le personnage peut ajouter son Rang de Souillure x 5 à son ND pour être touché.

Inconvénient : L'armure passe difficilement inaperçue. Difformité/0 à moins qu'elle soit entièrement recouverte, sachant que toute peau exposée trahit la mutation, qui reste très difficile à dissimuler.

Aux Côtés des Ténèbres

Le personnage médite pendant deux heures et peut forcer son corps à assimiler la Souillure. Tous les symptômes physiques de la Souillure disparaissent tant que ce pouvoir est actif, à l'exception des difformités sévères, comme un membre manquant, qui ne sont pas effacées. La Souillure du personnage devient complètement indétectable et les effets qui s'attaquent spécifiquement aux créatures de l'Outremonde n'agissent pas sur le personnage. Les effets de ce pouvoir s'estompent brutalement à l'aube.

Les créatures originaires de l'Outremonde ne peuvent acquérir ce pouvoir, à l'exception des sorcières des marais et des pennaggolan. Les sorcières des marais qui renoncent à leur Souillure ne peuvent utiliser leur pouvoir de contamination ni changer de peau tant que les effets du pouvoir sont actifs. Les pennaggolan qui sont sous les effets de ce pouvoir doivent rester sous forme humaine et perdent leur Peur et leur Invulnérabilité.

Inconvénient : Quand le personnage bénéficie des effets de ce pouvoir, il ne peut recourir à ses autres Pouvoirs de l'Outremonde, ne peut utiliser la Souillure pour accroître ses Traits physiques et ne peut lancer de sort de maho. À chaque fois qu'il recourt au pouvoir, il acquiert un Point de Souillure. Aux Côtés des Ténèbres ne peut être dissipé avant la fin prévue des effets.

Au-dessus des Éléments

Le personnage est constamment encadré de magie noire, ce qui le rend particulièrement résistant à la magie pure des kami. Tous les sorts qui ne sont pas de maho que lance le personnage ou dont il est la cible voient leur ND augmenter de 20. En revanche, tout sort de maho lancé par le personnage ou le ciblant reçoit deux Augmentations Gratuites. Le personnage a la possibilité d'annuler ces Augmentations Gratuites pour les sorts de maho, mais il ne peut éviter les effets du pouvoir sur la magie pure, même s'il désire qu'ils agissent sur lui.

Inconvénient : Les esprits évitent le personnage. Tout shugenja qui lance Sensation décèle un grand vide parmi les kami et peut deviner qu'il se passe quelque chose d'anormal.

Bénédiction Majeure du Sombre Seigneur

Ce pouvoir fonctionne comme Bénédiction du Sombre Seigneur, si ce n'est que le nombre maximum de Blessures de chaque Rang de Blessures du personnage augmente de 2. Ce pouvoir se cumule avec Bénédiction du Sombre Seigneur, ce qui permet d'augmenter le nombre maximum de Blessures de chaque Rang de Blessures de 3.

Inconvénient : La peau du personnage apparaît comme légèrement élastique et pâle. Difformité/5 pour un observateur qui touche sa peau ou l'examine de près.

Domination du Sang

Le sang du personnage est empreint d'une magie puissante qui comporte de nombreuses capacités de la Souillure visant à anéantir la volonté. Toute créature qui boit ne serait-ce qu'une goutte de sang du personnage est susceptible de se soumettre aux exigences de ce dernier. Le personnage peut tenter un jet d'opposition de Volonté contre une telle créature pour l'obliger à obéir à tous ses ordres pour un nombre d'heures équivalent au Rang de Souillure du personnage. Si le personnage n'exige rien de la créature, le sang réside dans son organisme pendant un nombre de mois équivalent à son Rang de Souillure, jusqu'à ce que le personnage fasse appel à son pouvoir. Une fois que le personnage commence à imposer son autorité sur la créature, il ne peut mettre un terme prématuré à la magie qui s'opère pour y refaire appel plus tard.

La quantité de sang que le personnage doit sacrifier pour activer ce pouvoir lui inflige une Blessure.

Inconvénient : Aucun, mais il est délicat de convaincre quiconque de boire votre sang. Le mélanger avec autre chose peut s'avérer une bonne idée. Voir la rubrique précédente sur la scarification.

ÉLU DE FU LENG

Bien que la grande majorité des morts-vivants soient dénués de conscience et peu puissants, la créature a reçu des pouvoirs pour l'aider dans son combat pour le compte du Sombre Seigneur. Toutes les tentatives visant à la persuader, lui faire changer d'avis ou la manipuler échouent magiquement.

Inconvénient : Ce pouvoir ne peut être utilisé que par des morts-vivants extraordinaires. Il ne s'accompagne d'aucune autre contrepartie.

FORCE IMPIE

Le personnage ajoute l'équivalent de son Rang de Souillure en dés supplémentaires à tous ses jets de Force, y compris les jets de dommages. Il garde la possibilité de recevoir un Point de Souillure supplémentaire pour ajouter sa Souillure à sa Force, ce qui ferait un bonus de plus.

Inconvénient : Les muscles du personnage sont complètement hypertrophiés par l'action de cette magie noire. Difformité/10 pour se rendre compte que tout ça n'est pas normal. Même si le personnage arrive à déguiser sa difformité, il aura du mal à faire croire qu'il ne fait jamais d'exercice.

PÈRE DES MENSONGES

Quand Jigoku se montre subtil, c'est là qu'il est le plus dangereux. Le personnage peut recourir à sa Souillure pour améliorer le résultat de jets faisant intervenir des Traits mentaux (Volonté, Perception, Intuition et Intelligence) comme des Traits physiques.

Inconvénient : Le personnage reçoit un Point de Souillure à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, comme c'est le cas quand on se sert de la Souillure pour accroître un Trait physique. Les créatures originaires de l'Outremonde n'acquièrent aucun Point de Souillure quand elles recourent à ce pouvoir.

RÉGÉNÉRATION SURNATURELLE

Le personnage récupère de ses blessures à une vitesse incroyable. Chaque minute, il récupère un nombre de Blessures équivalent à son Rang de Souillure. Ses plaies ne laissent aucune cicatrice, ce qui en fait un pouvoir plus que pratique pour ceux qui pratiquent la maho ou la scarification. Les membres et autres parties du corps amputés ne sont pas régénérées, bien qu'il soit possible de les reconsolider en les maintenant en place pendant quelques minutes.

Inconvénient : Le personnage acquiert un Point de Souillure pour chaque tranche de 20 Blessures récupérées de cette manière.

LE SANG APPELLE LE SANG

Le personnage est capable de percevoir les parties de son propre corps, où qu'elles se trouvent. Ceux qui ont ce pouvoir recourent souvent à leur propre sang (une Blessure au minimum) qu'ils répandent sur leur proie avant de la traquer infailliblement. Aucun jet n'est nécessaire, le pouvoir fonctionne à coup sûr. Le sang met normalement une semaine avant de se désagréger, à moins d'être spécifiquement nettoyé. Les créatures qui ont des tendances plus glauques peuvent laisser des bouts plus persistants d'elles-mêmes, comme un doigt.

Les cheveux et les ongles ne servent à rien, cette bénédiction ne semblant pas fonctionner sans douleur. Si le personnage dispose à la fois de ce pouvoir et de Domination du Sang, il peut traquer ceux qui ont bu son sang.

Inconvénient : Voir la rubrique précédente sur la scarification.

Pouvoirs Extraordinaires de l'Outremonde

BÊTE DE FU LENG

La Souillure n'a laissé du personnage qu'une créature inhumaine et bestiale. La nature précise de la transformation est variable.

Membres supplémentaires : Des bras squelettiques et blafards émergent de la cage thoracique du personnage, ce qui lui permet de porter une attaque Jiujutsu de plus par tour.

Vol : D'immenses ailes squelettiques tendant un cuir à moitié déchiré se développent depuis les omoplates du personnage, qui peut se déplacer dans les airs à sa vitesse de déplacement normale.

Quadrupède : En dessous de la ceinture, le personnage se présente telle une bête à quatre pattes. Son Rang d'Eau est doublé pour ce qui est de la détermination de sa vitesse de déplacement. Ces effets se cumulent avec ceux de Vitesse surnaturelle.

Tentacules : Une masse de tentacules frénétiques à l'aspect d'intestins émerge du corps du personnage, à divers endroits. Leur mouvement crée une distraction qui confère un bonus de +5 au ND pour être touché du personnage. Si le personnage renonce à toute autre action, il peut attaquer avec ses tentacules. Aucun dommage n'est alors infligé, mais l'adversaire est alors obligé de faire un jet d'opposition de Force à chaque tour, sans quoi il est maintenu sans défense tant que le personnage consacre toute son énergie à assurer sa prise.

Inconvénient : Ce pouvoir s'accompagne d'une difformité qu'il est impossible de dissimuler. Aux Côtés des Ténèbres ne permet pas de redonner une forme humaine au personnage. Il sera en outre délicat de trouver une armure adaptée à sa nouvelle forme, à moins de la faire concevoir spécialement.

LES DÉLICES DE LA CHAIR

Quand votre force vous abandonne, il y a toujours quelqu'un pour vous faire partager la sienne. Si le personnage tue une créature avec ses mains ou ses armes naturelles (comme avec Griffes Obscures), il récupère immédiatement autant de Blessures que le double de l'Anneau le plus faible de son adversaire. Les samurai qui sont tués dans le cadre de ce rituel ne réapparaissent jamais sous forme d'ancêtres. Personne ne sait vraiment où terminent ces pauvres âmes, mais certainement pas à Yomi.

Inconvénient : Ce pouvoir est fourbe. Une lueur terrible émane de la victime et donc de la bouche du personnage une fois que le pouvoir est utilisé, tandis que les lamentations d'âmes tourmentées sont audibles sur plusieurs mètres

EXTRAIRE LA NOIRCEUR

L'Outremonde est partout, en chaque chose. Certaines personnes ne l'ont pas encore réalisé. Ce pouvoir exige dix minutes de concentration et de contact physique permanent avec un autre être vivant. À l'issue de cette période, le personnage doit tenter un jet d'opposition de Volonté contre la cible. Si le personnage l'emporte, la cible acquiert de façon permanente un nombre de Points de Souillure équivalent au Rang de Souillure du personnage. Il n'est pas possible de recourir à ce pouvoir sur une même personne plus d'une fois par mois.

Inconvénient : Les spécialistes de l'Outremonde, comme les chasseurs de sorcières Kuni, les Magistrats de Jade et autres, connaissent bien ce pouvoir et n'ont de cesse de châtier ceux qui l'utilisent. Il faudrait être inconscient pour s'en servir sans précaution.

HORS DES ÉLÉMENTS

Ce pouvoir fonctionne exactement comme Au-dessus des Éléments, si ce n'est que le ND des sorts qui ciblent le personnage est augmenté de 25 et que la maho reçoit trois Augmentations Gratuites. Encore une fois, le personnage a la possibilité d'annuler ces Augmentations Gratuites pour les sorts de maho, mais il n'a aucun contrôle sur sa résistance à la magie normale. Les effets de ce pouvoir sont cumulables avec ceux de Au-dessus des Éléments.

Inconvénient : Les esprits terrifiés fuient à la vue du personnage. Tout shugenja qui lance Sensation décèle un immense tourbillon négatif parmi les kami et peut deviner qu'il se passe quelque chose de terrible.

PROTECTION OBSCURE

Le personnage puise dans ce sinistre pouvoir et acquiert un Point de Souillure et Invulnérabilité pendant un nombre d'heures égal à son Rang de Souillure.

Inconvénient : Tant qu'il profite de ce pouvoir, le personnage voit sa peau dégager un halo d'un noir frémissant. Ces effets secondaires ne peuvent être dissimulés et toute personne douée d'un peu de bon sens ne manquera pas de les trouver inquiétants.

LES VOLONTÉS DU MAÎTRE

La virulence de la vengeance de Fu Leng alimente la moindre action du personnage, à tel point que même la mort ne saurait endiguer sa puissance. À chaque fois que le personnage est tué, il revient d'entre les morts au bout d'un certain temps avec un Rang de Souillure supplémentaire. La première fois que s'active ce pouvoir, le personnage devient mort-vivant et sujet à tout ce qui affecte les morts-vivants. C'est au MJ de définir au bout de combien de temps le personnage est ranimé, mais il revient toujours en pleine possession de ses moyens. Il garde le bénéfice de tous ses Pouvoirs, toutes ses Techniques de Rang, de son Vide et le joueur du personnage, le cas échéant, en conserve le contrôle (à moins que l'acquisition de Souillure en ait fait un Damné). Techniquement, le personnage est considéré comme un revenant, âme vivante dans un corps mort-vivant.

Inconvénient. De nombreux sorts affectent les morts-vivants et le corps du personnage commence à pourrir peu après sa première mort. La puanteur de la mort suit le personnage partout, ce qui lui confère une Difformité 0 qu'il est impossible de cacher.

La Maho

La maho est une source de pouvoir qui s'adresse à tous ceux qui sont prêts à faire appel aux kansen, esprits maléfiques de la corruption. La pratique de la maho, qui reste strictement prohibée à Rokugan, est alimentée par le sang, qu'il s'agisse de celui de ceux qui y recourent (également appelés « maho-tsukai ») ou d'autres personnes. En contrepartie de cette puissance, les maho-tsukai abandonnent progressivement leur âme à Jigoku, allant même jusqu'à lier leur nom à des Oni pour parvenir à leurs fins.

Les sorts de maho dépendent de Jigoku, Royaume Spirituel du Mal, et les kansen omniprésents se tiennent toujours prêts à servir ceux qui recherchent la puissance des ténèbres. La maho passe toujours par une invocation du pouvoir de Jigoku, que le lanceur de sorts soit ou non conscient de la destination de son énergie. Chaque prière, chaque heure consacrée à la méditation ne font qu'accroître la puissance du sinistre royaume.

Tout le monde, ou presque, est capable de lancer un sort de maho, même si un apprentissage reste nécessaire, y compris pour la magie la plus rudimentaire. Le don naturel qui permet aux shugenja de communiquer avec les kami n'est pas nécessaire : les kansen s'adressent à quiconque veut bien les écouter. Quelques rares individus restent incapables de faire appel à la maho, mais il s'agit probablement là de moins d'une personne sur dix mille.

RÈGLES CONCERNANT LA MAHO

Le plus délicat pour celui qui désire apprendre la maho consiste à mettre la main sur les parchemins adéquats. Les shugenja ont plus de facilités que la plupart à s'intéresser à la maho, tout simplement parce qu'ils n'ont pas besoin d'instructeur et peuvent recourir au sort Invocation pour appeler les esprits de l'Outremonde. Les paysans opprimés qui ne supportent plus leur existence servile peuvent apprendre la maho en rejoignant les Adeptes du Sang, partisans du sorcier Iuchiban.

Les personnages doivent consacrer au moins une semaine pour apprendre leur premier sort de maho, mais n'ont besoin que de quelques heures pour les sorts suivants. Pour apprendre un nouveau sort de maho, le personnage lance son Art de la Magie (maho) plus l'Anneau correspondant et garde l'Anneau. Le ND est égal au décuple du Niveau de Maîtrise du sort.

Une fois que le personnage a appris son premier sort de maho, il peut choisir d'acquérir des Rangs dans l'École de shugenja maho-tsukai. Il s'agit en réalité d'un concept qui réunit les pratiques et rituels courants de ceux qui touchent aux sombres arts et non d'une véritable école. Il est possible de gagner des Rangs dans cette école sans posséder l'Avantage Écoles Multiples. Un personnage qui était déjà doté de Rangs dans une autre école avant d'en prendre dans l'École de shugenja maho-tsukai reçoit l'Affinité et la Déficience du maho-tsukai, ce qui remplace ses précédentes Affinités et Déficiences. Il obtient la Technique de l'École Maho-tsukai et garde le bénéfice de toutes ses autres Techniques.

Pour lancer un sort de maho, le personnage doit lancer un nombre de dés équivalent à son Anneau correspondant + son Rang de Maîtrise de maho-tsukai et garde l'équivalent de l'Anneau. Le ND de l'incantation est de 10 + Niveau de Maîtrise du sort x 5. Le lanceur de sorts doit également verser le sang d'un être intelligent (infliger un minimum de Blessures équivalent au double du Niveau de Maîtrise du sort doit être infligé). Pour les sorts qui ont juste « Élément : Maho », le personnage lance Art de la Magie (maho) + Rang de Maîtrise de maho-tsukai et garde son Rang de Maîtrise.

Que l'incantation soit réussie ou non, le maho-tsukai acquiert des Points de Souillure équivalent à l'écart entre le ND du sort (Augmentations comprises) et le résultat du jet. Rappelez-vous que le maho-tsukai a toujours la possibilité de ne pas garder les dés le plus forts et qu'améliorer sa compétence Art de la Magie (maho) peut constituer une intéressante protection.

Le maho-tsukai ne dépense aucun point de sort lorsqu'il lance un sort de maho. L'énergie dépensée pour le sort n'est probablement pas issue du personnage. Que ce soit ou non le cas, l'apport d'énergie se traduit par des Blessures, infligés soit à quelque victime soit au lanceur de sorts lui-même.

La menace omniprésente de la Souillure de l'Outremonde reste le souci principal du maho-tsukai. Jigoku finit toujours par détruire ses serviteurs et de nombreux maho-tsukai insouciants ont perdu l'esprit et déformé leur corps à jamais en accumulant trop de Souillure. Malgré cette peur, bien des maho-tsukai préfèrent lancer leurs sorts depuis l'Outremonde ou à proximité de zones sévèrement corrompues. Une telle zone confère deux Augmentations Gratuites à l'incantation de maho. À l'inverse, les maho-tsukai doivent procéder à deux Augmentations supplémentaires pour lancer un sort de maho dans une zone sanctifiée ou purifiée par la présence des Royaumes Bénis de Yomi ou Tengoku. Parmi ces sites, on compte les célèbres temples des Sept Fortunes et certains lieux hautement spirituels comme le Hall des Ancêtres du Clan du Lion.

Sorts de Maho

Niveau de Maîtrise 1

Affaiblissement de l'Âme

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : 5 minutes
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

La Constitution de la cible est réduite de 1 jusqu'à la fin du sort. Plusieurs applications de ce sort sont cumulables. Il n'est pas possible de diminuer la Constitution de la cible en dessous de 1.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le maho-tsukai peut désigner une cible supplémentaire.

Hémorragie

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

La cible commence à saigner abondamment et subit 1 Blessure par tour jusqu'à ce qu'elle consacre une action à panser sa blessure.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le maho-tsukai peut désigner une cible supplémentaire.

Implacable Faiblesse

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Ce sort accable la cible d'une faiblesse généralisée. La maho ronge son corps, son esprit et son âme. Tous les ND de la cible augmentent de +2. Une même personne ne peut être victime de plus d'une Implacable Faiblesse à la fois.

Invoquer un Champion Mort-vivant

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : cadavre
PORTÉE : contact

Ce sort crée un zombie (si le cadavre ciblé est relativement frais) ou un squelette. La créature obéit aux ordres mentaux du personnage tant que ce dernier reste dans un rayon de 7,50 m d'elle. Si le maho-tsukai permet au mort-vivant de s'écarter de plus que cette distance, la créature se met à tuer tout ce qu'elle voit. Le personnage peut recourir à d'autres sorts pour contrôler la créature si elle sort du rayon de départ. Sans cela, rien n'oblige le mort-vivant à obéir au maho-tsukai, même s'ils se rapprochent à nouveau de moins de 7,50 m l'un de l'autre. Il n'est pas possible de maîtriser plus de champions morts-vivants avec ce sort que l'on a de Rangs de Réputation.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le maho-tsukai peut affecter un cadavre supplémentaire. Les caractéristiques des morts-vivants se trouvent dans le Livre du Vide (page 283).

Rémission

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Ce sort permet d'éliminer la Souillure de l'Outremonde chez certains individus importants pour s'assurer qu'ils ne perdent pas l'esprit au profit des puissances de Jigoku. Le lanceur maho-tsukai doit se concentrer pendant une heure en présence de la cible pour identifier les éléments de son corps qui sont corrompus. Le lanceur de sort doit alors pratiquer une offrande aux dépens d'un être vivant et consentant. Le sort réduit la Souillure de la cible d'un point. Il ne peut en revanche éliminer le dernier point restant de la cible ni réduire son Rang de Souillure.

Les Blessures infligées sont de quatre et non de deux, comme habituellement, les kansen étant plus difficiles à convaincre pour ce sort. Le sacrifice doit être réalisé avant le jet d'incantation.

À l'inverse des autres sorts de maho, celui-ci ne confère aucun Point de Souillure au lanceur. On ne peut y recourir qu'une fois par semaine. Malgré toutes les offrandes du monde, les kansen n'apprécient pas de perdre leur emprise sur une âme et n'acceptent pas de le faire trop souvent.

Augmentations Spéciales. Par deux Augmentations et quatre Blessures supplémentaires, le maho-tsukai peut éliminer un Point de Souillure de plus.

Rite Sanglant

ÉLÉMENT : Maho, Eau
DURÉE : permanente (soins)/1 heure (Trait physique)
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Le sang n'est autre que l'élément qui alimente la maho. Grâce à ce rituel des plus rudimentaires, le maho-tsukai peut convertir de gros volumes de sang en énergie des ténèbres, dont il peut alors se servir pour soigner (lui-même ou d'autres personnes) ou accroître temporairement ses capacités physiques. Pour chaque tranche de 10 Blessures infligées, le personnage peut soigner 5 points sur lui-même ou quelqu'un d'autre, ou alors, choisir d'améliorer un de ses Traits physiques (Agilité, Constitution, Force ou Réflexes) d'un point jusqu'à la fin du sort.

Niveau de Maîtrise 2

Ailes Ténébreuses

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : 5 minutes
ZONE D'EFFET : le maho-tsukai
PORTÉE : le maho-tsukai

Ce sort constitue un moyen pratique d'évasion ou de voyage accéléré, faisant pousser des ailes membraneuses noires dans le dos du maho-tsukai. Ces ailes robustes ressemblent à celles que l'on trouve chez les monstres des profondeurs de l'Outremonde. On peut s'en servir pour frapper ses adversaires en opérant deux Augmentations sur un jet de Jiujutsu, infligeant des dommages à mains nues normaux. Le personnage est capable de voler au double de sa vitesse normale de déplacement jusqu'à la fin du sort.

La Caresse de Fu Leng

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : Instantanée
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 12 m

Ce sort répugnant, qui représente l'ultime corruption des éléments, invoque un fragment de la puissance de Jigoku pour souiller ce qui reste hors de portée de l'Outremonde : le jade. Cette puissante invocation constitue la seule méthode connue pour corrompre le jade, autre qu'une longue exposition à l'Outremonde. Le jade connaît alors une détérioration rapide, s'adoucit et noircit jusqu'à ressembler à l'obsidienne. Les maho-tsukai les plus vicieux lancent souvent ce sort sur des groupes en repérage dans les profondeurs de l'Outremonde. Le sort corrompt tout le jade normal en possession de l'individu ciblé. Certains jades spéciaux, comme celui qui est issu du royaume de Tengoku ou celui qui compose de puissants nemuranai, sont immunisés contre les effets de ce sort.

Contrôle des Morts-vivants

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : 1 mort-vivant
PORTÉE : 30 m

Le maho-tsukai prend le contrôle d'un mort-vivant qui obéit alors aveuglément à ses instructions mentales, sans se soucier de sa propre sécurité. Si le mort-vivant est déjà contrôlé par quelqu'un d'autre, le maho-tsukai doit remporter un jet d'opposition de Volonté contre cette personne pour s'imposer sur son autorité.

Augmentations Spéciales. Par une Augmentation, le maho-tsukai peut prendre le contrôle d'un mort-vivant supplémentaire.

Montée des Ténèbres

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 4,50 m

Le maho-tsukai peut convoquer un kansen et le lier à un autre personnage. Les effets de cette relation sur la personne sont à la fois subtils et profonds. À chaque fois qu'un choix se présente, le kansen conseille à la cible de se lancer dans des actes impulsifs et dangereux. Un courtisan lié à un kansen risque d'exprimer son opinion dans les circonstances les plus inconvenantes et un bushi a de grandes chances de percevoir à peu près tout comme un affront qui met son Honneur en péril.

Une fois par jour, le MJ peut décider que le kansen cherche à pousser la cible à faire quelque chose de précis. Si le sujet du sort manque alors son jet de Volonté contre un ND de 25, c'est le kansen qui prend le contrôle de ses actions. Tout shugenja qui lance Sensation (Terre) dans la zone peut remarquer la présence du kansen. La cible n'est pas consciente du fait qu'un esprit maléfique cherche à influencer ses décisions et ne remarque rien d'anormal. Néanmoins, la première fois qu'elle résiste à l'insistance du kansen, elle comprend qu'elle est victime d'une malédiction et se remémore tous les actes déshonorants qu'elle a commis sous l'influence du kansen.

Augmentations Spéciales. Par trois Augmentations, le maho-tsukai peut faire accroître le ND du jet de Volonté de 5.

Mortelle Asphyxie

ÉLÉMENT : Maho, Eau
DURÉE : 2 semaines
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

La cible est atteinte de pneumonie. Si elle reste au chaud dans un endroit confortable pendant les deux semaines qui suivent, elle n'a que 20 % de chances de mourir de la maladie, sinon le risque passe à 50 %. Si une personne dotée de la Compétence Médecine s'occupe de la victime, le bienfaiteur peut tenter un jet d'Intelligence/Médecine (ND 15) pour réduire les risques de mort de 10 %. Chaque Augmentation pratiquée par le guérisseur sur son jet de Médecine réduit les risques de 5 % supplémentaires. À l'inverse de la pneumonie naturelle, ce sort n'est pas contagieux, mais c'est bien là la seule différence.

Augmentations Spéciales. Par trois Augmentations, le maho-tsukai peut accroître les risques de mort de 10 %.

L'Oeil qui ne Cille Pas

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

La cible de ce sort est incapable de trouver le moindre sommeil. Tant que le sort n'est pas dissipé ou ses effets contrés, la cible souffre des malus imposés par le manque de sommeil (cf Fatigue page 160).

Peur

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : un mois

L'« École de Shugenja » Maho-tsukai

Bonus : Intelligence +1
Compétences : Calligraphie, Défense, Méditation, Art de la Magie (maho) 2, Discrétion (Incantation), et une Compétence Dégradante au choix.
Affinité/Déficience : les maho-tsukai ont une affinité pour les sorts de maho et une déficience pour tous les sorts autres.
Rang d'Honneur de départ : 0.5
Équipement : tanto ; kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage ; 1 koku
Technique : les maho-tsukai apprennent à maîtriser l'incantation de sorts chargés de la puissance infâme de Jigoku. Quand il fait appel à la maho, le personnage peut bénéficier d'un bonus au jet correspondant, dont la valeur doit simplement ne pas dépasser son Rang en Art de la Magie (Maho). Une autre possibilité consiste à soustraire une valeur du même ordre à tout jet d'incantation de maho réussi.

ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 3 m

La cible est complètement terrifiée par l'objet que choisit le maho-tsukai. Ce qui provoque la phobie de la cible est considéré comme ayant Peur 4, uniquement applicable pour cette personne. Le maho-tsukai ne peut choisir quelque chose de vital, comme l'air, mais des choses comme le riz, les chiens ou les maisons constituent des objets de phobie valables.

Niveau de Maîtrise 3

Armure d'Obsidienne

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : 10 tours
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Ce sort invoque une puissante aura de corruption qui enveloppe la cible. Cette aura perturbe les sorts ou pouvoirs spéciaux qui s'attaquent à la Souillure quand ils sont dirigés contre la cible. C'est ainsi qu'une Frappe de Jade qui cible une personne entourée d'une Armure d'Obsidienne rencontrera d'abord l'armure, qu'elle détruira, sans pouvoir atteindre son but. Dans les faits, Armure d'Obsidienne annule le premier sort ou pouvoir spécial attiré par la Souillure et dirigé contre son porteur. Après cela, ce type d'attaque affecte normalement la cible.

Corruption des Éléments

ÉLÉMENT : Maho, voir description
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 30 m
PORTÉE : contact

L'un des quatre éléments est corrompu à l'extrême dans la Zone d'Effet. Quiconque tente de lancer un sort de l'élément concerné dans le rayon du sort voit le ND du sort accroître de 25. Ces effets peuvent être annulés par des rituels de purification.

Ce sort se lance comme un sort de l'élément affecté. Il s'apprend en revanche comme un sort de l'Anneau le plus élevé du maho-tsukai.

Essence de la Fausse Vie

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : contact

Ce rituel exige un temps d'incantation de 10 heures. Il doit être lancé sur une cible vivante et consentante qui doit rester à portée pendant tout le rituel. Une fois lancé, le sort transforme la cible en mort-vivant putréfié. Le sujet garde sa conscience et reste capable d'utiliser toutes ses compétences et tous ses sorts (bien que tout ce qu'il lance appartient maintenant à la maho et suit les règles correspondantes). Pour ce qui est de résister au contrôle d'autres maho-tsukai, on considère que les morts-vivants créés par ce sort sont contrôlés par eux-mêmes.

Le mort-vivant engendré est immunisé contre les effets de la Souillure de l'Outremonde mais ne peut dépenser de Points de Vide. Par ailleurs, les morts-vivants n'ont généralement pas le sang utile pour alimenter la maho.

Vol de Souffle

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : concentration absolue
ZONE D'EFFET : 1 cible
PORTÉE : 7,50 m

L'un des poumons de la cible est neutralisé. La cible ne peut plus respirer et se trouve soumise aux règles sur le manque d'air (cf Asphyxie page 160).

Niveau de Maîtrise 4

Caresse de Jigoku

ÉLÉMENT : Maho, Vide
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 30 m
PORTÉE : contact

Ce sort est d'une efficacité aussi simple que brutale. La terre qui entoure le maho-tsukai est progressivement altérée jusqu'à ce qu'elle soit aussi corrompue par la Souillure que n'importe quelle région de l'Outremonde. Ce sort est radical mais il ne passe absolument pas inaperçu. Le maho-tsukai qui l'emploie doit se préparer à faire face à la vague de justiciers qui vont tout faire pour le détruire.

Don du Créateur

ÉLÉMENT : Maho, Vide
DURÉE : 1 jour
ZONE D'EFFET : le maho-tsukai
PORTÉE : le maho-tsukai

Ce sort, le plus souvent invoqué par désespoir ou folie, implore la bénédiction et la puissance du Sombre Seigneur. Le maho-tsukai profite en effet de la puissance de Fu Leng, mais le prix qu'il doit payer est terrible. Ce sort a un Temps d'Incantation d'une heure et permet alors au lanceur de manifester un Pouvoir Majeur de l'Outremonde pendant un jour. Le pouvoir s'estompe au bout d'une journée, mais les difformités qui l'accompagnent sont là pour toujours.

Invocation d'un Kansen Majeur

ÉLÉMENT : Maho, Air
DURÉE : 1 heure
ZONE D'EFFET : 1 kansen
PORTÉE : 3 m

En l'espace d'un tour, une créature spectrale apparaît devant le maho-tsukai. Elle suit aveuglément ses instructions mentales jusqu'à la fin du sort, sans se soucier de sa propre sécurité. Les caractéristiques des kansen majeurs se trouvent dans le Livre du Vide.

Invoquer un Oni

ÉLÉMENT : Maho, Eau
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : 1 oni
PORTÉE : 160 kilomètres

L'Oni le plus puissant dans un rayon de 160 kilomètres est téléporté instantanément quelque part à moins de 30 m du maho-tsukai. Ce sort n'octroie aucune forme de contrôle sur l'Oni. Le personnage peut choisir dans quelle direction est orienté l'Oni au moment où il apparaît. Le maho-tsukai tente alors un jet d'opposition de Volonté contre l'Oni. Si l'Oni l'emporte, il prend conscience du sort, sachant que la plupart d'entre eux n'apprécient guère d'être transportés contre leur gré…

Les caractéristiques de quelques Oni sont indiquées dans le Livre du Vide.

Malédiction

ÉLÉMENT : Maho, Feu
DURÉE : permanente
ZONE D'EFFET : voir description
PORTÉE : champ de vision

Malédiction exige une partie corporelle du sujet : une mèche de cheveux, un peu de sang, etc. Un objet appartenant à la victime ne suffit pas, le maho-tsukai doit posséder quelque chose qui abrite un peu de l'énergie spirituelle du sujet.

Si la malédiction porte ses fruits, le maho-tsukai doit rester en contact physique avec l'objet à tout moment. Si jamais il vient à le perdre, la malédiction sera levée. C'est d'ailleurs là le seul moyen de briser une malédiction.

Exemples de Malédictions :

- Un samurai du Clan du Scorpion qui découvre que personne ne met en doute ses paroles.
- Un membre du Clan du Dragon qui ne peut pas parler de manière intelligible.
- Un membre du Clan du Crabe qui ne peut pas dire la vérité.
- Un membre du Clan de la Licorne qui ne peut dormir plusieurs fois sous le même toit.
- Un membre du Clan du Lion qui ne sait pas chuchoter.
- Un membre du Clan du Phénix qui ne peut s'empêcher de lancer des sorts à la moindre occasion.
- Un membre du Clan de la Grue qui ne peut rester calme.
- Un samurai qui ne fait que provoquer la mort et la perte de ceux qui ont confiance en lui.

Niveau de Maîtrise 5

Récolte de Mort

ÉLÉMENT : Maho, Terre
DURÉE : 5 minutes
ZONE D'EFFET : le maho-tsukai
PORTÉE : contact

Le maho-tsukai fait appel à la puissance de Jigoku sous sa forme la moins raffinée. Ce sort n'est pas apprécié de certains maho-tsukai, car il a tendance à plus tuer qu'il ne corrompt, mais il fait partie des rituels favoris des adeptes des champs de bataille. Jusqu'à la fin du sort, quiconque touche le maho-tsukai doit réussir un jet de Terre (ND 25) sous peine de subir 5g5 Blessures.

Le personnage peut choisir de maintenir les effets du sort, ce qui lui permet de continuer à toucher et attaquer d'autres adversaires pour une durée renouvelée, s'il accepte d'acquitter à nouveau le sacrifice de départ. Les blessures infligées par Moisson de la mort ne peuvent servir à maintenir les effets du sort et aucune Souillure supplémentaire ne sera imposée au personnage pour ce prolongement.



Livre Du VIDE

著書

Yoritomo Kakuei était accroupi sur l'affleurement rocheux, observant la cité en contrebas.

« L'endroit semble silencieux, » dit Moshi Chiyeko d'une voix douce, en s'agenouillant auprès de lui.

Il eut un grognement évasif à l'encontre de la jeune shugenja. « On le dirait, » dit-il, « mais il fallait s'y attendre. Ce sont là les terres du Clan du Phénix. Nos ennemis sont en sécurité dans leur domaine. Ils pensent que le navire de Yasunobu a fui la côte peu après son arrestation. Ils pensent que nous sommes des voleurs et des pirates, sans loyauté les uns pour les autres, et leur stupidité est notre meilleure arme contre eux. Ils n'ont aucune raison de soupçonner que nous sommes restés là. »

« Cela ne signifie pas qu'ils ne sont pas préparés, » dit une voix tranchante dans un murmure. Un éclaireur mince, en armure vert sombre, se glissa hors des ombres, un arc à la courbure élégante serré dans son poing. « Bien au contraire, en fait : c'est ce que j'ai découvert. »

« Qu'as-tu appris, Yoshida ? » demanda Kakuei, se tournant vers le membre de la famille Tsurucht.

« Rien qui risque de te mettre de bonne humeur, je le crains, sama. Le capitaine Yasunobu est retenu dans les quartiers du magistrat du village qui se trouve en bas. Il est interrogé au sujet de l'implication du Clan de la Mante dans les émeutes de la Cité du Souvenir, mais j'ai peur que les magistrats n'aient déjà pris leur décision. Le tortionnaire eta a déjà été appelé, et bientôt les membres du Clan du Phénix auront les aveux qu'ils désirent. »

« Ridicule ! » dit Kakuei avec un sourire de mépris. « J'avais averti le capitaine que cela se produirait. Il est venu ici pour convaincre la Clan du Phénix de notre innocence, mais à la place, il va être puni pour les crimes qu'on nous impute. Ces Isawa sont des idiots. Où sont leur pacifisme et leur compréhension, aujourd'hui ? »

« Non, » dit doucement Chiyeko. « Ce n'est pas aussi simple. La Cité du Souvenir a beaucoup souffert. Ces membres du Clan du Phénix n'ont aucune raison de faire confiance. Nos ennemis cachés ont compté là-dessus. Les Isawa ont été manipulés, comme nous avant eux. Il y a ici une autre force à l'œuvre, qui veut que nos clans restent en guerre. »

« Et qui ferait une telle chose ? » demanda Yoshida.

« Je ne sais pas, » répondit Chiyeko en baissant la tête. « J'aimerais le savoir. Jusqu'à ce que nous en soyons certain, je ne vois que violence dans l'avenir des Clans de la Mante et du Phénix. »

« Alors ces théories n'ont aucun sens, » rétorqua Yoshida. « Tout ce qui compte, c'est ce que nous savons, et je sais que notre seigneur a été emprisonné par le Clan du Phénix. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne soit forcé à avouer un crime qu'il n'a pas commis, et qu'il soit ensuite exécuté pour cela. »

« Alors notre voie est toute tracée, » dit Kakuei, « nous devons le secourir ».

« Sais-tu combien de samurai Shiba gardent la Cité du Souvenir ? » demanda Yoshida en écarquillant les yeux. « Réalises-tu à quel point il sera difficile de pénétrer dans la prison des magistrats et de faire évader le capitaine sans qu'on le remarque ? Selon toute probabilité, nous nous ferons tuer. »

Kakuei se leva, assurant les sabres à sa hanche. « Et si nous restons ici, notre seigneur et capitaine sera assassiné sans que nous ayons rien fait. Nos vies, ou notre honneur. Tel est notre choix, mes amis. »

« Ce n'est pas un choix, » dit Yoshida avec un sourire. « Je suis avec toi, Kakuei. Je peux vous montrer comment passer les murs. Peut-être que la magie de Chiyeko pourra distraire les gardes. »

« Es-tu avec nous, Chiyeko ? » demanda Kakuei.

« Nous ne pouvons pas laisser notre maître mourir, » répondit-elle. « Et peut-être qu'il sait qui manipule nos clans dans ce conflit. Nous devons le sauver. »

Kakuei acquiesça. Il se sentait bien plus sûr de lui avec le soutien de ses deux plus proches alliés. Peut-être que tout cela n'était pas si impossible, après tout.

« Mais que ferons-nous si les membres du Clan du Phénix tentent de nous arrêter ? » demanda-t-elle en le fixant de ses grands yeux verts.

Kakuei lui retourna son regard avec un froncement de sourcils sinistre. « Prie pour leur vie qu'ils ne le fassent pas, » dit-il.

Trucs et Astuces du Maître de Jeu

Des Gaijin Interprétant des Samurai

Le premier personnage rokugani d'un joueur ne fera sans doute pas la fierté de son clan. Sans un minimum d'indications de la part du Maître de Jeu (MJ), un personnage peut se révéler totalement inutile (comme un courtisan du Clan de la Grue doté exclusivement de compétences de combat) ou parfaitement hors de propos.

Rokugan se prête à une approche structurée de la création de personnage. En de nombreux mondes, le passé du personnage n'a guère d'importance. Toutefois, au sein de l'Empire, un personnage débutant doit connaître son clan et sa famille (le cas échéant), mais également être au fait de la situation de chacun. Presque tous les samurai de Rokugan prêtent allégeance à un seigneur, la clef d'une campagne bien menée étant de dresser toutes les factions en présence les unes contre les autres. La place des personnages dépend bien évidemment des joueurs, mais également de vous.

N'oubliez pas que le monde de Rokugan se prête merveilleusement bien à l'intrigue. Dès que vos joueurs commencent à créer leur personnage, invitez-les à prendre des Compétences qui peuvent paraître inutiles pour un combattant. Les Compétences comme Étiquette ont une grande valeur a la cour où tout samurai de marque finit par évoluer. Ce type de Compétence entre en jeu plus souvent qu'on ne le croirait de prime abord.

Le Premier Groupe

Bon, vous vous êtes familiarisé avec les règles du jeu et le monde de Rokugan, et vos joueurs ont créé leur premier personnage dans un élan d'héroïsme. Une fois tout le monde rassemblé, voici à quoi peut ressembler votre groupe :

Jérôme joue Mirumoto Kikaze, un samurai du Clan du Dragon pourvu de Compétences de duelliste. Doudou joue Matsu Fujiaki, un samurai du Clan du Lion doté de redoutables talents d'archer. Nathalie a créé Iuchi Kejiko, une shugenja du Clan de la Licorne axée sur la magie de guérison. Enfin, Sandy joue Dokatu, un ninja indépendant.

Au premier coup d'œil, les personnages (ou PJ) sont bien ficelés, chaque joueur ne s'étant pas contenté de créer une sorte de samurai générique. Tout roule jusqu'à ce que vous réalisiez que les Clans du Dragon et du Lion sont en guerre dans votre campagne. Comment expliquer alors que deux samurai issus de clans en conflit voyagent ensemble sans pour autant s'entretuer ? De plus, le personnage de Nathalie déteste le Clan du Lion car des samurai de cette maison ont saccagé les terres de son grand-père. Pour couronner le tout, vous réalisez que Sandy n'a pas pris soin de dissimuler le fait qu'il est ninja. Quand Kikaze, Fujiaki et Kejiko auront fini de s'étriper, le survivant se sentira certainement obligé de découper Dokatu en rondelles.

Maintenant, il y a deux manières de gérer la situation : approfondir le passé des personnages ou les retoucher en tenant compte de l'orientation de la campagne. Si les joueurs souhaitent conserver leurs personnages (ce qui sera sans doute le cas), quelques explications plausibles permettront d'arrondir les angles. Peut-être Mirumoto Kikaze et Matsu Fujiako étaient-ils amis d'enfance avant que ne débute la guerre. Voyageant ensemble, ils s'efforcent aujourd'hui de trouver le moyen de mettre un terme au conflit qui opposé leurs deux clans. Non seulement cette solution va éviter que les deux samurai ne s'entretuent, mais elle va en plus ajouter une intrigue secondaire à la campagne. Quant à Iuchi Kejiko, sans doute souhaite-t-elle simplement venger son ancêtre de ceux qui ont saccagé ses terres de manière aussi odieuse. Quand elle se retrouvera face à ceux qu'elle recherche, le personnage de Doudou sera dans une position des plus intéressantes, c'est certain. Sera-t-il loyal à son clan ou se conformera-t-il aux préceptes de l'honneur ?

Quant au ninja, Dokatu, il va lui falloir une sacrée couverture. En effet, aucun membre honorable de la caste des samurai n'accepterait de voyager en compagnie d'un ninja. Cependant, si Dokatu est par exemple un membre déshonoré de la famille Mirumoto engagé par le samurai du Clan du Lion que recherche Kejiko, vous tissez là un nouveau lien entre deux personnages et disposez d'une nouvelle intrigue secondaire. Dokatu verra-t-il en Kikaze un rappel cinglant de son échec ou cherchera-t-il à lui emboîter le pas ? Et si Dokatu devenait fou amoureux de Kejiko ? Comment réagira-il alors lorsque son employeur lui ordonnera de terrasser la jeune femme du Clan de la Licorne ?

Tous les MJ n'auront pas la chance de disposer d'un groupe homogène ni même de personnages ayant la moindre raison de voyager ensemble. Pour gérer au mieux une telle situation, il suffit de donner des instructions aux joueurs dès la création des personnages, avant que la campagne ne commence. Cette méthode convient tout particulièrement quand le MJ s'adresse aux joueurs avant qu'ils ne créent leur personnage. En effet, s'il rejette toutes les propositions de personnages qui lui sont faites, le processus de création risque d'être bâclé, si bien que les PJ seront creux ou les joueurs frustrés. Les indications du MJ ne sont pas forcément complexes. Des instructions simples, telles que « Tous les personnages doivent avoir 2 Rangs en Iaijutsu », permettront par exemple aux personnages d'être réunis au début d'un tournoi. Il est ensuite facile de trouver une explication à l'association des personnages.

Une autre méthode consiste à créer des magistrats. Si les personnages sont des Magistrats Impériaux, ils s'encombreront moins facilement des préjugés dont sont victimes leurs clans. En effet, même les maisons majeures de Rokugan doivent se plier à l'autorité du Trône Impérial. Les ordres des magistrats ont force de loi et leur verbe est celui de l'Empereur. Il s'agit d'une approche simple et courante à la fois, car elle permet de réunir des personnages issus d'horizons très différents. Sur le même principe, les personnages peuvent également être membres des Légions Impériales. Au sein d'une campagne militaire, le fait de représenter l'armée personnelle de l'Empereur donnera aux PJ des occasions d'aventure sans précédent.

Enfin, si vous avez un type de campagne bien précis en tête, n'hésitez pas à exposer des règles de création de personnage très strictes avant même que vos joueurs ne songent à leur personnage. Si l'une des principales missions des personnages va être de traquer des maho-tsukai, ne les laissez pas créer une bande de courtisans sans aucune expérience en matière de magie. Les campagnes s'attachant à des desseins très précis devront ainsi être orientées sous peine de partir de travers. Dans l'exemple de campagne s'attachant à traquer des utilisateurs de maho, vos instructions pourraient être les suivantes :

- Au moins un shugenja du Clan du Crabe.
- Au moins deux personnages pourvus de Connaissance (Maho) 3 ou Art de la Magie 3.
- Pas plus de deux bushi.

En étant plus strict encore, le MJ ajoutera les conditions suivantes :

- Un shugenja du Clan du Crabe pourvu de Connaissance (Maho) 3 ou Art de la Magie 3.
- Un bushi du Clan du Crabe.

- Deux shugenja du Clan du Dragon pourvus de Connaissance (Maho) 3 ou Art de la Magie 3.
- Un bushi du Clan du Dragon.

Bien évidemment, la forme la plus extrême de ce type d'encadrement des personnages consiste à les créer soi-même et à laisser les joueurs piocher parmi les fiches proposées. Bien que ce système convienne parfaitement dans le cadre d'une partie d'introduction ou d'une session ne s'insérant pas dans la campagne, les joueurs préfèrent habituellement créer eux-mêmes leur personnage.

Dans tous les cas, assurez-vous que les joueurs se sentent à l'aise avec les règles que vous fixez avant de vous attaquer à la partie. En effet, il est possible qu'ils ne s'intéressent même pas au seigneur de la famille Kitsuki possédé par un Oni s'ils ne jouent pas les personnages qu'ils désiraient.

Pérennité de la Campagne

Si le MJ a pour mission d'aider les joueurs à créer leur personnage et à faire en sorte qu'ils collaborent, son rôle consiste également à maintenir le niveau d'intérêt que suscite la campagne. Cette section ne vous apprendra pas à devenir un bon MJ, mais elle vous permettra de personnaliser votre campagne.

Intrigue

Au cours de l'histoire de Rokugan, il n'y a jamais eu moins de six factions aux premières loges de l'Empire. Peu après le départ du Clan de la Ki-Rin (qui devint par la suite le Clan de la Licorne), les six clans se démenèrent pour trouver leur place à Rokugan et gagner les grâces des Empereurs successifs. À l'inverse, peu après l'enlèvement de Toturi Ier, d'innombrables forces luttèrent les unes contre les autres. Les huit Clans Majeurs se déclarèrent la guerre, l'Ombre Rampante se mit sérieusement en branle contre l'Empire, les forces de l'Outremonde cherchèrent à anéantir définitivement le Clan du Crabe, les Naga s'en prirent au Clan du Dragon et même la bienveillante Confrérie de Shinsei participa aux affrontements.

Bien que la plupart de ces conflits prissent la forme de batailles rangées, certaines factions entreprirent des manœuvres plus subtiles. Rokugan voue un quasi culte à l'étiquette. Un messager détenant les termes d'une alliance secrète entre deux familles peut se révéler beaucoup plus meurtrier que deux cents samurai de la famille Akodo. Les accusations de déshonneur, d'utilisation de thé empoisonné, de fausses promesses et d'alliances forcées sont parfois plus intéressantes que le simple fait de prendre la tête d'une légion de soldats et de charger dans le tas. Imaginez que vos personnages sont chargés de parcourir l'Empire dans le but de proposer une alliance à un daimyo. Les ennemis de leur famille (ou la famille qu'ils tentent de joindre) préféreront certainement les faire disparaître plutôt que de les voir réussir.

Et une fois l'allié potentiel de leur seigneur contacté, qu'arrivera-t-il s'ils réalisent que celui-ci a déjà conclu une alliance avec leur ennemi ? Tant que les personnages auront à l'esprit que tout n'est pas toujours aussi simple qu'on le croit, l'Empire restera un monde vivant et passionnant à leurs yeux.

Honneur et Devoir

Même les samurai les moins honorables savent ce qu'est l'honneur et ce qu'ils doivent attendre des individus qui tiennent ce concept en grande estime. En deux mots, l'Empire s'intéresse davantage à l'antagonisme qui oppose l'ordre et le désordre plutôt qu'à celui qui oppose le bien et le mal. Les samurai se conforment à la loi de l'Empereur, sans véritablement se soucier des conséquences de leurs actes aux yeux des individus proches de la liberté. Le daimyo qui exempte quelques fermes de tout impôt pour améliorer le quotidien des fermiers sera puni beaucoup plus sévèrement que celui qui laisse quelques paysans mourir de faim parce qu'il perçoit justement l'impôt.

Cela ne veut pas dire que la culture rokugani est cruelle, d'autant que la compassion compte parmi les Sept Vertus. La plupart des daimyo règnent en fonction du droit impérial en vigueur tout en contribuant au bonheur de leurs ouailles. Dans les cultures occidentales, le héros est un solitaire qui lutte contre le statu quo et finit par l'emporter. Mais dans un monde comme Rokugan, le samurai doit transiger sur ses convictions et se conformer aux ordres de son suzerain.

En gros, qu'elles prennent la forme de guerres, de disparitions, de trahisons ou de sacrifices, les tragédies sont omniprésentes à Rokugan. Même ceux qui croient parvenir à les surmonter finissent généralement par y succomber. L'exemple classique est celui du samurai qui tombe secrètement amoureux d'une ennemie de son clan et finit par être responsable de la mort de celle-ci. Il lui faut ensuite rester stoïque alors que son seigneur lui offre honneur, présents et titres pour des actions qu'il n'aurait jamais voulu entreprendre.

Les joueurs n'auront pas à faire face à ce genre de situation tous les jours, mais le conflit existant entre émotions et devoir devra toujours rester sous-jacent.

Étiquette

Le citoyen rokugani se définit par ce qui le différence d'une conduite « barbare » ou animale. Même le plus méprisable des samurai du Clan du Scorpion ne se comportera pas comme un enfant grossier en présence d'hommes et de femmes. Si nul n'est en mesure de l'admonester parmi les individus présents, soyez sûr que l'un de ses supérieurs entendra parler de sa conduite et se chargera de rectifier le tir. L'Empire ne tolère pas ceux qui ne prennent pas le temps de se comporter comme des individus civilisés, l'échelle des sanctions allant de la simple humiliation publique à l'exécution déshonorante de l'offenseur, en passant par la révocation de son statut et de son nom des archives de la famille.

Les samurai qui souhaitent se montrer déplaisants doivent donc respecter certaines règles. Ainsi, les insultes voilées sont monnaie courante à la cour, la réputation de ceux qui ne savent y répondre subtilement ou gérer honorablement la situation en prenant alors un coup sévère. Au champ de bataille, les commandants ennemis se manquent rarement de respect en s'insultant copieusement. En revanche, il n'est pas rare qu'ils relatent leurs exploits ou narrent les méfaits de leur adversaire avant l'affrontement. Dans toute situation où l'on est entouré de témoins (n'oubliez pas que les Rokugani croient que les ancêtres, les esprits et le Royaume Céleste les observent en permanence), il faut respecter une certaine forme de protocole.

Autres Différences

Les campagnes rokugani se différencient de celles qui se déroulent dans d'autres univers fantastiques et offrent des situations inédites.

Magie et Objets Magiques : à Rokugan, la magie est élevée au rang d'art saint. Les prêtres et les hommes saints sont capables de façonner les forces des Cinq Éléments, un don aussi rare que précieux. Naturellement, ceux qui en abusent sont l'objet du mépris des autres shugenja. Bien que les forces de la magie soient omniprésentes, des esprits habitant chaque pierre, feuille, bise et goutte d'eau, les manifestations de puissance magique sont rares. À la vue d'un shugenja lançant un sort des plus simples, les paysans tombent habituellement à genoux d'émerveillement car ils savent pertinemment que ce type de samurai est en harmonie avec les forces qui meuvent le monde.

De plus, il est quasi impossible de se procurer de puissants objets magiques. Les chambres-fortes des clans majeurs abritent généralement cinq ou six reliques créées, découvertes ou remises au clan à un moment ou un autre de son histoire. Les Épées Célestes des clans en sont les plus célèbres exemples. Ils renferment la puissance de la Fortune de l'acier et sont généralement entre les mains des Champions de Clan.

Les étrangers : ils sont très rares à Rokugan. Les Rokugani se voient comme les enfants préférés du Soleil et de la Lune, si bien que les étrangers sont considérés comme des êtres inférieurs au mieux. Même ceux qui prouvent leur valeur aux samurai de Rokugan ne seront jamais considérés comme les égaux des autochtones. La seule exception à cette règle est le Clan de la Licorne. Habitué aux us des étrangers, il se montre un peu plus accueillant que les autres clans rokugani. Les étrangers qui offensent un samurai se font généralement tuer ou finissent au cachot.

Équipement et Argent : à Rokugan, la plupart des personnages ont un maître. Un samurai se dévouant corps et âme à son seigneur, ce dernier est censé l'habiller, le loger et l'équiper. Il reçoit donc automatiquement une armure, de la nourriture, des vêtements, un cheval et tout l'équipement qui lui est nécessaire. Bien entendu, les samurai qui abusent de ce privilège se voient confier les tâches les moins risquées, ce qui permet au seigneur d'investir sur des samurai qui prennent soin de leurs affaires. Le katana du samurai est un cas à part puisque le sabre de la famille ne peut pas véritablement être remplacé. Quand un samurai brise ou perd son sabre, on le lui remplace généralement (sauf si l'incident est dû à la bêtise du samurai), mais l'affaire est beaucoup plus sérieuse que le simple remplacement d'un élément d'armure ou d'un destrier.

Le ronin, qui n'a pas de maître, est l'exception qui confirme la règle. Il doit faire attention à son équipement et à son argent. Ses objets sont généralement de piètre qualité.

Noblesse : d'une manière ou d'une autre, les PJ sont nobles. Même un ronin avait jadis un maître, une famille ou était l'enfant d'un samurai. Si le personnage n'a ni terres ni vassaux (c'est généralement le cas), il reste un membre de la classe dirigeante de Rokugan, avec les privilèges et les responsabilités que cela induit. Un samurai peut demander tout ce dont il a besoin auprès d'un paysan : abri, nourriture ou aide. Évidemment, des demandes répétées ont toutes les chances d'attirer l'attention du seigneur des paysans, ce que le samurai souhaite parfois éviter. À l'inverse, au titre de noble, le samurai doit respecter ses supérieurs et son seigneur le tient certainement à l'œil.

En qualité de noble, le samurai doit également recevoir une éducation, même si cette règle ne concerne pas le Clan du Crabe. Ce dernier mène en effet une guerre de tous les instants et n'a pas le temps d'éduquer convenablement ses rejetons. Si la plupart des samurai du Clan du Crabe savent lire, écrire et évoluer en société, ils s'attachent rarement aux Compétences dépourvues de lien avec leur vie martiale. Aux yeux des autres clans, il est bon de pouvoir découper un ennemi en menus morceaux, mais ceux qui ne savent faire que cela sont assurément des barbares.

D'un point de vue purement technique, les moines ne sont pas des samurai mais oeuvrent également pour conserver leur statut de lettrés affables. Après tout, ce sont des prêtres et des hommes saints dont les samurai recherchent les lumières et la sagesse.

Créatures et Personnages Non-joueurs

Les personnages non-joueurs (PNJ) de Rokugan se divisent en deux catégories : les créatures et les humains. Ce qui les sépare est la présence du Vide et un semblant de société. La catégorie des « créatures » inclut tout ce qui va du simple lapin au maraudeur gobelin en passant par le Nezumi curieux. Bien que les Naga aient été reconnus comme des alliés de l'Empire et que les Nezumi soient plus ou moins tolérés dans certaines régions de Rokugan, un personnage a autant de chances de tomber sur un Oni dévastateur que sur un aventurier homme-rat au beau milieu d'une ville. Tout laisse d'ailleurs penser que ces deux « visiteurs » y seront traités de la même façon.

Les PNJ humains figurent à la fin de cette section et les créatures ont été regroupés par milieu (créatures des forêts ou créatures de l'Outremonde, par exemple). Cela ne signifie pas qu'on ne les trouve que dans le milieu en question, mais simplement qu'il y a de grandes chances qu'elles y évoluent. Si un ourson perdu peut devenir la vedette d'une comptine transmise de génération en génération au sein d'une famille, un troll tout droit sorti de l'Outremonde peut également tenir le premier rôle d'un récit édifiant.



Règles Traitant des Créatures

Carapace

Certaines créatures sont insensibles aux coups les plus puissants, si bien qu'elles en deviennent redoutables. Cela peut être dû à un cuir épais ou tout simplement parce que les dommages ne les affectent pas (c'est le cas, par exemple, de Mizu no Oni, le démon corrompu de l'Eau élémentaire). La Carapace peut également s'appliquer aux cibles inertes qui ont une résistance naturelle aux dégâts, comme les murailles en pierre.

La valeur de Carapace varie de 1 à 10 et représente la quantité de dommages qu'une créature peut ignorer. Quand la créature subit un coup, le nombre de dés de dommages lancés est réduit de sa valeur de Carapace, jusqu'à un minimum de 1. Cette réduction s'applique avant d'effectuer le jet. Quand une attaque est censée infliger plus de dix dés de Blessures (normalement transformés en dés gardés), la valeur de Carapace réduit le total de dés lancés avant que n'entre en jeu la limite de dix dés. Si la valeur de Carapace de la créature a 5 Rangs de plus que le nombre de dés normalement lancés, le monstre ne subit pas de dommages.

Parfois, il est possible de passer outre la Carapace d'un adversaire. Cela peut être dû à une sorte de talon d'Achille ou, dans le cas de nombreuses créatures de l'Outremonde, à une vulnérabilité à un matériau qui ne tient pas compte de la nature surnaturelle de la Carapace. Dans ce cas, cette faiblesse figure entre parenthèses, juste après la valeur de Carapace. Par exemple, la description d'un Oni vulnérable au jade indiquera : « Carapace 3 (sauf jade). » Dans ce cas, la Carapace ne réduit pas le nombre de dés de dommages de l'assaillant.

Peur

Même dans un monde aussi étrange que Rokugan, tout le monde n'est pas prêt à faire face aux rencontres les plus singulières. Les samurai les plus courageux croisent parfois le chemin de créatures capables de les faire fuir de terreur. La Peur est susceptible de susciter l'hésitation ou même de paralyser un samurai. Plusieurs créatures dégagent une aura de Peur, mais certains effets magiques la reproduisent également. Le MJ pourra décider qu'une scène génère un effet de Peur, mais cela doit être réservé aux situations les plus terrorisantes (comme entreprendre un sacrifice rituel).

La valeur d'un effet de Peur varie de 0 à 10. Quand un personnage est confronté à un phénomène générant la Peur, il a le droit de prendre ses jambes à son cou, ce qui ne relève assurément pas d'une conduite honorable. S'il choisit d'affronter la source de la Peur, il doit effectuer un jet de Volonté contre un ND égal à 5 fois la valeur de Peur. Chaque dé bénéficie d'un bonus égal à son Rang d'Honneur. Si le personnage échoue le jet d'au moins 15 points, il s'enfuit aussi vite que possible. Si la marge d'échec est moins importante, il peut faire face à la situation, mais tous les dés de Compétences qu'il lance subissent un malus égal à la valeur de Peur et il lui est impossible de dépenser du Vide. Ce malus agit jusqu'à ce que la source de la Peur disparaisse ou jusqu'à ce que le personnage s'en éloigne.

Face à plusieurs effets de Peur, on ne tient compte que du plus puissant. Si le personnage réussit son jet, il n'aura plus à effectuer de jet face à la source de cette Peur, sauf si la valeur de celle-ci vient à augmenter.

Invulnérabilité

À l'instar de la Carapace, l'Invulnérabilité dénote une résistance aux dommages, mais son importance est plus grande encore. Les créatures pourvues d'une Invulnérabilité ne subissent pas de dommages face aux attaques ordinaires, mais elles n'en restent pas moins sujettes aux effets secondaires de celles-ci. Par exemple, un troll Invulnérable ne subira pas de dommages face à une attaque visant à le renverser, mais il se retrouvera néanmoins face contre terre. Par défaut, l'Invulnérabilité n'est d'aucun secours contre les sources de dommages surnaturelles, comme les armes bénies, les effets magiques, etc. Certains effets peuvent également passer outre l'Invulnérabilité ou la renforcer davantage (comme dans le cas d'un gobelin mutant Invulnérable aux feux magiques). Ils figurent alors entre parenthèses.

Créatures

Animaux

Cette section regroupe les animaux.

Blaireau

Air: 1	**Terre:** 2	**Feu:** 1	**Eau:** 2
Réflexes: 2		Agilité: 2	

Jet d'attaque: 3g2 **Jet de dommages:** 3g2
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 4

Spécial : un blaireau qui a subi plus de 2 Rangs de Blessures tente de fuir si possible, s'en prenant alors à tout ce qui se dresse en travers de son chemin.

Le blaireau commun est un animal des forêts. Omnivore, il se nourrit de larves, de racines et de petits rongeurs. Quand on l'excite, il pousse des sifflements menaçants tout en cherchant à prendre la fuite. Cet animal est très répandu dans toutes les forêts de Rokugan.

Boeuf

Air: 2	**Terre:** 2	**Feu:** 1	**Eau:** 2
Réflexes: 3	Constitution: 5	Agilité: 3	Force: 5

Jet d'attaque: 4g3 **Jet de dommages:** 6g3
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 10

Spécial : un boeuf qui subit 1 ou 2 Rangs de Blessures attaque désespérément tout ce qui se tient près de lui.

Le boeuf évolue dans les collines forestières et en milieu accidenté. Il s'agit du plus grand bovin de Rokugan. Parfois qualifié de gaur, le boeuf est connu pour sa rudesse et son opiniâtreté. Le taureau pèse jusqu'à 900 kilos. Le boeuf est de nature timide, mais sa taille le protège de la plupart des prédateurs. À l'instar des autres bovins, il est pourvu d'un bon odorat, mais d'une mauvaise vue et d'une bien piètre ouïe.

Cerf

Air: 1	**Terre:** 2	**Feu:** 1	**Eau:** 2
Réflexes: 5	Constitution: 3	Agilité: 3	

Jet d'attaque: 2g2 **Jet de dommages:** 4g2
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 7

Cerfs et autres daims sont très répandus dans les forêts orientales et les régions montagneuses de Rokugan. Les mâles adultes restent

généralement à l'écart de la harde et ne la rejoignent qu'à la saison des amours. On trouve ces animaux à peu près partout entre la côte et les régions situées à moins de 2 500 mètres d'altitude. Ils se nourrissent de divers fruits et d'herbe, plus particulièrement d'herbe grasse que l'on trouve près des cours d'eau et des lacs. La harde est généralement constituée d'une demi-douzaine d'individus comprenant des femelles et des petits. Les mâles adultes établissent leur territoire durant la saison des amours, où les femelles les rejoignent pour de courtes périodes. Le temps de gestation est de sept mois. Le cerf attaque généralement à l'aide de ses bois et de ses sabots. Ses andouillers peuvent peser jusqu'à 20 kilos.

Chien

Air: 1	**Terre:** 2	**Feu:** 2	**Eau:** 2
Réflexes: 3		Agilité: 3	Force: 4

Jet d'attaque: 3g3 **Jet de dommages:** 1g1
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 7

Spécial : un chien fuit aussi vite que possible dès qu'il a subi 1 Rang de Blessures. Sa vitesse de déplacement est alors calculée en tenant compte d'un bonus de +2 en Eau.

À Rokugan, les chiens sauvages sont rares mais beaucoup plus agressifs que leurs pendants domestiques. S'il est possible de les dresser à leur plus jeune âge, les chiens sauvages adultes ne se laissent pas apprivoiser et sont généralement abattus à vue. Une fois dressé, un chien est loyal envers son maître et le défend jusqu'à la mort si nécessaire.

Les caractéristiques d'un chien varient selon sa race et son âge, mais certains sont élevés spécifiquement pour se battre. Les chiens de guerre sont presque exclusivement dressés par la famille Moto. Ils disposent de traits physiques élevés et d'un plus grand nombre de Blessures. Au combat, les meilleurs chiens de guerre de la famille Moto équivalent à un bushi entraîné.

Loup

Air: 1	**Terre:** 3	**Feu:** 2	**Eau:** 3
Réflexes: 3		Agilité: 4	Perception : 4

Jet d'attaque: 4g3 **Jet de dommages:** 5g2
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 6

Les loups sont nombreux dans les collines forestières et les sommets montagneux de Rokugan. Ils errent en meutes de 1 à 10 adultes, avec un jeune par adulte. Ils se nourrissent de daims, de lièvres et autres gibiers. Ils accordent une grande importance à leur territoire mais se tiennent à l'écart des humains et craignent le feu. Du reste, ils ne s'en prennent aux humains que s'ils sont affamés ou acculés. Durant les mois les plus froids de l'année, leur régime est constitué de souris et de petits rongeurs.

Face aux proies les plus grandes, le loup use d'une technique de harcèlement. La meute encercle et poursuit sa proie, lui mordillant les talons jusqu'à l'épuiser. La mort est ensuite rapide alors que l'ensemble de la meute fond sur la proie à terre.

Ours

Air: 2	**Terre:** 4	**Feu:** 1	**Eau:** 2
		Agilité: 4	Force: 6

Jet d'attaque: 4g3 **Jet de dommages:** 6g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 10

Spécial : Carapace 1. Un ours qui a subi plus de 2 Rangs de Blessures lance et garde 1 dé d'attaque et de dommages supplémentaire, ce qui simule la sauvagerie dont il fait alors preuve. Il bénéficie de 1 Augmentation Gratuite quand il tente une attaque de renversement ou de lutte.

L'Empire abrite plusieurs espèces d'ours, mais la plus courante est l'ours noir des forêts que l'on trouve surtout dans la forêt de Shinomen et dans les régions montagneuses situées près de l'eau, comme les côtes des provinces du Clan du Phénix. L'ours attache une grande importance à son territoire, qu'il défend violemment même si on ne le provoque pas. Les intrus sont alors poursuivis jusqu'aux frontières du territoire de l'animal, pour être sûr qu'ils ne reviennent pas. L'ours est un animal solitaire par nature, mais il n'est pas rare de croiser la route d'une femelle accompagnée d'un ou deux petits.

L'ours mène une vie oisive et ne se montre pas violent à l'encontre des créatures situées en dehors de son territoire. Dans de rare cas, il développe un goût certain pour la chair humaine. De tels spécimens sont pourchassés et tués car ils s'attaquent souvent aux paysans et aux samurai qu'ils repèrent à l'odeur.

L'ours noir est capable de grimper aux arbres pour poursuivre les intrus. L'ours brun est moins répandu et élit généralement domicile dans une caverne. Beaucoup plus agressif que l'ours noir, il ne grimpe pas aux arbres mais tente de les abattre, du moins de les secouer pour en faire tomber leurs proies. L'ours pèse 250 kilos et mesure 1,80 mètre de haut une fois debout sur ses pattes postérieures.

Rapace

Air: 2	**Terre:** 2	**Feu:** 2	**Eau:** 2
		Agilité: 3	Perception : 4

Jet d'attaque: 5g3 **Jet de dommages:** 4g2
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 6

Spécial : après avoir subi 3 Rangs de Blessures, l'oiseau ne peut plus voler et son ND pour être touché tombe à 20.

À Rokugan, les rapaces (ou oiseaux de proie) sont divisés en deux types : les aigles et les faucons. Si les aigles sont les plus grands, les faucons sont les plus agressifs. Les aigles sont les plus grands rapaces de Rokugan, leur envergure pouvant aller jusqu'à 2,10 mètres. La couleur de leur plumage est brun-or et parfois moucheté de blanc ou de noir. L'aigle a le même partenaire tout au long de son existence, le nid d'un couple pouvant accueillir jusqu'à trois oisillons. Parfois, les faucons sont dressés et font de formidables oiseaux de chasse car ils conservent malgré tout leur instinct et leur nature prédatrice.

Renard

Air: 1	**Terre:** 1	**Feu:** 1	**Eau:** 1
Réflexes: 5			Perception : 3

Jet d'attaque: 2g2 **Jet de dommages:** 2g1
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 5

Spécial : fuit toujours quand il est attaqué ; +15 au ND visant à suivre la piste d'un renard.

Le renard à queue rousse est très répandu dans les collines et les forêts de Rokugan. Se nourrissant de rongeurs et d'animaux de petite taille, on en trouve beaucoup sur les terres de la maison Kitsune. Ils se cachent dans les forêts luxuriantes de Kitsune Mori et vivent parmi les esprits kitsune de la région. Le renard est un animal vif, plus rapide qu'un cheval, qui exploite sa vitesse et sa ruse pour rester en vie. Il est illégal de tuer un renard à Kitsune Mori. Dans le reste de Rokugan, c'est un présage de mauvais augure.

Sanglier

Air: 1	**Terre:** 3	**Feu:** 1	**Eau:** 2
Réflexes: 2		Agilité: 3	Force: 3

Jet d'attaque: 3g2 **Jet de dommages:** 3g3
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 7

Spécial : le sanglier peut charger, se déplaçant au double de sa vitesse habituelle pour frapper son adversaire, si bien qu'il lance alors 2 dés de dommages supplémentaires. Quand il charge, son ND pour être touché est réduit de 5 points.

Les sangliers (ou cochons sauvages) sont des animaux agressifs et omnivores. Défendant farouchement leur territoire, ils sont capables d'étriper un bushi en armure lourde. La gueule de cet animal est équipée de dents aiguisées et espacées particulièrement adaptées pour arracher la viande des os de ses proies. De plus, il est pourvu de défenses dont la longueur varie entre 15 et 20 centimètres.

Les sangliers se déplacent en groupes de 1–3 adultes auxquels il faut ajouter deux fois plus de petits (qui ne se battent pas). Le sanglier porte des coups de défense, tentant de renverser et d'empaler sa victime quand il a suffisamment de place pour ce faire. Les sangliers apparaissent dans de nombreux milieux différents, mais ils évitent les climats arides ou extrêmes.

SERPENT CONSTRICTEUR

Air: 1–2	Terre: 1–4	Feu: 1–3	Eau: 1–4

Jet d'attaque: 2g2 **Jet de dommages:** 1g1
ND pour être touché: 10 **Blessures par Rang de Blessure:** 5

Spécial : bénéficie de +15 au ND pour être touché et de +3g1 aux jets d'attaque sous l'eau. Jouit alors de +2g2 aux attaques de lutte et jets de dommages. Leurs caractéristiques dépendent de leur taille, qui varie entre 3 m et 9 m de long.

Les serpents constricteurs sont les plus grands serpents de Rokugan. Ils vivent dans les jungles et les forêts denses. Peu répandus, on les trouve habituellement à la lisière de l'Outremonde, au cœur de la forêt de Shinomen ou dans les jungles mystérieuses des Îles des Épices et de la Soie. Leurs anneaux sont suffisamment puissants pour écraser le bras d'un homme et certaines espèces venimeuses sont capables de paralyser leurs proies. Les plus grands serpents constricteurs ont une gueule telle qu'ils peuvent engloutir un gros chien ou un enfant.

Le serpent constricteur passe à l'attaque s'il se sent menacé ou s'il pense ne faire qu'une bouchée de sa proie. Il se fond généralement bien dans son environnement. Certains attaquent en se laissant tomber des arbres et en s'enroulant autour de la poitrine et de la gorge de leur malheureuse victime.

SINGE

Air: 1	Terre: 2 Constitution: 3	Feu: 2 Force: 3	Eau: 2

Jet d'attaque: 4g2 **Jet de dommages:** 4g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 8

Les singes sont les plus grands primates de Rokugan. Les mâles mesurent près de 1,80 mètre de haut pour une envergure de 2,40 mètres et un poids d'au moins 200 kilos. La taille des femelles correspond à la moitié de celle des mâles. Durant la journée, ils cherchent de la nourriture dans les collines recouvertes d'une végétation dense. Ils vivent en groupe de 10 à 20 spécimens menés par un mâle dominant. Quand le groupe fait face à une menace potentielle, le mâle dominant se frappe la poitrine et hurle pour tenter de faire peur à son adversaire. Si l'intrus persiste, le singe n'hésite pas à protéger sa communauté et passe à l'attaque, rapidement rejoint par les autres mâles. Les singes sont monnaie courante sur les terres du Clan de la Mante, mais plus rares dans la partie montagneuse des côtes méridionales.

TIGRE

Air: 2 Réflexes: 4	Terre: 4	Feu: 2 Agilité: 4	Eau: 5

Jet d'attaque: 5g4 **Jet de dommages:** 6g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 10

Spécial : le tigre prend la fuite s'il subit au moins 3 Rangs de Blessures.

Le tigre est l'un des animaux les plus dangereux de Rokugan. Il vit dans toutes sortes de milieux, dont les forêts, les plaines et les marais côtiers. Les larges rayures du tigre lui procurent un camouflage. Mâles et femelles vivent habituellement seuls. Ils protègent leur territoire farouchement et ne laissent l'un de leurs congénères y pénétrer qu'à la saison des amours. Les tigres peuvent mettre bas jusqu'à trois fois par an, chaque portée étant constituée de deux à quatre petits.

CRÉATURES INTELLIGENTES

Les créatures qui suivent sont pourvues d'une intelligence humaine. Cette catégorie n'inclut cependant pas les créatures possédées et les créatures pourvues de pouvoirs magiques ou surnaturelles.

KENKU

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

Jet d'attaque: 4g2 **Jet de dommages:** 6g2
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 6

Spécial : **Carapace 1**. La vitesse de déplacement en vol des kenku est égale à deux fois leur vitesse de déplacement au sol. Tout kenku est capable de se jeter une illusion une fois par jour pour ressembler à un humain ou devenir invisible, la durée du pouvoir étant de 1 heure. Certains kenku sont des lanceurs de sorts ; considérez-les alors comme des shugenja de la famille Soshi.

Les kenku, des oiseaux de taille humaine intelligents et pourvus de bras, n'entretiennent guère de liens avec les autres races. Ce sont des créatures mystérieuses, malicieuses et imprévisibles. Ils sont capables de produire les plus nobles des héros, mais également les plus incorrigibles plaisantins. Ce sont des créatures habituellement solitaires. S'ils disposent d'une véritable civilisation, ils l'ont soigneusement dissimulée aux yeux de l'homme.

NEZUMI

Air: 1 Réflexes: 4	Terre: 2	Feu: 3 Constitution: 3Perception : 4	Eau: 2

Jet d'attaque: 3g2 **Jet de dommages:** 3g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 6

Spécial : équipement variable.

Rongeurs bipèdes, les Nezumi ou « hommes-rats » avaient jadis un gigantesque empire dans ce qui est aujourd'hui l'Outremonde. Celui-ci fut brisé par l'arrivée de Fu Leng et la corruption qui émana du Puits Suppurant, si bien que les Nezumi s'en rappellent à peine aujourd'hui. Les hommes-rats sont immunisés contre la Souillure de l'Outremonde, ce qui explique que de nombreuses tribus de Nezumi élisent domicile au sein même du royaume de Fu Leng. Ironie du sort, l'endroit est à leurs yeux plus sûr que l'Empire, où nombre d'humains les abattent à vue ou les traquent quand ils entendent parler « d'infestation » d'hommes-rats. Les membres des différentes tribus Nezumi présentent des différences culturelles et physiques. Généralement, les Nezumi disposent d'armes grossières, récupérées ou volées, et fuient les combats qui leur semblent défavorables. Ils ne se battent contre vents et marées que si la tribu ou les petits sont véritablement menacés.

ZOKUJIN

Air: 3 Réflexes: 5	Terre: 5	Feu: 4	Eau: 4

Jet d'attaque: 6g4 **Jet de dommages:** 4g1
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 10

Spécial : **Carapace 5** contre les armes en pierre ou en métal. Beaucoup de zokujin ont des facultés de lanceur de sorts semblables à celles d'un shugenja de la famille Tamori.

Les zokujin incarnent la patience. Ils ont une grande espérance de vie et sont invulnérables à la plupart des armes, aussi n'ont-ils pas de raison de se montrer belliqueux. Selon eux, chaque chose à un sens.

Ces créatures saisissent parfaitement les rouages de la magie tellurique et souffrent quand ils voient la terre blessée ou souillée. Les chamans zokujin parlent d'une grande tragédie connue sous le nom de « Jour du Tonnerre Brisé », où la Pierre de Sang-Blanc, leur artefact le plus puissant, fut volée, ce qui amorça le déclin de leur race, qui sombra alors dans la barbarie. Certains zokujin pensent que s'ils mettaient la main sur la pierre, leur race retrouverait sa grandeur.

Les zokujin sculptent le métal et l'acier comme s'il s'agissait de terre glaise, modelant la matière selon leur bon vouloir. Ils évoluent dans la pierre et le métal à leur vitesse de déplacement normale. Quand ils passent à l'attaque, ils ne tiennent pas compte de l'armure de leur adversaire si elle est en métal ou en pierre. Quand un zokujin ne passe pas un round entier à se concentrer pour assurer la cohésion de la nouvelle forme d'un objet en métal ou en pierre, celui-ci reprend immédiatement son ancienne forme. Cependant, cela ne saurait nuire au zokujin.

Créatures de l'Outremonde

Les créatures qui suivent sont originaires de l'Outremonde. Leur intelligence varie, mais toutes sont pourvues d'une valeur de Souillure innée. Cette section d'inclut pas les créatures qui sont Souillées par l'Outremonde sans toutefois avoir totalement basculé sous son contrôle. De plus, elle n'inclut pas les Maudits, des humains qui sont nés dans l'Outremonde ou totalement sous son influence.

Les créatures corrompues de l'Outremonde (ce qui inclut les personnages humains qui ont rejoint les rangs des Damnés) ont un rang de Souillure. Contrairement à celles qui ne sont que Souillées (cf. règles traitant de la Souillure de l'Outremonde, page 261), les créatures qui sont tombées sous l'emprise de la Souillure ne gagnent pas davantage de Souillure en restant dans l'Outremonde ou en usant de maho. Seule l'intervention directe de Fu Leng ou un lien plus étroit encore avec Jigoku peut augmenter le Rang de Souillure d'une créature de l'Outremonde.

Chaman gobelin

Air: 1 **Terre:** 3 **Feu:** 2 **Eau:** 2
Réflexes: 3

Jet d'attaque: 3g2 **Jet de dommages:** 2g2
ND pour être touché: 10 **Blessures par Rang de Blessure:** 7
Souillure de l'Outremonde: 3

Spécial : les gobelins pratiquent une forme de magie primitive semblable à la maho, mais ils usent également d'authentique maho. Reportez-vous aux règles de maho de la page 268. Habituellement, les chamans gobelins sont de Rang 1.

Les gobelins ne sont pas de très bons utilisateurs de magie car ils manquent des facultés de concentration et de discipline dont font preuve les maho-tsukai (et tous les lanceurs de sorts). Chaque fois qu'un chaman gobelin tente de lancer un sort, augmentez son ND d'au moins 5 points ou d'au moins 10 points s'il se livre à un exercice compliqué en même temps (comme marcher ou se souvenir de ce qu'il vise).

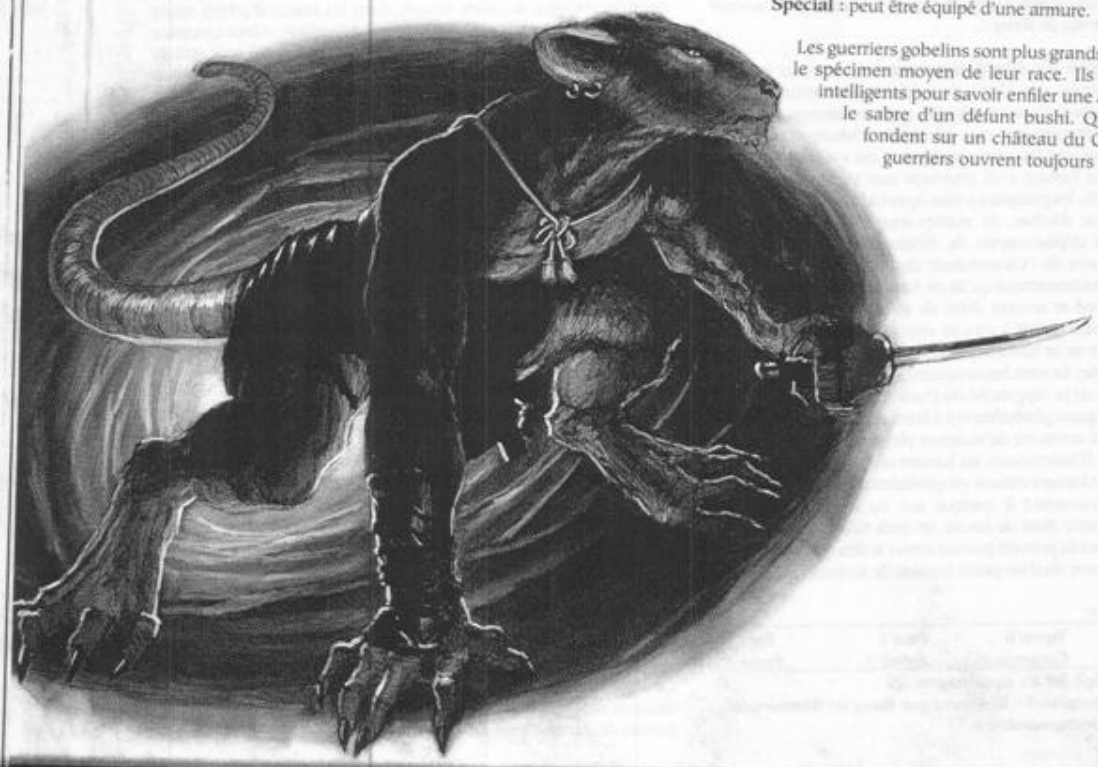
Guerrier gobelin

Air: 1 **Terre:** 3 **Feu:** 3 **Eau:** 2
Réflexes: 3

Jet d'attaque: 5g3 **Jet de dommages:** 5g2
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 8
Souillure de l'Outremonde : 4

Spécial : peut être équipé d'une armure.

Les guerriers gobelins sont plus grands et plus malins que le spécimen moyen de leur race. Ils sont suffisamment intelligents pour savoir enfiler une armure et ramasser le sabre d'un défunt bushi. Quand des gobelins fondent sur un château du Clan du Crabe, des guerriers ouvrent toujours la route.



GOBELIN

Air: 1 **Terre:** 2 **Feu:** 2 **Eau:** 1
Réflexes: 3

Jet d'attaque: 3g2 **Jet de dommages:** 2g2
ND pour être touché: 10 **Blessures par Rang de Blessure:** 6
Souillure de l'Outremonde : 2

Les gobelins sont fréquents dans tout l'Outremonde. Ces créatures déplaisantes occupent toutes les régions des Terres Corrompues, des plaines désolées aux marais nauséabonds. Ils sont très robustes et s'adaptent merveilleusement bien à leur environnement. Leur survie en dépend car ils sont trop faibles pour empiéter sur les terres des autres autochtones de l'Outremonde.

KANSEN MAJEUR

Air: 4 **Terre:** 3 **Feu:** 4 **Eau:** 3
Volonté : 4 Perception : 4

Jet d'attaque: 6g4 **Jet de dommages:** 5g3
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 7
Souillure de l'Outremonde : 8

Spécial : Invulnérabilité (sauf jade), **Peur 3.** Les kansen majeurs connaissent jusqu'à 10 sorts de maho et les lancent comme des shugenja de Rang 4.

KANSEN MINEUR

Air: 3 **Terre:** 2 **Feu:** 3 **Eau:** 2
Volonté : 4 Perception : 3

Jet d'attaque: 4g3 **Jet de dommages:** 4g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 5
Souillure de l'Outremonde : 5

Spécial : Invulnérabilité (sauf cristal et jade), **Peur 1.** Les kansen mineurs connaissent jusqu'à 4 sorts de maho et les lancent comme des shugenja de Rang 2.

Les kansen sont des esprits élémentaires corrompus touchés par Jigoku. À l'instar des kami, ils agissent généralement sans être vus, sauf quand ils sont appelés par un lanceur de sorts. En revanche, contrairement aux kami, ils n'hésitent pas à se faire remarquer quand ils sont mécontents ou s'ennuient. Dans l'Outremonde, les kansen s'en prennent aux shugenja et autres personnages saints, les poussant à faire appel à la magie corrompue de Jigoku. En cas d'échec, ils manipulent leur environnement pour ralentir les déplacements de l'intéressé et rameutent de puissantes créatures de l'Outremonde dans la zone. Les kansen mineurs savent pertinemment qu'ils ne font pas le poids face à un shugenja déterminé et tentent donc de faire preuve de subtilité. Les kansen majeurs quant à eux se croient capables de venir à bout d'adversaires ne se laissant pas abuser par leurs ruses. Même dans l'Outremonde, ils sont heureusement rares mais leur densité augmente quand on se rapproche du Puits Suppurant de Fu Leng. Les kansen s'attaquent généralement à leurs proies par des moyens détournés et usent rarement de violence physique.

En dehors de l'Outremonde, les kansen majeurs sont rarissimes et la présence d'un kansen mineur est généralement due à un mahotsukai en herbe s'essayant à quelque sort ou rituel. Ces kansen mineurs se contentent alors de hanter un petit village, une maison, voire une bourgade s'ils pensent pouvoir semer le désordre sans attirer l'attention d'un moine ou d'un prêtre capable de les bannir.

MORT-VIVANT

Air: 0 **Terre:** 0 **Feu:** 1 **Eau:** 1
Constitution: 3 Agilité: 2 Force: 4

Jet d'attaque: 3g2 **Jet de dommages:** 5g2
ND pour être touché: 5 **Blessures par Rang de Blessure:** n/a
Souillure de l'Outremonde : 4

Spécial : Peur 4. Carapace 3 contre les armes tranchantes ou perforantes. Les morts-vivants n'ont pas de Rangs de Blessures. Cependant, ils sont détruits s'ils subissent 70 Blessures ou s'ils sont démembrés (cf. ci-dessous).

Quand un mort-vivant subit au moins 15 Blessures d'un seul coup, il perd un membre :

1–2 : bras gauche	**5–6** : jambe gauche	**9** : coupé en deux
3–4 : bras droit	**7–8** : jambe gauche	**10** : décapité

Quand un mort-vivant perd un bras ou une jambe, le membre s'agite derrière lui et tente de le rattraper. Le monstre ne peut cependant pas le fixer à la blessure. Dans le cas d'un bras, la main tente d'attaquer quiconque se trouve à portée. Si le mort-vivant est coupé en deux, la moitié supérieure tente de labourer sa proie de ses griffes. Enfin, en cas de décapitation, le monstre s'effondre et se dissout en une espèce de flaque noirâtre au matin suivant.

NIKUMIZU

Air: 1 **Terre:** 1 **Feu:** 1 **Eau:** 1
Réflexes: 3

Jet d'attaque: 1g1 **Jet de dommages:** n/a
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 1
Souillure de l'Outremonde : 1

Spécial : quand un nikumizu parvient à se glisser sous la peau d'une créature, son attaque est automatiquement couronnée de succès et inflige 4 Blessures par tour. Une fois le monstre fixé, seul un personnage doté de la Compétences Médecine est capable de l'ôter. L'opération inflige au patient 2g2 Blessures par nikumizu ôté.

Les nikumizu sont des larves de la forme et de la taille d'un index humain. Ils vivent dans les crevasses humides et sombres, entre les rochers, dans les marais, dans les troncs d'arbres morts ou bien sous terre. Ce sont des vers pourvus d'une mince carapace que l'on peut aisément écraser dans la main. Ce qui leur sert de bouche est conçu de manière à pouvoir perforer la chair. Quand un nikumizu parvient à se glisser sous la peau, il commence à dévorer les tissus musculaires, commençant là où il est entré (généralement au niveau des membres ou de quelque extrémité) et évoluant en direction de la poitrine au rythme de sept à huit centimètres par minute. Alors qu'il poursuit son douloureux festin, la victime perd totalement l'usage des parties de son corps parcourues par le monstre. Sans magie de guérison, les séquelles sont irréversibles.

OGRE

Air: 1 **Terre:** 4 **Feu:** 3 **Eau:** 2
Réflexes: 3 Constitution: 6 Force: 7

Jet d'attaque: 5g3 **Jet de dommages:** 8g3
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 12
Souillure de l'Outremonde : 6

Spécial : Carapace 2, Peur 2.

S'ils sont grands et forts (et beaucoup plus malins que leurs petits cousins), les ogres manquent de certaines qualités que les humains prennent pour acquises. Ils n'ont aucune structure sociale et sont incapables de s'organiser en groupes de grande taille. Ils sont incapables de fabriquer des outils et ne vivent que de la chasse et du pillage. Bien qu'elles soient terrifiantes, leurs techniques de combat sont dépourvues de toute finesse, si bien que les samurai expérimentés parviennent généralement à les vaincre. Les ogres sont des créatures solitaires qui ne se réunissent qu'en cas de crise majeure. Ils subsistent en s'attaquant aux voyageurs et en chassant les grands animaux qui parcourent l'Outremonde. De toutes les créatures de Fu Leng, ce sont celles qu'on a le plus de chances de rencontrer à Rokugan. En effet, leur petit nombre leur permet de franchir plus facilement les défenses du Clan du Crabe.

Oni Type

Air: 1	Terre: 2	Feu: 2	Eau: 1
Réflexes: 3	Constitution: 4	Agilité: 4	Force: 5

Jet d'attaque: 5g3 **Jet de dommages:** 6g3
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 6
Souillure de l'Outremonde : 6

Spécial : Carapace 3 (sauf cristal et jade), Peur 2. A entre 0 et 3 pouvoirs mineurs de l'Outremonde.

De nombreux Oni acquièrent une forme physique dans le Royaume des Mortels. Ils y apparaissent en qualité de rejetons de Seigneurs Oni ou parce qu'ils sont invoqués depuis Jigoku par un individu désireux de partager son nom en échange de pouvoir. Dans les deux cas, les motivations et lieux d'apparition des Oni sont nombreux, mais on les rencontre habituellement dans l'Outremonde. Généralement, les Oni invoqués restent à Rokugan durant leur période de servitude et repartent assez rapidement une fois leur liberté recouvrée. Un Oni tout juste libéré exprime habituellement sa joie en détruisant tout ce qui l'entoure mais finit normalement par se rendre dans l'Outremonde.

La personnalité d'un Oni est fortement ancrée dans sa nature bestiale et est l'expression vivante de la personnalité de Jigoku. Toutefois, il peut être influencé par le Seigneur Oni ou le maho-tsukai qui l'a amené dans le monde des mortels. Le rejeton d'un Seigneur oni a souvent la même nature que son maître. De même, plus l'Oni et son invocateur coexistent, plus le premier ressemble au second.

Oni no Ugulu

Air: 1	Terre: 6	Feu: 2	Eau: 2
	Agilité: 4		Force: 8

Jet d'attaque: 4g2 **Jet de dommages:** 8g3
ND pour être touché: 10 **Blessures par Rang de Blessure:** 12
Souillure de l'Outremonde : 6

Spécial : Carapace 2, Peur 3. Immunité contre toutes les flèches, à l'exception des perce-armures. Chaque Ugulu est immunisé contre un ou plusieurs sorts. Chacun de ces monstres est différent et le MJ doit choisir les sorts contre lesquels il est immunisé.

Mesurant près de 4 mètres de hauteur, l'Oni no Ugulu est une monstruosité repoussante dotée d'un très vilain caractère dont les pas font trembler le sol. Son arrivée est très souvent précédée de mugissements, de rires et de grognements. Sa peau épaisse est violacée et recouverte de plaques de poils éparses. Les flèches normales lui rebondissent dessus, mais les perce-armures se plantent parfois dans sa chair quand on les tire à bout portant. Pourvus de grandes cornes, d'yeux luisants et d'une langue évoquant un serpent de feu, Oni no Ugulu n'a guère de mal à épouvanter ses protagonistes. Son attaque principale constitue à frapper ses adversaires à l'aide de ses grandes mains griffues. Un coup bien placé lui suffit d'ailleurs à réduire un homme en bouillie. Bien qu'il n'ait aucun talent en matière de stratégie, sa force et sa résistance sont bien là et il faut généralement une bonne dizaine de samurai pour en venir à bout. Les Rokugani n'ont pas encore cerné la nature variable de sa résistance magique et pensent qu'il est immunisé contre toutes les attaques magiques. Les rares individus qui ont compris ce qu'il en était n'ont jamais eu le temps ni la chance de rapporter leur découverte à l'Empire.

Sorcière des Marais

Air: 2	Terre: 3	Feu: 2	Eau: 2
Réflexes: 3			

Jet d'attaque: 4g2 **Jet de dommages:** 2g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 6
Souillure de l'Outremonde : 5

Spécial : Carapace 1. Si la sorcière des marais inflige des dommages de griffes à son adversaire, ce dernier a deux chances sur dix de contracter une maladie. Celle-ci dure jusqu'à ce que la victime soit traitée par la magie de soin d'un shugenja. Elle prend la forme de furoncles et de cloques et provoque la perte de 1 Rang de Constitution par semaine.

La forme naturelle de la sorcière des marais est celle d'une vieille femme détestable à la peau verte, aux ongles coupants et aux dents pointues. Ce monstre évolue en volant la peau de ses proies humaines, plus particulièrement de belles jeunes femmes. Elle enfile cette peau sur le principe d'une combinaison et peut même se faire passer pour une victime récente pendant quelque temps.

Troll

Air: 1	Terre: 3	Feu: 3	Eau: 2
Réflexes: 3	Constitution: 5		Force: 5

Jet d'attaque: 5g3 **Jet de dommages:** 6g2
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 10
Souillure de l'Outremonde : 5

Spécial : Carapace 1.

Le troll, monstre redoutable à la peau verte et flasque, adore tendre des embuscades à ses proies et apparaît plus souvent dans les marais de l'Outremonde qu'à Rokugan. Face à un ennemi supérieur, il s'évanouit et reste dissimulé jusqu'à ce que ses adversaires s'en aillent. Ces monstres combattent férocement jusqu'à ce que l'un des leurs soit terrassé. Quand on parcourt les marécages de l'Outremonde, il est important de rester vigilant et de les éviter si possible.

PNJ Humains

Cette section détaille les différents types de PNJ humains dont il est possible de croiser la route. Il s'agit avant de tout de proposer au Maître de Jeu des PNJ pré-tirés s'il en a besoin dans l'urgence. Les clans d'origine ne sont toutefois pas précisés.

Bandit Type

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

Jet d'attaque: 8g4 **Jet de dommages:** 5g2
ND pour être touché: 15 **Blessures par Rang de Blessure:** 4

Bushi Type

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

Jet d'attaque: 7g4 **Jet de dommages:** 5g2
ND pour être touché: 20 **Blessures par Rang de Blessure:** 6

Courtisan Type

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

Jet d'attaque: 2g2 **Jet de dommages:** 1g1
ND pour être touché: 10 **Blessures par Rang de Blessure:** 4

Ninja Type

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

Jet d'attaque: 8g4 **Jet de dommages:** 4g2
ND pour être touché: 25 **Blessures par Rang de Blessure:** 4

Rokugan : Périodes de Jeu

L'Empire de Rokugan est doté d'une histoire longue et vénérable. Voilà près d'une décennie aujourd'hui que les joueurs et les concepteurs en ont tissé l'histoire, et décrit son évolution sur plus d'un millénaire. L'Empire est donc riche en possibilités. Les joueurs et le MJ ne sont pas forcés de se restreindre à la période historique « officielle » présentée dans ce livre. La section qui suit offre un certain nombre de périodes et de décors alternatifs pour une campagne de L5A.

Aube de l'Empire...

Dates approximatives : de la préhistoire à l'an 50
Empereur : Hantei, Hantei Genji
Champions des Clans Majeurs : Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo
Personnalités remarquables : Shinsei, les divers fondateurs des familles
Alliances majeures : tous les clans sont alliés
Conflits majeurs : l'Empire contre l'Outremonde

Note : Les Kami sont les enfants de Sire Lune et Dame Soleil, dévorés par leur père jaloux peu après leur naissance. Seul Hantei est épargné et libère ses frères et sœurs, qui tombent sur terre et deviennent mortels. Un tournoi a lieu afin de déterminer qui régnera, et Hantei l'emporte. Chaque Kami restant entreprend de fonder un Clan Majeur, rassemblant des mortels sous sa bannière et s'emparant de terres qu'il administrera au nom du nouvel Empereur. Le Sombre Kami revient de Jigoku avec une vaste armée de créatures corrompues, et assiège l'Empire de Hantei. Les clans n'arrivent pas à l'arrêter jusqu'à ce qu'un petit moine nommé Shinsei apparaisse et guide sept mortels, les Sept Tonnerres (un pour chaque clan) afin de vaincre Fu Leng lors du Jour des Tonnerres. L'armée de Fu Leng se replie dans la région corrompue par son apparition, et qu'on appelle l'Outremonde.
Le Clan du Crabe de Hida commence à protéger l'Empire contre une nouvelle invasion, et le Clan de la Ki-Rin de Shinjo quitte Rokugan pour partir explorer l'étranger.

Considérations techniques : Bien des familles (Toritaka, Asahina, Daidoji, Kitsuki, Horiuchi, Moto) n'existent pas encore. Les Yasuki sont une famille du Clan de la Grue. Les Clans de la Mante et du Renard sont fondés peu après le Jour des Tonnerres, mais aucun autre Clan Mineur n'existe. Les Techniques dépassant le Rang 3 n'existent pas encore, exceptées quand elles sont pratiquées par les fondateurs des écoles. Des samurai exceptionnels peuvent changer l'histoire et devenir eux-mêmes fondateurs de leur propre famille. Toutes les armes d'acier sont généralement de qualité inférieure, et pour leurs dommages, on lance un dé de moins.

Le Règne du Gozoku

Dates approximatives : 370-445
Empereur : Hantei Fujiwa (V), Hantei Kusada (VI), Hantei Yugozohime (VII); **Champions des Clans Majeurs** : Hida Tadaka, Doji Raigu, Togashi (Hikaru), Matsu Itagi, Shiba Toshiken, Bayushi Atsuki
Personnalités remarquables : le triumvirat du Gozoku (Bayushi Atsuki, Shiba Gaijushuko, Doji Raigu), le capitaine Garen Hawthorne de Thrane
Alliances majeures : Clan de la Grue/Clan du Phénix/Clan du Scorpion
Conflits majeurs : les loyalistes contre le Gozoku, l'Empire contre les gaijin

Notes : Bien qu'elle tire son nom du Gozoku, cette période comprend également la lutte de l'Empire contre des forces étrangères sous la forme des ambassadeurs gaijin à Otosan Uchi. La première guerre des Yasuki se déroula également à cette époque. Les trois chefs du Gozoku usèrent d'enlèvements et de chantage pour usurper le pouvoir de deux Empereurs



successifs, et pour accomplir de nombreuses réformes sociales progressistes durant leur règne. Hantei Kusada utilise la Confrérie de Shinsei contre le Gozoku. Le Gozoku punit les moines, provoquant l'indignation des paysans pour qui la confrérie compte beaucoup, ce qui retourne l'opinion populaire contre le triumvirat. Les enfants de Kusada sont confiés à d'autres familles, et Yugozohime est élevée par le Clan du Lion. Elle revient et prend le trône par la force, avant de démanteler le Gozoku peu de temps après. Cinq ans après son couronnement, des ambassadeurs gaijin arrivent à Otosan Uchi et y sont accueillis à bras ouverts. Deux ans plus tard, on leur demande de partir. Des combats éclatent et la Cité Impériale se transforme en champ de bataille. Les gaijin sont vaincus, mais pas avant que le capitaine Garen Hawthorne n'ait tué l'Impératrice et ne soit consumé par les forces de l'Outremonde dans la Mer des Ombres.

Considérations techniques : Les Yasuki quittent le Clan de la Grue pour celui du Crabe. Le Clan du Moineau est créé durant le Règne du Gozoku, et le Clan du Serpent est détruit. Le Champion du Clan de la Mante Gusai, se voit accorder le nom de famille Gusai et est ensuite immédiatement exécuté pour son arrogance. Le Clan de la Tortue est créé par le successeur de Yugozohime en récompense pour son rôle durant la bataille. Les armes et les équipements gaijin sont bien plus répandus à cette époque, y compris quelques armes à feu qui arrivent jusque dans l'Empire.

Le Deuxième Avènement d'Iuchiban

Dates approximatives : 715-750
Empereur : Hantei XI
Champions des Clans Majeurs : Hida Banuken, Doji Daisetsu, Togashi Shotaro, Akodo Gaijuko, Shiba Esai, Bayushi Tenburo

Personnalités remarquables : Iuchiban (le premier Adepte du Sang), Reichin (éclaireur ronin): **Alliances majeures** : aucune alliance importante
Conflits majeurs : l'Empire contre les Adeptes du Sang

Notes : Alors qu'on croit qu'ils ont été détruits des années auparavant, le terrifiant sorcier Iuchiban et son lieutenant Asahina Yajinden s'échappent dans l'Empire en tant qu'esprits désincarnés, capables de posséder de nouveaux corps à leur guise. Iuchiban planifie son retour avec soin, ordonnant à ses disciples d'amasser une grande armée de cadavres près de la lointaine Rivière Endormie. Un ise zumi détecte l'esprit d'Iuchiban grâce à ses pouvoirs mystiques, et les clans agissent rapidement pour le trouver et l'éliminer. Finalement, les armées des clans affrontent les immenses légions de morts-vivants d'Iuchiban à la Rivière Endormie. Les pertes humaines sont énormes, mais l'esprit d'Iuchiban est à nouveau emprisonné. À la suite de la bataille, le Clan du Lièvre est formé pour récompenser l'éclaireur ronin Reichin.

Considérations techniques : aucune.

Avant le Coup d'État du Clan du Scorpion

Dates approximatives : 1100-1123
Empereur : Hantei Fujiwa XXXVII
Champions des Clans Majeurs : Hida Kisada, Doji Satsume, Togashi Yokuni, Akodo Arasou/Akodo Toturi, Shiba Ujimitsu, Bayushi Shoju, Shinjo Yokatsu

Personnalités remarquables : Kitsuki Kaagi (magistrat du Clan du Dragon), Doji Satsume (Champion d'Émeraude), Akodo Kage (vénéré sensei du Clan du Lion), Tsuruchi (daimyo du Clan de la Guêpe et membre de l'Alliance Tripartite): **Alliances majeures** : l'Alliance Tripartite (Clans du Renard, du Moineau et de la Guêpe):
Conflits majeurs : Clan du Lion contre Clan de la Grue, Clan du Crabe contre l'Outremonde

Notes : Période rare de paix relative, le règne de Hantei XXXVII est essentiellement dépourvu d'événements marquants, à l'exception de quelques escarmouches frontalières. Cependant, la menace d'un conflit ouvert est omniprésente, et l'Empereur est bientôt dégoûté par les querelles incessantes entre ses Champions. Il devient de plus en plus dépendant des conseils de son ami Bayushi Shoju. L'Outremonde gagne peu à peu en puissance, se préparant pour le prochain Jour des Tonnerres (dont l'Empire ignore tout). Une guerre de l'opium éclate à Ryoko Owari Toshi quand trois cartels contrôlés par le Clan du Scorpion se disputent le contrôle du marché. Guidés par des individus aussi impitoyables que Doji Satsume et Isawa Tsuke, Maître du Feu, les Magistrats d'Émeraude étouffent les activités criminelles. Un seigneur mineur du Clan de la Grue, Tsume Retsu, lance un assaut vicieux contre les domaines du Clan du Lion situés près de la frontière de son clan. Il réussit à s'en emparer et à éliminer la famille des Goseki, vassaux des Akodo, faisant croître de manière exponentielle la tension frontalière.

Considérations techniques : Cette période était l'ère de jeu décrite dans tous les livres de la première édition de L5A.

La Guerre des Clans

Dates approximatives : 1123-1128
Empereur : Hantei XXXIX
Champions des Clans Majeurs : Hida Kisada, Doji Hoturi, Togashi Yokuni, Matsu Tsuko, Shiba Ujimitsu, Bayushi Shoju, Shinjo Yokatsu

Personnalités remarquables : le Ronin Masqué (héritier de Shinsei), Fu Leng (le Sombre Kami), Toturi (Champion du Clan du Lion disgracié), Yoritomo (le Fils des Tempêtes et Champion du Clan de la Mante), les Sept Tonnerres (Hida Yakamo, Doji Hoturi, Mirumoto Hitomi, Toturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko et Otaku Kamoko).
Alliances majeures : Clan du Crabe/Outremonde, Clan de la Grue/Clan de la Mante, peuple des Naga/Clan du Dragon/ronin
Conflits majeurs : Clan du Crabe contre Clan de la Grue, Empire contre Outremonde, Clan du Lion contre Clan de la Grue

Notes : La Guerre des Clans est l'un des plus grands conflits de l'histoire de Rokugan, et peut-être celui qui a failli sceller le destin de l'Empire. Elle débute avec la tentative de coup d'état du Clan du Scorpion en 1123 et dure jusqu'à la défaite de Fu Leng en 1128. Les campagnes qui se déroulent durant cette période devraient mettre l'accent sur l'incroyable chaos qui y règne, tous les clans se combattant les uns les autres. Le conflit se déroule dans les régions méridionales de Rokugan au début, mais il s'étend rapidement. Les membres du Clan du Scorpion sont nombreux à agir en coulisses, déguisés en ronin. Les Naga s'éveillent dès le début, apparaissant nombreux dans les marches méridionales et se déplaçant peu à peu vers les terres du Clan de la Licorne. La Bataille du Col de Beiden et la Bataille d'Otosan Uchi comptent parmi les plus grands affrontements jamais vus.

Considérations techniques : Le Clan de la Mante devient un Clan Majeur après le Jour des Tonnerres. Les familles Hitomi et Yoritomo sont créées. Cette période est décrite en détails dans le livre L'Ère du Vide. Cette période et sa suite immédiate forment l'ère de jeu par défaut des suppléments de la deuxième édition de L5A.

L'Empereur Disparu/ la Guerre contre l'Ombre

Dates approximatives : 1130-1133
Empereur : Toturi Ier, Takuan (Régent): **Champions des**

Clans Majeurs : Hida Yakamo/Hida O-ushi, Doji Kuwanan, Hitomi/Togashi Hoshi, Ikoma Tsanuri, Yoritomo, Shiba Tsukune, Bayushi Kachiko, Shinjo Yokatsu/Moto Gaheris

Personnalités remarquables : Goju Adorai (Champion du Néant), Ginawa (ronin vassal de Toturi), Kage (Maître du Kolat en exil), Matsu Hiroru (ninja).

Alliances majeures : Clan du Crabe/Clan du Lion

Conflits majeurs : Clan de la Grue contre Clan de la Mante, Clan du Lion contre Clan de la Licorne, Clan de la Mante contre Clan du Phénix, Empire contre l'Ombre, Clan du Dragon contre peuple des Naga

Notes : Voir le Livre de la Terre pour une chronologie détaillée de cette période. Commencez à Disparition de Toturi,, et lisez jusqu'à « la Bataille de la Porte de l'Oubli ». Pour plus d'informations, reportez-vous au supplément The Hidden Emperor (non traduit).

La Guerre des Esprits

Dates approximatives : 1138-1150

Empereur : Toturi Ier

Champions des Clans Majeurs : Hida O-Ushi, Kakita Kaiten (Régent), Togashi Hoshi, Kitsu Motso, Yoritomo Aramasu, Shiba Tsukune, Bayushi Yojiro, Moto Gaheris

Personnalités remarquables : le Hantei XVI (le Chrysanthème d'Acier), Hida Tsuneo (le Crabe de Pierre), Agasha Tamori (Sombre Oracle du Feu); **Alliances majeures** : aucun traité remarquable

Conflits majeurs : les loyalistes contre les traditionalistes

Notes : Après que des milliers d'esprits sont revenus à Rokugan durant la Bataille de la Porte de l'Oubli, le despote Hantei XVI rassemble une armée d'esprits et commence une campagne destinée à reprendre le trône. L'Empire tout entier est divisé, et des samurai de tous les clans se joignent à Hantei contre Toturi. L'insidieux Chrysanthème d'Acier punit sans pitié ceux qui ne lui sont pas loyaux, usant de tactiques déshonorantes mais terriblement efficaces contre le Clan de la Licorne et d'autres. Avec son général Hida Tsuneo et Agasha Tamori, il enlève un grand nombre d'enfants nobles du Clan du Phénix afin de faire chanter ses membres qui devront l'aider. Un piège astucieux mis en place par les membres des Clans du Scorpion, de la Grue et du Phénix attire les armées de Hantei au Col de Beiden, et le fait s'effondrer, écrasant les troupes. Un armistice est conclu peu après.

Considérations techniques : Le traité entre Hantei et Toturi Ier comprend la création de la famille Tamori. La majorité des troupes de traditionalistes sont composées d'esprits revenus par la Porte de l'Oubli (voir le supplément Fortunes & Winds (non traduit) pour les caractéristiques de ce genre d'esprits).

L'Ère des Quatre Vents

Dates approximatives : 1158–1165

Empereur : Toturi Ier, Toturi II, Toturi III

Champions des Clans Majeurs : Hida Kuroda/Hida Kuon, Doji Kurohito, Togashi Hoshi/Togashi Satsu, Matsu Nimuro, Yoritomo Kitao/Yoritomo Kumiko, Shiba Mirabu, Bayushi Yojiro/Bayushi Sunetra, Moto Chagatai

Personnalités remarquables : Akodo Kaneka (le Bâtard) ; Hantei Naseru (l'Enclume) ; Toturi Sezaru (le Loup) ; Toturi Tsudao (l'Epée); Daigotsu, Sombre Champion de Fu Leng

Alliances majeures : Clan du Dragon/Clan du Scorpion, Clan du Lion/Clan du Phénix

Conflits majeurs : Clan du Crabe contre Clan de la grue, Clan du Dragon contre Clan du Phénix, Empire contre Outremonde, Clan de la Mante contre Clan de la Mante, Clan du Scorpion contre Clan du Scorpion

Notes : Vous trouverez plus d'information concernant l'Ere des Quatre Vents dans le prochain supplément pour le JDR L5A, la Saga des Quatre Vents. L'Empereur Toturi Ier meurt dans des circonstances mystérieuses sans avoir déclaré d'héritier. Ses quatre enfants luttent pour le contrôle de l'Empire : Kaneka, Naseru, et Tsudao commencent à rassembler des troupes tandis que Sezaru traque impitoyablement le meurtrier de son père. Les Clans du Crabe et de la Grue entrent en guerre pour les terres des Yasuki quand le daimyo de la famille meurt sans héritier.

Les Clans du Dragon et du Phénix entrent également en guerre quand les réfugiés du Clan du Dragon, qui ont fui une éruption volcanique, envahissent les terres occidentales du Clan du Phénix. Daigotsu réussit à envahir Otosan Uchi et à ouvrir un portail permettant à Fu Leng d'entrer dans le Royaume Céleste. Kaneka s'autoproclame Shogun, et Tsudao assume le rôle d'Impératrice. Les guerres civiles au sein des Clans de la Mante et du Scorpion les empêchent de participer aux affaires les plus importantes. Les Quatre Vents mettent de côté leurs différends après que leur mère – Kaede, Oracle du Vide et Impératrice de Rokugan – revient à Rokugan, et partent affronter Daigotsu dans l'Outremonde. Tsudao et Daigotsu sont tués tous les deux lors du combat. Fu Leng est renvoyé du Royaume Céleste, et Naseru devient l'Empereur Toturi III tandis que Sezaru et Kaneka intègrent le Clan du Phénix.

Achronies

Si la gamme du Livre des Cinq Anneaux dispose d'une histoire établie et en constante évolution, le MJ n'est en aucun cas obligé de s'y tenir. Il est même encouragé à changer les éléments du décor afin de les adapter à sa campagne. Voici un exemple de décor qui modifie des détails importants de Rokugan, celui du Mille Ans de Ténèbres, qui apparut pour la première fois dans l'extension du CCG éponyme.

Mille Ans de Ténèbres

Dates approximatives : 1128+

Empereur : Fu Leng

Champions des Clans Majeurs : Hida Yakamo, Daidoji Uji, Mirumoto Hitomi (corrompue par l'Ombre Rampante), Ikoma Ujikai (corrompu par l'Outremonde), Shiba Tsukune, Bayushi Amoro (chef par défaut), Moto Kumari

Personnalités remarquables : Toturi, le Lion Noir; Hoturi le Sans Coeur

Alliances majeures : tous les clans survivants sont alliés

Conflits majeurs : L'Empire de Fu Leng contre les Clans Majeurs survivants

Notes : Au cours du deuxième Jour des Tonnerres, Fu Leng a gagné. Bien des Tonnerres sont morts, et ceux qui ont survécu se sont retrouvés traqués au cœur d'un Empire plongé dans les ténèbres. Les membres du Dragon se sont barricadés dans leurs montagnes, en utilisant l'influence de Hitomi sur l'Ombre Vivante pour échapper à l'emprise de Fu Leng. Les Clans du Phénix et de la Grue sont presque décimés, comme les membres du Clan du Lion qui n'ont pas intégré les Troupes Impériales. Toturi rassemble les rares survivants et les forces alliées dans les îles du Clan de la Mante, un bastion de pureté dans un monde corrompu. Fu Leng envoie ses armées contre les îles, tuant Toturi. Le fils de Toturi, Kaneka, arrive et venge son père, permettant à la rébellion de survivre.

Considérations techniques : La corruption omniprésente rend la magie bien plus difficile à pratiquer. Le ND de tous les sorts est augmenté de +5. Discrétion n'est plus une Compétence mais plutôt un moyen de survie…

Géographie

Les Provinces du Clan du Crabe

Capitale : Kyuden Hida
Population : environ 4 610 000 (258 000 samurai)
Importations : Jade
Exportations : Fer, matières premières

CB1 Shiro Kaotsuki no Higashi (Château des Émissaires de l'Est): Ce château septentrional abrite bien des entreprises diplomatiques du Clan du Crabe. Sa distance par rapport à l'Outremonde aide le Clan du Crabe à assurer la sécurité de ses hôtes. Les environs du château servent de réserve de bois de construction pour le clan, car les Naga ont permis au Clan du Crabe de couper du bois dans Shinomen Mori, au nord, avant de s'endormir à nouveau. Les tribus Nezumi du nord traitaient autrefois avec le Clan du Crabe par l'intermédiaire de ce château, mais abandonnèrent la région après le réveil des Naga, et ne sont pas revenues depuis.

CB2 Tour de Guet Orientale: Cette tour date d'avant la construction de la Grande Muraille (ou Mur des Bâtisseurs), et servait autrefois de défense septentrionale. Quand on allumait des feux dans le sud, les gardes en poste dans cette tour ralliaient des soldats dans le nord et prévenaient tout le monde de l'imminence d'une attaque de l'Outremonde. En théorie, l'objectif de la tour est resté le même, mais le Mur des Bâtisseurs la rend presque inutile. Depuis sa construction, cette tour est presque abandonnée, puisqu'un bâtiment bien plus grand accomplit désormais la même tâche. Les gardes qui sont stationnés ici sont essentiellement des criminels, des samurai déshonorés qui sont tombés en disgrâce. Se faire affecter ici est un grand déshonneur, dans la mesure où la tour est située au beau milieu des terres du Clan du Crabe, et non là où ont lieu les vraies batailles.

CB3 Kamisori sano Yoake Shiro (Château du Fil de l'Aube): C'est ici que s'élèvent les fondations de la section nord-ouest de la Grande Muraille Kaiu, massive forteresse encastrée entre deux collines à pic. Les attaques de l'Outremonde sont plus rares au Fil de l'Aube que partout ailleurs, et les soldats qui y sont stationnés ne servent que de réservistes. Les samurai des autres clans qui veulent se faire un nom sont souvent affectés au Fil de l'Aube, car les membres du Clan du Crabe hésitent à permettre à des étrangers de pénétrer plus avant dans leurs défenses. Le terrain qui entoure le château en fait un point de départ idéal pour des missions dans l'Outremonde, et on y trouve souvent des éclaireurs Hiruma.

CB4 Kaiu Shiro (Château des Bâtisseurs): Kaiu Shiro abrite la famille Kaiu, ainsi que la plus grande forge de Rokugan. Les Kaiu entretiennent la Grande Muraille depuis ce lieu, mettant à jour ses défenses et construisant de nouvelles machines de siège. Les murs du palais sont décorés de schémas, et une immense forge domine la cour principale. Les plaines qui entourent Kaiu Shiro sont couvertes de balistes et de catapultes qui attendent d'être positionnées sur la Grande Muraille. Sous le château s'étend un labyrinthe de passages et de catacombes qui serpentent le long de la Grande Muraille, et débouchant sur de nombreuses entrées camouflées dans l'Outremonde. Les éclaireurs du Clan du Crabe utilisent ces passages pour pénétrer dans le royaume corrompu, afin de signaler toute évolution de la situation. Les entrées servent aussi de refuge aux espions qui tentent de revenir sur les terres du soleil.

CB5 Kuda Mura: Kuda Mura est un paisible village, l'un des rares des terres du Clan du Crabe à être doté d'une abondance de terres arables. Ce village est très précieux pour les Hida, qui gardent souvent des magistrats à proximité dans l'éventualité d'une attaque venant du nord. Si le village de Kuda Mura venait à être détruit, la production de nourriture du Clan du Crabe serait réduite de moitié.

CB6 Maemikake: Cette ville est presque une grande cité, et bien plus grande que n'importe quel village du Clan du Crabe environnant. Autrefois dirigée par les Hiruma, elle tomba aux mains des Toritaka après que les Hiruma revinrent dans leurs foyers ancestraux.

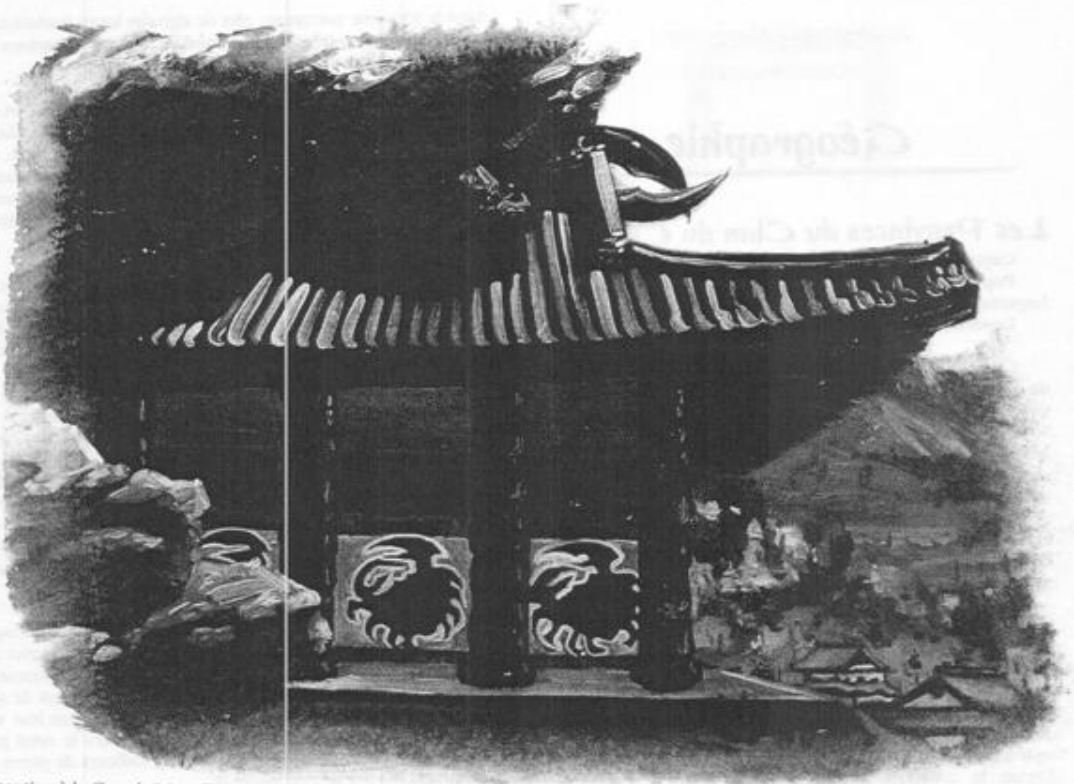
CB7 Midaki sano Mura (Village du Grand Arbre): Le Village du Grand Arbre est essentiellement une ville minière. Peu de femmes ou de familles y vivent : ce sont surtout des samurai et des heimin qui travaillent dans les mines des environs. Certains disent que l'esprit des Montagnes du Crépuscule, le Shakoki Dogu, hante ce village quand la nuit tombe, se manifestant par les lumières vacillantes qui scintillent dans les montagnes. Peu de villageois oseraient s'aventurer dans les montagnes, et personne ne sort seul la nuit dans les rues du village, et encore moins dans les mines.

CB8 Kakita Bogu (Haleine de Kakita): Ce village, nommé du temps où le Clan du Crabe était hostile à celui de la Grue, est situé à la lisère d'un marais salant, et la puanteur qui s'en dégage suffit à éloigner la plupart des samurai de ses humbles huttes. Les paysans qui habitent ici gagnent leur vie en travaillant le métal et la pierre importés vers le nord par Midaki sano Mura, et ce sont d'excellents tailleurs de pierre et ferronniers. Ils ont peu de visiteurs.

CB9 Nagai Aruki (Longue Marche): Ce grand village est une plaque tournante commerciale pour les mineurs et autres artisans des Montagnes du Crépuscules et des terres orientales du Clan du Crabe. La plupart des bâtiments sont des habitations et des échoppes d'artisans. Les autres sont situées au milieu des terres arables, petites poches de civilisation entourées de ponts surplombant les rizières inondées. Le nom du village, Longue Marche, vient de la nécessité de parcourir des kilomètres sur ces ponts en arche pour trouver la boutique ou la personne qu'on cherche. La ville s'étend sur près de huit kilomètres carrés.

CB10 Nishiyama Mura (Village de la Montagne de l'Ouest): Nishiyama est la seconde des deux petites villes situées le long de la Grande Muraille et au faîte de la Muraille Bordant l'Océan. Nishiyama repose du côté occidental d'une série de grottes naturelles et de sinueux sentiers souterrains qui mènent à Higashiyama, à l'est. Bien qu'il existe une route entre les deux villages, voyager sous terre met deux fois moins longtemps qu'emprunter les lacets de montagne, et on n'y est jamais bloqué par les neiges qui ferment les passages à ciel ouvert pendant presque la moitié de l'année.

CB11 Shiro Kuni (Château de la Nation): Cette forteresse forme le cœur des défenses du Clan du Crabe contre l'Outremonde. L'immense château peut contenir une armée entière, et bénéficie d'une vue imprenable sur la campagne environnante. C'est ici que les généraux du Clan du Crabe élaborent leurs stratégies, tandis que des messagers se tiennent prêts à relayer leurs ordres le long de la route qui borde le Mur des Bâtisseurs. Une petite armée de bushi y est stationnée en permanence, servant de personnel de



soutien à la Grande Muraille Kaiu et de force de dissuasion contre toute créature de l'Outremonde qui verrait dans ce château le maillon faible de la ligne de défense du Clan du Crabe.

CB12 Higashiyama Mura (Village de la Montagne de l'Est): Higashiyama est une petite ville située du côté oriental d'une série de grottes naturelles et de sentier souterrains sinueux qui mènent à l'autre côté de la Grande Muraille, au faîte de la Muraille Bordant l'Océan. Ces passages sont dangereux, et les caravanes ne peuvent pas les emprunter, mais ils sont souvent utilisés par des voyageurs qui veulent passer rapidement vers l'est ou vers l'ouest. Les villageois savent que les passages sont hantés, et pire encore, habités par toutes sortes de monstres de l'Outremonde, mais cela n'empêche pas les samurai aventureux de s'en servir comme raccourcis. Les Hida viennent à Higashiyama une fois l'an, pour « détruire officiellement les créatures de l'Outremonde qui infestent les montagnes ». Parfois, l'assaut des Hida nettoie les passages pour au moins trois semaines. Mais jamais plus longtemps...

CB13 Shiro Hiruma (Château du Matin): Abandonnés à l'Outremonde il y a plus de trois siècles de cela, le château et les terres de la famille Hiruma durent occupés par des troupes hostiles pendant des siècles. Ce n'est qu'il y a quelques décennies que les terres furent reprises après la défaite de Fu Leng lors du deuxième Jour des Tonnerres. La bataille pour reprendre Shiro Hiruma coûta au Clan du Crabe la vie de son champion, Hida Yakamo, qui transcenda ensuite son état de mortel et devint Sire Soleil.

Shiro Hiruma est assiégé quotidiennement par l'Outremonde, mais le Clan du Crabe n'y renoncera pas, quoi qu'il en coûte. Le château a connu une paix relative l'année précédente, grâce à une trêve avec Daigotsu durant le conflit des adeptes du sang.

CB14 Koten: Ce hall des ancêtres fut bâti pour égaler ou même surpasser celui du Clan du Lion (L21), mais il fut considéré à l'origine comme un échec. Après tout, on dispose rarement des cendres des héros du Clan du Crabe. Depuis sa construction, les moines qui entretiennent le sanctuaire ont parcouru les terres du Clan du Crabe en quête de légendes de héros valeureux, qu'ils mémorisent au prix de grands efforts.

CB15 Sunda Mizu Mura (Village de l'Eau Pure): C'est le plus important port du sud. Il s'agit d'un des plus anciens foyers de peuplement de Rokugan, et il a gardé son ancien nom de « village » bien qu'il soit devenu l'une des plus grandes places commerciales de tout l'Empire.

CB16 Yasuki Hanko (le Défi des Yasuki): Aux premiers jours de l'Empire, ce village appartenait au Clan de la Grue, même après que la famille Yasuki l'eut déserté au profit du Clan du Crabe. Les paysans défiaient les membres du Clan de la Grue, et beaucoup furent tués par les Daidoji jusqu'à ce que des concessions entre les deux clans n'en donnent le contrôle au Clan du Crabe. Depuis la seconde Guerre des Yasuki, il a servi de quartier général pour les Yasuki affiliés au Clan de la Grue, bien qu'il reste un domaine du Clan du Crabe en ce qui concerne la collecte des impôts.

CB17 Kyuden Hida (Palais du Clan du Crabe): Kyuden Hida, foyer ancestral de la famille Hida et plus puissante forteresse de Rokugan, s'élève à l'embouchure de la Rivière de l'Ultime Résistance. Le palais du Clan du Crabe dispose de la plus grande garnison affectée à une seule forteresse de tout Rokugan : près d'un millier d'hommes. Les murs en sont taillés dans le granit pur et sont enchâssés dans ses fondations rocheuses. Les épaisses portes d'acier sont si lourdes qu'il faut dix hommes pour les ouvrir.

Les crânes de deux énormes seigneurs Oni, Mangeur et Tsuburu no Oni, sont suspendus aux remparts.

Le château abrite le dojo principal de l'école de bushi Hida, où les élèves s'entraînent en armure intégrale, et les diplômés doivent s'aventurer dans l'Outremonde et tuer un de ses habitants avant de recevoir leur wakizashi.

CB18 Yasuki Yashiki (Domaine de la Grue Noire): Le palais des Yasuki appartenait autrefois au Clan de la Grue, mais il a servi celui du Crabe pendant près de 700 ans. Depuis la seconde Guerre des Yasuki, les deux clans ont coopéré comme jamais, et ce château est devenu un centre primordial des relations diplomatiques entre Clan du Crabe et Clan de la Grue.

CB19 Tour de Guet Occidentale: L'affectation à cette tour de guet, créée en mesure de protection contre le Clan de la Grue, est considérée comme un honneur pour les samurai du Clan du Crabe. Ceux qui y sont envoyés ont toute la confiance des Hida, et sont considérés comme dignes de protéger les terres des deux clans.

CB20 Tani Hitokage (Vallée des Esprits): Située entre Shinomen Mori et les Montagnes du Crépuscule, cette vallée était autrefois le foyer du Clan du Faucon. Depuis l'intégration du clan au sein du Clan du Crabe en tant que famille Toritaka, c'est devenu une province du Clan du Crabe et le centre des domaines de cette famille.

CB21 Kyuden Toketsu: Fondée par un marchand Yasuki à la richesse presque obscène, et qui voulait passer sa retraite dans le confort, Kyuden Toketsu fut bâti près d'un monastère dont les moines honoraient le souvenir de Kuni Harike, grand héros du Clan du Crabe. Harike donna sa vie pour emprisonner le Kusatte Iru, probablement le plus puissant Oni qui ait jamais vu le jour.

CB22 Le Dernier Espoir de Shinsei: Construit dans une région bénie par Shinsei il y a mille ans, ce village est situé en un lieu qui ne peut pas être corrompu, malgré qu'il se trouve dans l'Outremonde. Ce village est un point de départ idéal pour les attaques contre l'Outremonde, et il est plus fortifié que n'importe quel domaine du Clan du Crabe, Kyuden Hida excepté.

Les Provinces du Clan du Dragon

Capitale : Shiro Mirumoto
Population : environ 1 830 000 (101 000 samurai)
Importations : Produits de luxe
Exportations : Or, minéraux

D1 Takaikabe Mura (Village de la Haute Muraille): Ce village surplombe les terres arides de la Route de l'Exil, le passage du Clan de la Licorne situé au-delà des terres du Clan du Blaireau et qui mène aux Déserts du Nord. La légende veut que la route se termine dans les Terres Brûlées, mais récemment, aucun voyageur n'en est revenu pour le raconter. Ceux qui sont bannis ont souvent un parent qui vient s'installer dans ce village, afin de garder le col et d'empêcher le retour de l'exilé. Ces sentinelles sont considérées comme des hôtes honorés autant que permanents, et sont toujours traités avec le plus grand respect par les heimin du Clan du Dragon. Après quinze ans d'un tel service, ces samurai sont invités à rejoindre le monastère proche pour y passer le reste de leur vie à prier pour leurs parents déshonorés.

D2 Fukurokujin Seido: Le sanctuaire de Fukurokujin, Fortune de la Longévité, est moins resplendissant que d'autres temples de l'Empire. Toutefois, c'est le mieux conçu et le plus robuste, et tous les visiteurs doivent y donner quelque chose qu'ils ont fabriqué de leurs propres mains. Le temple est orné de peintures, de sculptures et de toutes sortes d'objets, ce qui en fait une destination populaire chez les artisans.

D3 Yushosha Seido Mura (Village du Sanctuaire du Champion): Ce petit village est situé exactement à mi-chemin entre Shiro Mirumoto (D10) et la Vénérable Demeure de la Lumière (D4). Par conséquent, bien des chefs importants du Clan du Dragon s'y arrêtent quand ils voyagent de l'un à l'autre, allant souvent au sanctuaire du village pour y prier Togashi Yokuni, le Champion du Clan du Dragon qui mourut lors du deuxième Jour des Tonnerres et dont la rumeur veut qu'il ait passé ici son enfance.

D4 La Vénérable Demeure de la Lumière: Autrefois connue sous le nom de Kyuden Togashi puis Kyuden Hitomi, la Vénérable Demeure de la Lumière est le monastère dominant des ordres de moines tatoués du Clan du Dragon. Les « hommes tatoués » sont des personnages populaires dans la littérature rokugani. Les ise zumi s'aventurent rarement hors de leurs châteaux monastiques, mais quand ils le font, leurs actes étranges reflètent leur inexplicable harmonie avec les Cinq Éléments. La route qui mène à ce château est une pente particulièrement raide. Quiconque tenterait l'escalade en armure tomberait à coup sûr.

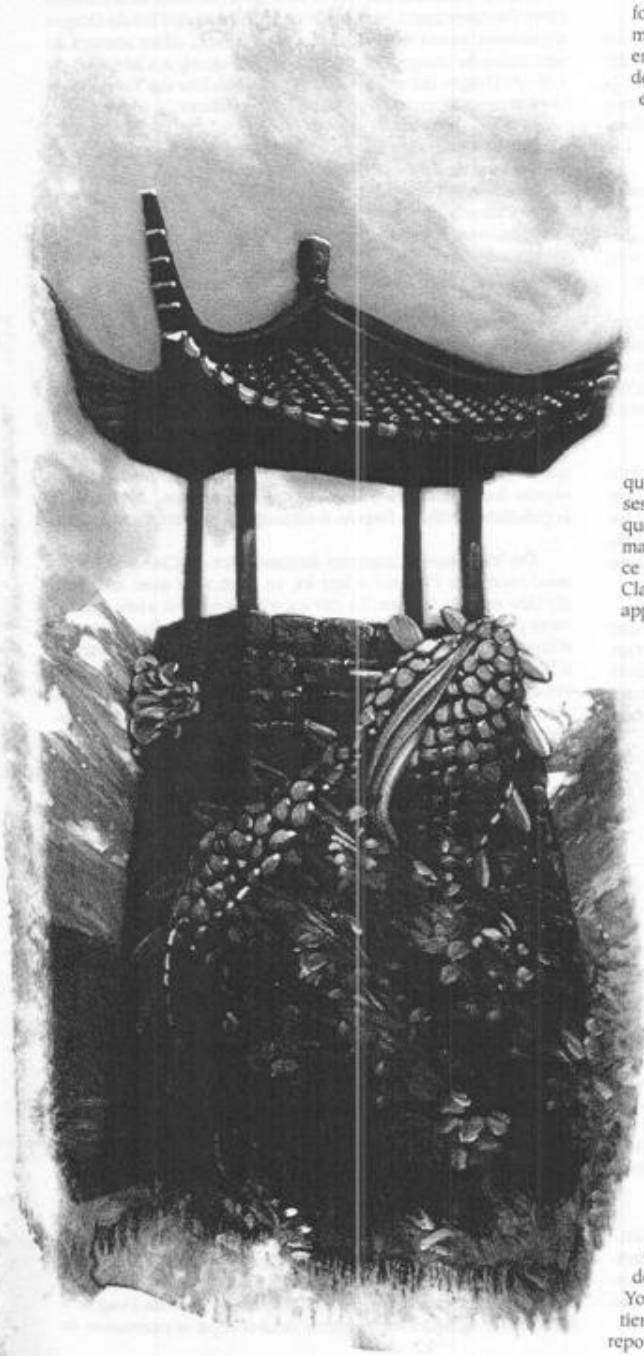
D5 Maigo no Samurai Mura (Village du Samurai Perdu): Ce petit village ancien fut fondé par ceux qui se réclamaient en tant que disciples de Togashi et qui se perdirent dans la région. Quand on les retrouva, le fait qu'ils aient survécu impressionna le Kami, qui en fit des samurai du Clan du Dragon. Les ogres l'attaquèrent depuis les montagnes il y a quelques décennies, décimant la population du village. Depuis, il est toujours couvert d'un nuage.

D6 Yamasura: L'essentiel du commerce du Clan du Dragon avec l'ouest de l'Empire a lieu ici, en particulier avec les Clans du Lion et de la Licorne. La cité est très étendue et aérée, sur un vaste plateau au cœur des hautes montagnes. Bien des Magistrats d'Émeraude s'y rassemblèrent après la mort du Champion d'Émeraude lors du Coup d'État du Clan du Scorpion. Les bandits ont appris à l'éviter, et elle est relativement sûre même maintenant, alors que les Magistrats d'Émeraude sont partis depuis longtemps. Depuis la Guerre de la Grenouille Riche, le commerce de la cité a connu une baisse.

D7 Shiro Tamori (Château Tamori): Autrefois Kyuden Agasha, ce château a été investi par la famille Tamori après que leurs prédécesseurs sont partis pour le Clan du Phénix. Tous les domaines des Agasha leurs sont revenus, y compris leur château ancestral. Les Tamori veillent sur la bibliothèque du Clan du Dragon, et leur château abrite le plus grand dojo de shugenja du clan. Barricadés au cœur des montagnes, les Tamori sont moins accueillants pour les visiteurs que ne l'étaient les Agasha, et la plupart de leurs transactions diplomatiques se concluent plutôt dans la cité de Yasamura (D6).

D8 Heibeisu: Cité soeur de Yasamura (D6), Heibeisu est l'endroit où le Clan du Dragon fait commerce avec l'est de l'Empire, y compris les Clans du Phénix, du Boeuf et de la Grue. La cité a souffert durant la très récente guerre entre les Clans du Dragon et du Phénix, mais a refleuri à la fin du conflit. Malheureusement, la ruine d'Otosan Uchi n'a fait qu'accroître la valeur commerciale de la cité, car Toshi Ranbo (A30) n'est pas encore assez grande pour gérer tout le commerce qui se déroulait dans et autour de l'ancienne capitale.

D9 Shiro Kitsuki (Château de la Dernière Marche): Appelé "la Dernière Marche" en raison de l'à-pic qui mène de ce château à la Vénérable Demeure de la Lumière (D4), le Château Kitsuki est la porte d'entrée des montagnes du Clan du Dragon. Il fut confié à Agasha Kitsuki quand celui-ci reçut la permission de



fonder une famille, et a servi de palais à celle-ci depuis. Certains affirment qu'il existe un chemin secret depuis les plaines jusqu'au Château Kitsuki, mais si c'est le cas, il est bien caché.

D10 Shiro Mirumoto (Château du Dernier Regard): Le foyer ancestral des Mirumoto s'élève dans un col traversant les montagnes de la Grande Muraille du Nord. La route s'élance en spirale au-dessus d'un large ravin, sous le regard vigilant des habitants du château. Ceux qui veulent s'y rendre doivent emprunter cette pente abrupte. Les envahisseurs doivent éviter les flèches, la poix et le feu qu'on peut déverser sur eux, sans pouvoir répliquer. Il y a sept ans, le daimyo des Mirumoto a été assassiné dans ses appartements particuliers. Depuis ce jour, la sécurité a été accrue, ce qui a transformé le château en une forteresse pratiquement imprenable.

D11 Kyuden Tonbo (Palais du Clan de la Libellule): Le Clan de la Libellule est né d'un mariage entre une shugenja du Clan du Phénix et un samurai du Clan du Dragon. Son château n'est pas formidable, mais il est protégé par des murs enchantés et par les cousins du clan : les Clans du Dragon et du Phénix. Les terres de la famille Tonbo ne se sont remises que récemment d'une attaque dévastatrice du Clan du Lion durant la guerre qui opposait ce dernier au Clan du Phénix.

D12 Toi Koku (Village de la Rizière Distance): Bien que le Clan du Dragon soit différent des autres à bien des égards, ses membres doivent aussi manger, et il est difficile de cultiver quoi que ce soit sur leurs terres montagneuses. Quand des marchands viennent livrer du riz au Clan du Dragon, c'est dans ce village qu'ils font leurs affaires. Il fut vital pour la survie du Clan du Dragon lors de la famine qui suivit l'éruption du volcan appelé la Fureur des Kami, il y a quelques années de cela.

D13 Nanashi Mura (Village Anonyme): C'est près de la frontière méridionale du Clan du Dragon que se situe ce village, véritabe anomalie. En fait, il est habité et dirigé uniquement par des ronin, avec la permission du Clan du Dragon, permission qui a été prolongée depuis le décret originel de Togashi Yokuni. Le Clan du Dragon interdit au village de développer des défenses importantes, limite la taille de la garde de la ville, et le surveille d'un œil vigilant. Jusqu'ici, aucun incident majeur n'est à déplorer. On ne pose aucune question sur leur passé aux ronin qui viennent à Nanashi, du moment qu'ils ne causent pas d'ennuis. Bien qu'il soit proche des terres du Clan du Dragon, Nanashi Mura est en théorie hors des frontières du clan.

D14 La Fureur des Kami: L'éruption de ce volcan autrefois endormi fut provoquée par le Sombre Oracle du Feu, Agasha Tamori, il y a presque une décennie. La fuite des réfugiés du Clan du Dragon déclencha la guerre entre ce clan et celui du Phénix, et le volcan fut utilisé par la suite par des chercheurs de nemuranai du Clan du Dragon pour détruire beaucoup de dangereuses reliques. En conséquence, le volcan est entouré de kami volatiles, et il est dangereux de pratiquer la magie dans ses environs.

D15 Les Tours des Flammes du Nord: Chaîne de cinq tours disposées le long de la frontière septentrionale du Clan du Dragon, les Tours des Flammes furent créées après que le nouveau Sombre Oracle du Feu, Tamori Chosai, fut banni de Rokugan. Le Sombre Oracle cherche à détruire son ancien clan, et envoie constamment ses sbires Yobanjin pour troubler la vie du Clan du Dragon. Les tours tiennent bon face aux attaques de l'Oracle, et ont jusqu'ici repoussé tous les assauts.

D16 Tetsu Kama (le Croc d'Acier): Cette montagne partage son nom avec le plus grand dojo du Clan du Dragon. La montagne dispose d'immenses quantités de fer, et constitue l'essentiel des réserves de fer du clan. Les mines situées au pied de la montagne sont en activité depuis des siècles, mais produisent toujours autant de minerai.

D17 Suigeki Toshi (Cité du Marteau de l'Eau): Les plus grands forgerons du Clan du Dragon habitent à Suigeki Toshi, où la famille Tamori développe constamment de nouvelles techniques visant à forger des métaux plus résistants. Presque tous les bâtiments de la ville contiennent une forge. La plupart des armes forgées ici sont d'une conception distincte, signature des la technique du Marteau de l'Eau que pratiquent les forgerons locaux.

Les provinces du Clan de la Grue

Capitale : Kyuden Doji
Population: environ 3 820 000 (213 000 samurai)
Importations : Matières premières, nourriture
Exportations : Produits de luxe

CN1 Shiro sano Kakita (École de duellistes du Clan de la Grue): Les Kakita pensent qu'il faut attendre la perfection dans un domaine. Pour beaucoup, il s'agit de l'art du duel, qu'ils apprennent à maîtriser ici. Le palais de la famille est dangereusement proche des terres du Clan du Lion, bien que la récente trêve entre les Clans du Lion et de la Grue ait légèrement relâché la tension.

CN2 Kosaten Shiro (Château de la Croisée des Chemins): C'est la première ligne de défense des Daidoji contre les attaques venues de l'ouest. Il est lourdement fortifié, mais pas encore autant qu'ils le voudraient. Les ruses et les tactiques peu orthodoxes des Daidoji se sont jusqu'ici avérées suffisantes pour repousser les assaillants, mais si Kosaten Shiro tombait, toutes les provinces septentrionales du Clan de la Grue seraient menacées.

CN3 Shiro Daidoji (Château du Fils de la Grue): Bien qu'ils ne soient peut-être pas aussi cultivés que les Doji ou les Kakita, les Daidoji sont le bras armé du Clan de la Grue. Le clan a dû reconsidérer son mépris pour les solutions militaires, et les Daidoji jouissent désormais de la même influence en son sein que les autres familles.

CN4 Yufuku et Heigen Toshi (Cité des Plaines Prospères): Parmi les plus grandes places commerciales de Rokugan, Yufuku et Heigen fourmillent de marchands venus de tous les clans, même ceux qui n'ont pas la faveur du Clan de la Grue. C'est là que se tient le plus grand marché en plein air de Rokugan, protégé par les Daidoji à l'ouest et les Doji au sud.

CN5 Kyuden Doji (Palais du Clan de la Grue): Seul le Palais Impérial l'emporte en luxe sur le palais des Doji. Construit sur la côte arrondie, le site du palais abonde de jardins de pierre, de dizaines de sanctuaires, et de volées de grues. Les diplomates et les nobles de tout Rokugan y viennent pour y faire de la politique, mais aussi pour s'émerveiller de la beauté des environs. Kyuden Doji fut détruit durant la Guerre des Clans, mais reconstruit peu après. Il fut à nouveau endommagé durant la Guerre Civile du Clan de la Grue, mais il ne reste aucune trace de ce conflit malheureux.

CN6 Kyuden Otomo: Après la destruction d'Otosan Uchi, la famille Otomo n'avait plus de foyers. Le Clan de la Grue offrit gracieusement tout ce dont la famille impériale avait besoin, et un tout nouveau Kyuden Otomo fut bâti près de Kyuden Doji. Les Otomo ont fait déménager l'essentiel de leur important personnel vers la nouvelle capitale, Toshi Ranbo (A30), mais ils restent présents près de leurs alliés du Clan de la Grue.

CN7 Musume Mura (Village de la Vierge): Ce village surplombe la baie qui fait face à l'île où le premier Hantei trouva son épouse. Le grand village abrite un sanctuaire dévoué à Hantei Ier et à sa fiancée, et où est exposée la larme de jade versée par le Premier Empereur quand il demanda à la jeune vierge Doji de l'épouser.

CN8 Benten Seido: Ce sanctuaire dédié à Benten, Fortune de l'Amour Romantique, est difficile d'accès, mais il offre une vue spectaculaire sur les terres du Clan de la Grue. La légende parle d'un ancien Champion des Doji qui força sa fille à choisir entre quitter son amant et perdre la vie. Il l'amena ici pour décider de son sort, et elle se jeta du haut de la falaise. Les vents soufflèrent si fort que la jeune fille fut soulevée et amenée au bord de la falaise où son bien-aimé la rattrapa. Devant la sagesse de la Fortune, le père céda et les deux amoureux se marièrent.

CN9 Samui Kaze Toshi (Cité du Vent Glacé): Tirant son nom des vents glacés qui descendent des montagnes, Samui Kaze est un port de commerce primordial pour le Clan de la Grue. Les Montagnes du Toit du Monde rend l'accès au village par voie terrestre difficile, ce qui fait que la plupart des échanges doivent se faire par voie maritime. Ceux qui voyagent vers le sud prennent souvent un navire qui part de ce port et se rend à la Cité des Rives Abandonnées (CN13).

CN10 Aketsu: Autre important comptoir commercial, Akestu propose souvent des objets inhabituels importés dans le continent par le Clan de la Mante. On peut trouver ici certaines soies, tissus et pierres inconnues dans l'Empire. On murmurait autrefois que les Kolat avaient un refuge secret dans cette petite ville, mais les magistrats Doji l'ont passée au peigne fin sans découvrir de cachette de ce genre.

CN11 Umoeru Mura: Cette cité commerciale autrefois prospère fut réduite à un tas de gravats par une attaque du Clan du Crabe, il y a plus de soixante ans, et elle ne s'en est jamais remise. Jusqu'à l'alliance entre les Clans de la Grue et du Crabe, les efforts de reconstructions ont été vains, mais finalement, le village redevient peu à peu une cité.

CN12 Ookami Toshi (Cité du Loup): Cette cité surplombe une falaise escarpée à la frange des montagnes. Ookami Toshi est bien gardée, et dispose d'un système de messagers extraordinaire. Si cette région était attaquée, des coureurs Daidoji répandraient la nouvelle en quelques jours, voire avant. Certains disent qu'au cœur d'Ookami Toshi se trouve un grand miroir capable de transmettre et de recevoir des messages d'un autre miroir caché quelque part dans l'Empire. On dit que ce second miroir reposerait dans les entrailles de Kyuden Doji.

CN13 Mura Sabishii Toshi (Cité des Rives Abandonnées): Centre névralgique du commerce et de l'approvisionnement du Clan de la Grue, Mura Sabishii se situe au sud des Montagnes du Toit du Monde, ses routes le reliant au Village de la Muraille Bordant l'Océan (CN16) et à Kyuden Kitsune (A23). L'essentiel du commerce vient de Samui Kaze (CN9), mais uniquement par voie maritime. Mura Sabishii est une ville portuaire florissante, en particulier grâce au commerce important avec Samui Kaze. Si les voyageurs veulent se rendre au nord, ils peuvent voyager sur des centaines de kilomètres à pied, ou affréter un bateau et arriver à Samui Kaze en moins d'une semaine.

CN14 Terrains d'Entraînement des Daidoji: Ces terrains d'entraînement, qui comptent parmi les plus modernes et les mieux entretenus de tout l'Empire, jouxtent les domaines personnels du daimyo des Daidoji. Les gardes Daidoji qui sont si remarquables pour leur compréhension exceptionnelle du terrain sont formés ici, et d'immenses cartes couvrent les étages inférieurs de la tour de garde qui observe leur entraînement.

CN15 Oni Mura (Village du Démon): Le « Village du Démon » est entièrement désert. Bien que les champs qui entourent le village soient entretenus, les heimin refusent de vivre sur les ruines du village, de peur qu'un Oni qui l'a ravagé il y a des décennies vive encore dans l'enceinte de pierre de cette petite ville. Les heimin vivent dans des huttes sommaires qu'ils ont bâties dans la forêt environnante.

CN16 Yama ue no ho ni Umi Mura (Village de la Muraille Bordant l'Océan): Située immédiatement à l'ouest du piémont de la chaîne de montagne méridionale de Rokugan, ce petit village est célèbre pour ses auberges et ses tavernes accueillantes. C'est une étape idéale entre les provinces centrales et méridionales du Clan de la Grue, et on y trouve nombre de sanctuaires et de temples.

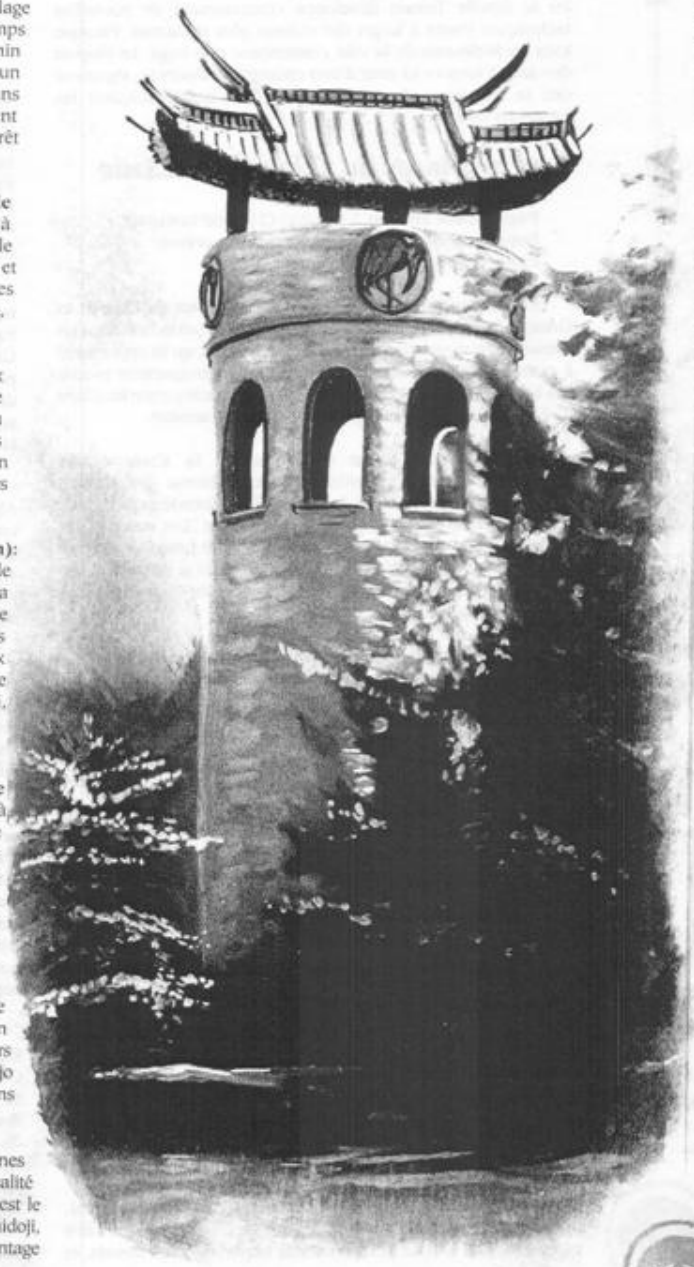
CN17 Jukami Mura: Parmi les villages méridionaux du Clan de la Grue, Jukami Mura est une plaque tournante commerciale entre les Clans de la Grue, de la Mante et du Crabe. On y trouve nombre de mercenaires, y compris des ronin, des samurai des Clans Mineurs et des bandits du Clan de la Mante, et ceux qui veulent embaucher des guerriers viennent souvent ici en premier lieu.

CN18 Shinden Asahina (Temple du Petit Matin): Shinden Asahina est en réalité un groupe important de temples situé au sud des domaines des Yasuki. Les shugenja Asahina sont entièrement dévoués à une existence pacifique. Aucun samurai n'est affecté à la protection des temples, et aucune armée n'oserait provoquer le courroux de l'Empereur en attaquant ces pacifiques shugenja. Le Champion de Jade, Asahina Sekawa, a un domaine ici, mais il a rarement le temps de s'y rendre.

CN 19 Aiso ni Ryokosha Mura (Village de l'Aimable Voyageur): Il s'agit d'un petit village cossu à la lisère du territoire des Yasuki. Le Village de l'Aimable Voyageur offre toute une variété de sakés, et porte bien sa réputation de meilleure brasserie de l'Empire. Le village est assez accueillant pour les touristes, et c'est devenu une étape populaire, même s'il est un peu excentré par rapport à la route. Une trêve forcée conclue dans ce village a mis un terme à la seconde Guerre des Yasuki.

CN20 Shizuka Toshi: Construite dans une clairière d'Osari Mori, au nord de Kyuden Doji, Shizuka Toshi est un dojo important de l'académie Doji. Des courtisans prometteurs y sont formés. Les visiteurs y sont rarement admis, et le dojo est éloigné pour s'assurer que les jeunes aspirants courtisans n'ont pas la possibilité de mettre le clan dans l'embarras.

CN21 Giji Seido: Humble sanctuaire bâti sur les ruines d'une tragédie, Giji Seido cache un secret : il abrite en réalité Shiro Giji, perdu depuis fort longtemps. Ce château secret est le terrain d'entraînement des chiens de meute et saboteurs Daidoji, qui s'assurent qu'aucun ennemi ne puisse profiter de l'avantage du nombre contre les armées du Clan de la Grue.





Les Provinces du Clan de la Licorne

Capitale : Shiro Moto
Population : environ 3 650 000 (203 000 samurai)
Importations : Produits finis
Exportations : Produits exotiques, chevaux

U1 Route de l'Exil: Ce sanctuaire garde l'entrée du col de montagne qui mène aux terres situées à l'extrême nord de Rokugan. Les membres du Clan de la Licorne l'appellent « le Col des Souffrances », et les autres habitants de l'Empire « la Route de l'Exil ». De temps à autre, le déshonneur d'un samurai est tel que l'Empereur le condamne à être banni à jamais en prenant la Route de l'Exil.

U2 Kibukito (Village du Septentrion): Ce village entretient des relations commerciales avec le très isolé Clan du Blaireau qui vit dans les montagnes du nord. On y trouve aussi un sanctuaire dédié aux âmes de ceux qui ont été bannis par la Route de l'Exil (U1), et un monastère actif dédié à l'étude du Tao de Shinsei.

U3 Tour de Guet de la Route de l'Exil: Cette tour de guet a été conçue pour surveiller la Route de l'Exil et s'assurer qu'aucune personne bannie par ce col ne puisse en revenir.

U4 Egami Mura: Ce village des Shinjo s'est spécialisé dans l'élevage de poneys et de chevaux robustes pour cette famille. Les visiteurs sont rarement autorisés à voir les écuries ou les terrains d'entraînement, car seuls les membres du Clan de la Licorne peuvent monter ces chevaux.

U5 & U6 Bikami et Akami: Ces deux communautés agricoles jumelles travaillent aux champs qui assurent au Clan de la Licorne sa massive production de nourriture, ravitaillant ses armées, ses chevaux et ses nobles chaque année grâce à la récolte de deux endroits seulement. Ces terrains ne sont pas plus fertiles que d'autres, mais ils sont très vastes et peuplés d'un grand nombre de heimin. La densité de population de ces deux villages est impressionnante : si un daimyo du Clan de la Licorne avait un besoin urgent d'ashigaru, c'est ici qu'il viendrait en chercher.

U7 Shiro Shinjo (Château des Grands Voyageurs): C'est là que se tient le foyer de la famille Shinjo. Le palais Shinjo n'est pas grand, mais d'une architecture originale, avec des hautes tours et des bâtiments coiffés de coupoles en bulbe. L'architecture du Clan de la Licorne s'est beaucoup inspirée des éléments rencontrés par le clan lors de ses voyages hors de l'Empire, et ce n'est nulle part aussi évident qu'à Shiro Shinjo. Autrefois centre de l'activité du Clan de la Licorne, Shiro Shinjo reçoit désormais peu de visiteurs, car la famille a été gravement déshonorée par les agissements de Shinjo Yokatsu, deux générations auparavant.

U8 Yashigi: Ce petit village permet aux voyageurs qui traversent les terres du Clan de la Licorne à destination de Shiro Shinjo de se ravitailler et de se reposer. Il est simple, propre, et fréquemment victime de tremblements de terre.

U9 Bugaisha (Donjon des Étrangers): C'est là que le Clan de la Licorne affecte les samurai déshonorés, afin de les cacher aux yeux du public. Un samurai exilé de la sorte par son clan pourrait aussi bien se raser la tête et se retirer. On ne repart pas de Bugaisha. Jusqu'à la destruction des membres déchus de la famille Moto, ce donjon était également le dojo principal de l'École de bushi Moto. Celle-ci a depuis déménagé pour Shiro Moto.

U10 Oshindoka Toshi: Cette cité fut fondée par un membre du Clan de la Licorne amoureux d'une femme du Clan de la Grue.

Il espérait qu'en bâtissant une cité pour elle, elle reconnaîtrait sa valeur et accepterait de l'épouser. Cependant, pendant qu'il bâtissait la ville, le Clan du Lion attaqua les terres des Kakita, pillant son village et la tuant, elle et sa famille. Le membre du Clan de la Licorne passa dix-sept ans à traquer ses meurtriers, laissant sa cité en ruines jusqu'à son retour. Les meurtriers sont enterrés là où ils tombèrent, mais l'image de son amour perdu orne les hautes portes en arche de l'enceinte de la cité.

U11 Shiro Utaku Shojo (Château des Vierges de Bataille): Le foyer de la famille Utaku dispose d'un site idéal, qui permet toute liberté de mouvement à ses troupes de défense tout en handicapant le déplacement des envahisseurs potentiels. Il n'a pas la splendeur des autres châteaux du Clan de la Licorne, c'est peut-être le mieux fortifié.

U12 Kurayami-ha Mura (Village de la Frontière Noire): Ce village est petit, mais s'enorgueillit des plus grands champs de tournoi de tout l'Empire. C'est un grand honneur pour deux samurai que de s'affronter dans ces champs bien entretenus. On dit que l'Empereur a fait organiser ici le premier duel destiné à désigner le Champion d'Émeraude, et bien que ce tournoi se tienne désormais ailleurs, ces champs sont toujours le théâtre de nombreuses manifestations impériales officielles.

U13 Shiroi Kishi Mura (Village des Rives Blanches): Sur la rive occidentale du Lac aux Rives Blanches se trouve le village éponyme. Il alimente le Clan de la Licorne en poisson frais et séché.

U14 Mura nisa Kawa Nemui (Village de la Rivière Endormie): Ce paisible village situé sur les rives de la Rivière Endormie dispose d'une petite auberge destiné aux voyageurs qui se rendent à pied ou à cheval dans les villes du Clan de la Licorne.

U15 Otaku Seido: Ce sanctuaire, dédié à la première Otaku, constitue un lieu de pèlerinage indispensable pour toutes les jeunes femmes du Clan de la Licorne sur le point de devenir des shiotome. Les jeunes filles Utaku n'ont pas le droit d'accepter leur nom de gempukku avant d'avoir passé une nuit dans le temple, en communion avec leurs ancêtres pour leur demander de les guider. Ce sanctuaire a conservé le nom d'Otaku pour ne pas déshonorer l'Otaku originelle en le changeant.

U16 Daikoku Seido: Ce sanctuaire dédié à la Fortune de la Richesse est richement décoré d'or et de joyaux. Les membres du Clan de la Licorne insistent pour le décorer à leur goût, ce qui a tendance à éloigner les pèlerins, mais il compte néanmoins parmi les lieux les plus sacrés de tout Rokugan.

U17 Toshi no aida ni Kawa (Cité entre Deux Rives): Ce château garde la confluence des deux voies fluviales qui traversent les terres du Clan de la Licorne. On n'a tenté qu'une seule fois d'envahir ces terres en remontant la rivière. L'échec en a été si cuisant que nul n'a réitéré cette tentative.

U18 Mizu Mura (Village du Lac): Shiroi Kishi Mizu-umi est appelé "le Lac aux Rives Blanches" à cause de la blancheur immaculée du sable de ses berges, et le village situé sur sa rive méridionale porte le simple nom de Miru Mura. Ce village de pêcheurs situé à l'intérieur des terres dépend entièrement de la pureté des eaux du lac.

U19 Duzaki Toshi: Cette petite ville située à la bordure des terres du Clan de la Licorne abrite les domaines privés des daimyos des Utaku et des Shinjo. Témoins de nombreux traités et de l'entraînement de nombreux individus, ces terres sont le foyer des gardes qui servent ces seigneurs.

U20 Shiro Ide (Château de la Grande Conjonction): Excellente école mais forteresse médiocre, le château des Ide se caractérise par son enseignement de la magie peu orthodoxe. La famille Ide s'est spécialisée dans la maîtrise de l'espace, bien que la majorité de ses membres soient courtisans et non shugenja.

U21 Shiro Iuchi (Berceau des Vents): Surnommé le Berceau des Vents à cause des violentes rafales venues des montagnes, Shiro Iuchi est le foyer de la famille Iuchi. Malgré qu'il s'agisse du foyer ancestral d'une famille de shugenja, Shiro Iuchi est une véritable forteresse en raison de sa proximité avec le Col d'Iuchi (U30). Toute armée qui tenterait d'attaquer le Clan de la Licorne par le sud devrait d'abord écraser Shiro Iuchi.

U22 Hisatu-Kesu: Construit dans les contreforts des montagnes, Hisatu-Kesu est un village tentaculaire qui s'étend sur des kilomètres dans toutes les directions. La cité est devenue une destination de choix pour les touristes après que Ryoko Owari est devenue plus difficile à atteindre à cause de l'effondrement du Col de Beiden. Bien que le Col d'Iuchi et maintenant le Col de Seikitsu donnent désormais facilement accès à Ryoko Owari, Hisatu-Kesu attire toujours de nombreux visiteurs des terres méridionales du Clan de la Licorne grâce à ses nombreuses sources thermales.

U23 Okuyaki: Bâti le long d'une route peu fréquentée et entouré de rizières, le village central d'Okuyaki ressemble plus à un assemblage de bâtiments disparates qu'à une ville homogène. Bien que beaucoup de voyageurs traversent cette région pour se rendre au Col de Seikitsu, rares sont ceux qui prennent le temps de s'arrêter à Okuyaki. Ceux qui le font sont souvent des escrocs à la langue bien pendue qui cherchent à soulager les villageois de leurs bénéfices durement gagnés. Des samurai du Clan de la Licorne sont en faction dans le village pour les en empêcher, bien qu'ils considèrent cette affectation comme une véritable punition.

U24 Tour de Guet: Les samurai en faction dans cette tour de guet faisant face à la Rivière du Héros Inattendue peuvent voir à des kilomètres par temps clair. Dans l'éventualité d'une attaque de l'Outremonde, on trouve ici plus de samurai du clan que dans d'autres fortifications identiques. Dotés d'armes et d'armures lourdes, ils s'exercent et s'entraînent sans relâche. Sur trois kilomètres dans toutes les directions, le sol est battu et marqué par les manœuvres de combat effectuées par le régiment du Clan de la Licorne en faction dans la tour, et qu'on surnomme affectueusement « la Légion Inattendue ».

U25 Turo-Kojiri: À quelques jours de cheval seulement de Shiro Ide, l'important village de Turo-Kojiri extrait le minerai des montagnes environnantes, et la vallée fertile située juste en dessous du village procure au Clan de la Licorne plus de 2000 koku de riz chaque année. Bien que cette région fertile et riche en ressources soit de temps à autre convoitée par d'avides daimyo Iuchi, les Ide n'ont pas de mal à la gérer. Ces dernières années, bien des ronin devenu plus ou moins prospères se sont installé à Turo-Kojiri, appréciant son environnement isolé et paisible.

U26 Tour de Shinomen: Cette tour de guet surveille les terres des Naga, et la cité Naga d'Iyotisha. Ce fut le premier lieu à prendre au sérieux l'éveil des Naga, et il continue de veiller sur leurs cités pendant leur sommeil. Le Clan de la Licorne est prêt à défendre ses alliés endormis contre toute menace.

U27 Shiro Moto (Château des Moto): Le Kami Shinjo désigna Moto Gaheris comme nouveau Champion du Clan de la Licorne, afin de succéder à Shinjo Yokatsu dont elle avait



dévoilé la vraie nature de Kolat. Dégoûté par la corruption de la famille Shinjo, le Khan Gaheris ordonna la construction d'un nouveau château pour sa famille. Shiro Moto est un formidable bâtiment, qui ne cache pas sa conception gaijin, mais dont l'intérieur est assez confortable.

U28 Shinden Horiuchi (Temple des Horiuchi): Ce petit temple est le foyer de la minuscule famille Horiuchi, constituée des samurai qui ont prêté serment d'allégeance à Horiuchi Shoan, héroïne de la Guerre des Clans et de la Bataille de la Porte de l'Oubli. Shoan s'est retirée dans un monastère il y a des années, mais ceux qui ont hérité de son nom continuent à servir le Clan de la Licorne de leur mieux.

U29 Col de Seikitsu et Grand Cratère: Peu après la destruction du Col de Beiden, Sire Soleil projeta une gigantesque boule de feu depuis les cieux pour détruire les gravats qui encombraient le Col de Seikitsu, fermé par Akodo le Borgne depuis des siècles. Le Clan de la Licorne a réclamé la possession de ce col, qui se trouve très près de ses terres. Les rumeurs qui parlaient d'une antique cité située dans le cratère ont persisté pendant des années malgré les moqueries des érudits du Clan de la Licorne.

U30 Col d'Iuchi: Modeste et souvent sous-estimé, le Col d'Iuchi a constitué un autre passage à travers les Montagnes du Toit du Monde pendant des siècles. Au début, il était éclipsé par le Col de Beiden, puis par le Col de Seikitsu, mais les membres du Clan de la Licorne et de la proche famille Miya en ont beaucoup fait usage pendant des centaines d'années.

Les Provinces du Clan du Lion

Capitale : Kyuden Ikoma
Population : environ 5 280 000 (292 000 samurai)
Importations : Matières premières
Exportations : Cuivre

L1 Toshi no Meiyo Gisei (Cité de l'Honorable Sacrifice): Cette cité est célèbre dans tout l'Empire grâce aux actes d'une seule femme samurai du Clan du Lion. Elle y avait un amant secret, et quand son daimyo découvrit ce qu'elle cachait, elle décida de faire seppuku pour montrer sa loyauté envers son seigneur. Le daimyo accepta, mais lors de la cérémonie, lui donna un sabre de bois pour accomplir cet acte. La femme samurai prit le sabre de bois et accomplit la cérémonie malgré cette insulte. Un sanctuaire dédié à sa mémoire existe toujours dans le village.

L2 Mura sano Eiyu ni Suru (Village de l'Honneur Retrouvé): Ikoma Teidei était un jeune samurai prometteur dont le daimyo avait été assassiné. Teidei devint un ronin et passa sept ans à chercher le meurtrier de son daimyo, qu'il finit par acculer dans ce village. Un sanctuaire se tient aujourd'hui à l'endroit où le ronin tua l'assassin avant de faire seppuku pour rejoindre son maître.

L3 Shiro sano Ken Hayai (Château de la Voie du Sabre): Foyer du plus grand dojo des Akodo, ce château est situé sur les terres des Kitsu, à l'endroit où Akodo et Matsu se rencontrèrent pour la première fois. L'école qui s'y trouve enseigne bien plus que l'art de la guerre, et les élèves de Shiro sano Ken Hayai comptent parmi les bushi les plus cultivés de tout l'Empire.

L4 Rugashi: Cette cité animée est le carrefour où aboutissent ceux qui traversent les terres du Clan du Lion. Des marchands voyageant dans toutes les directions s'arrêtent ici pour se ravitailler. L'importance du commerce incite les esprits avides à y chercher des profits faciles, et les membres du Clan du Lion veillent à ce que leurs nombreux hôtes ne se livrent pas ici à des pratiques mercantiles déshonorantes.

L5 Oiku: Ce village sert d'avant-poste militaire permanent d'où le Clan du Lion peut partir défendre Toshi Ranbo, la Cité Impériale (A30). Autrefois, il était utilisé pour attaquer cette cité, mais aujourd'hui une importante troupe du Clan du Lion s'y tient prête à venir en aide à l'Empereur contre toute menace potentielle. Le pouvoir du Shogun étant établi à Toshi Ranbo, l'atmosphère est extrêmement tendue à Oiku.

L6 Shiranai Toshi (Cité des Ténèbres): La cité, fondée à l'abri de la Montagne Vigilante (un relief unique surplombant les plaines du Clan du Lion), est une ancienne forteresse Ikoma qui remonte à l'époque de l'occupation des terres du Clan de la Licorne par le Clan du Lion, lors de sa longue absence de l'Empire. Juste après la Guerre de la Grenouille Riche, Shiranai Toshi est devenue une forteresse lourdement défendue, bouclier contre une éventuelle invasion du Clan de la Licorne.

L7 Foshi: Cette ville n'aurait aucun intérêt si elle n'était pas la source de nourriture la plus productive des terres du Clan du Lion : ses récoltes peuvent nourrir des armées entières. Un grand nombre de soldats y sont stationnés pour protéger les provisions de l'armée du Clan du Lion, et d'innombrables silos situés hors de la ville contiennent le grain jusqu'au moment où les militaires en auront besoin.

L8 Renga Murai (Village des Briques): Ce village, bâti presque entièrement en pierre, fut construit dans le but de rassembler du bois de construction issu de la seule forêt importante du Clan du Lion. Le bois est entièrement destiné à une utilisation militaire, et les paysans du village n'ont pas le droit de s'en servir pour la construction, d'où la nature et le nom du village. Une base militaire obsolète est située non loin : Shiro no Yojin, quartier général non officiel des quêteurs de mort du Clan du Lion.

L9 Ninkatoshi (Cité de la Permission): Autrefois village agricole, la Guerre des Clans a vu Ninkatoshi se transformer en avant-poste militaire pour les batailles du Clan du Lion contre le Clan de la Grue. Malgré la paix actuelle entre les deux clans, le Clan du Lion maintient ici une imposante présence militaire. Être affecté ici est considéré comme un honneur, car seuls les officiers les plus talentueux et les bushi les plus vaillants se voient offrir le poste.

L10 Kyuden Ikoma (Palais de l'Équilibre Sacré): Le palais des Ikoma est situé à la base de la Montagne des Sept Tonnerres, au pied des impressionnantes Montagnes du Toit du Monde qui divise l'Empire en deux. Autrefois lieu de rencontre informel des daimyo du Clan du Lion, Kyuden Ikoma est devenue la capitale du Clan depuis qu'Ikoma Otemi a été nommé Champion du Clan. Le château voit passer beaucoup de gardiens Ikoma, qui font constamment des patrouilles le long des frontières avec les Clans de la Licorne et du Dragon.

L11 Bishamon Seido: Le sanctuaire de Bishamon, Fortune de la Force, est complexe et richement décoré, et il est entretenu par pas moins d'une centaine de shugenja Kitsu et de prêtres. C'est l'un des bâtiments les mieux entretenus des terres du Clan du Lion, et il abrite également des terrains d'entraînement pour l'unité d'élite des Matsu appelée la Fierté du Lion. Les samurai masculins qui veulent poser le pied sur ce terrain d'entraînement doivent accepter un défi pour prouver leur sincérité et leur force au combat.

L12 Tonfajutsen: La légende raconte que le forgeron Gozuki fut le premier à développer un style de combat qui transformait les outils agricoles en ce que l'on connaît aujourd'hui sous le nom d'armes de paysan, alors qu'il vivait ici. Malgré cette réputation peu avantageuse, la cité a prospéré, devenant un avant-poste militaire, comme bien d'autres cités du Clan du Lion. Les heimin qui y vivent sont bien formés et travaillent au côté des magistrats de la cité pour maintenir l'ordre.

L13 Shiro Akodo (Château de la Loyauté): Abandonné après le coup d'état du Clan du Scorpion et rouvert après la Bataille de la Porte de l'Oubli, Shiro Akodo compte parmi les plus grandes forteresses du Clan du Lion. Les Akodo n'accordent guère d'importance au confort, et la plupart des visiteurs trouvent le château austère. Shiro Akodo abrite Yu Seido, sanctuaire du courage héroïque.

L14 Kenson Gakka (la Leçon d'Humilité): Cette forteresse, autrefois appelée Shiro no Meiyo – le Château de l'Honneur – tient lieu d'avertissement pour les voisins du sud du Clan du Lion. Il y a plus de six cents ans, le Clan du Scorpion tenta de prendre le Château Ikoma, et échoua. En représailles, les Matsu attaquèrent le château du Clan du Scorpion le plus proche. Quand les Matsu s'emparèrent du château, ils tuèrent chaque homme, femme et enfant qui s'y trouvait et le prirent au nom du Clan du Lion, le rebaptisant « la Leçon d'Humilité ».

L15 Shiro no Yojin (Château de la Vigilance): Il y a soixante-dix ans, ce château appartenait au Clan de la Grue, qui l'abandonna quand les occupants virent une armée du Clan du Lion qui marchait contre eux pour se venger de l'outrage d'un diplomate du Clan de la Grue. Le château a changé plus d'une fois de mains depuis ce jour, mais c'est le Clan du Lion qui le contrôle actuellement, malgré les efforts de bien des officiers Kakita.

L16 Kyakuchu Mura (Village Annexe): Le Village Annexe fut construit pour surveiller les membres du Clan du Scorpion de la Tour de Guet Secrète (S4). Mais après le coup d'état du Clan du Scorpion, il devint un point de départ pour les raids contre les terres du Clan du Scorpion. Quand le Col de Beiden fut détruit après la Guerre des Esprits, le village est littéralement devenu une simple annexe, et ne subsiste que parce que les Légions Impériales y forment certains de leurs élèves.

L17 Kaeru Toshi (la Cité Capturée): Le Clan du Lion prit cette cité au Clan de la Grue peu après la Guerre des Clans. Il fut rebaptisé et transformé en point de départ pour des assauts contre le Palais Kakita et les Plaines d'Osari. Des années de rébellion larvée s'ensuivirent, mais les membres du Clan de la Grue furent accueillis à bras ouverts dans la cité après l'alliance récente entre Clan du Lion et Clan de la Grue. Jusqu'ici, les deux clans y cohabitent en harmonie.

L18 Shiro Matsu (Château du Dernier Soupir): C'est là le foyer ancestral des Matsu, où Dame Matsu établit sa famille. C'est ici qu'on trouve le plus important contingent de samurai du Clan du Lion, protégeant avec vigilance les lignes de ravitaillement dont dépendent les armées du clan. Les armées sont constituées de membres de toutes les familles du Clan du Lion : Kitsu, Akodo, Matsu et Ikoma.



L19 Les Tombes des Kitsu): Bien qu'il ne s'agisse pas de la demeure ancestrale de la famille, les Tombes de la famille Kitsu sont le siège de son pouvoir. C'est ici que sont enterrés les restes des plus grands héros Kitsu, bien que la plupart des autres familles du Clan du Lion choisissent de déposer leurs morts dans le Hall des Ancêtres. Les tombes furent autrefois corrompues par le perfide Champion de Jade Kitsu Okura, mais elles ont été purifiées de ce déshonneur. Les attaques des Tsuno ont causé de graves dégâts il y a moins d'une décennie, mais ceux-ci aussi ont été réparés.

L20 Toshi sano Kanemochi Kaeru (Cité de la Grenouille Riche)): Administratrice d'une cité prospère où habitent ronin et marchands, la famille Kaeru a demandé protection à la Cour Impériale durant l'Ère des Quatre Vents. Le Clan du Lion a répondu à cette demande, et les Kaeru sont devenus vassaux des Ikoma, ce qui faisait de la cité un domaine du Clan du Lion. Le Clan de la Licorne ne prit pas très bien cette affaire, car le Khan considérait cette ville comme sienne. La guerre éclata entre les Clans du Lion et de la Licorne, et les Clans du Dragon et du Scorpion finirent par être impliqués, mais le Clan du Lion en conserva le contrôle.

L21 Hall des Ancêtres): Ce grandiose sanctuaire est le site le plus sacré des terres du Clan du Lion. C'est ici que sont enterrées les cendres des plus grands héros du clan, et que leur histoire est consignée dans les annales du clan. Chaque famille du Clan du Lion y maintient une présence, chacun remplissant son rôle. La tradition veut que le deuxième enfant du daimyo des Matsu soit le principal défenseur du Hall, et commande aux soldats qui y sont postés.

Les Provinces du Clan de la Mante

Capitale : Kyuden Gotei
Population : environ 1 110 000 (66 000 samurai)
Importations : Matières premières
Exportations : Soie, épices, produits exotiques

M1 Kyuden Gotei (Palais du Clan de la Mante): Sans doute le palais le moins traditionnel de Rokugan, celui du Clan de la Mante est peut-être aussi le plus splendide. Faisant peu de cas des simples jardins et des représentations des enseignements de Shinsei, le palais du Clan de la Mante ressemble à un coffre au trésor. Chaque surface est ornée d'or, d'argent et de pierres précieuses, offrant un contraste saisissant avec les simples maisons des autres grandes familles. C'est d'ici que la puissante flotte du clan protège ses îles.

M2 Toshi no Inazuma (Cité de la Foudre): Au moins une fois par an, les hautes tours de cette cité sont frappées par la foudre. Le temple d'Osano-Wo, qui compte parmi les plus extravagants de tout Rokugan et qui constitue le bâtiment le plus haut de la ville, en est généralement la cible.

M3 Kaimetsu-uo Seido: Ce sanctuaire dédié à Kaimetsu-uo fut érigé après l'ascension du grand daimyo du Clan de la Mante, Yoritomo, qui désirait honorer son ancêtre et demander sa bénédiction pour le clan. Depuis ce jour, le Clan de la Mante a connu de bonnes récoltes, un commerce florissant et peu de tempêtes, sans parler de son élévation au statut de Clan Majeur. La plupart des membres du Clan de la Mante considèrent que leur ancêtre respecte sa part du contrat, et visitent par conséquent fort souvent son temple pour exprimer leurs remerciements.

M4 Tokigogachu: Ce petit village du Clan de la Mante est réputé pour deux choses : le poisson et les fêtes. Quand les bateaux ne sont pas en mer et qu'il n'y a aucun festival à célébrer, c'est une ville de pêcheurs ordinaire, tranquille et quelconque. Mais en temps de fête, la cité revient à la vie, avec des feux d'artifice, des cérémonies, des parades et de

magnifiques fêtes dignes de l'Empereur lui-même. En fait, on dit que plusieurs Empereurs sont venus aux fêtes du Nouvel An à Tokigogachu, mais toujours déguisés, afin que l'Empereur ne soit pas vu dans une cité aussi humble.

M5 Maigosera Seido (Sanctuaire des Marins Perdus): On allume toujours un grand feu dans la haute tour qui s'élève au dessus de ce sanctuaire, dans l'espoir que les âmes perdues en mer en voient la lumière et puissent revenir à Rokugan pour y trouver a paix. La tour surplombe la Baie des Eaux Sombres (YYY) et l'océan au sud. Certains affirment qu'une cité d'horribles créatures repose au fond de la baie, et les marins locaux lancent du riz par-dessus bord quand ils la traversent, pour éviter que la malédiction de ces monstres ne retombe sur leur tête.

M6 Kyuden Ashinagabachi (Palais du Clan de la Guêpe): Les Tsuruchi sont les meilleurs archers de Rokugan, et les défenses de leur château tirent profit de leurs prouesses. La route du château traverse un col de montagne très encaissé, permettant aux archers de tirer en toute impunité sur des armées d'envahisseurs. Il y a des décennies, bien avant que le Clan de la Guêpe ne devienne la famille Tsuruchi, ce château était un domaine du Clan du Scorpion qui fut repris par le premier Tsuruchi. Les Tsuruchi et le Clan du Scorpion en ont gardé une considérable rancune réciproque.

M7 Shaiga: Ce paisible village est gouverné par la famille Tsuruchi, et peuplé uniquement de heimin, qui ont tous appris en secret à manier des armes comme le tonfa. Ce village est responsable de l'essentiel de la production de nourriture de la famille Tsuruchi, et il est protégé par les vigilants heimin. Le village détient un autre secret : une veine aurifère des environs qui n'est exploitée que très discrètement par les Tsuruchi afin que son existence reste secrète… et non soumise à l'impôt.

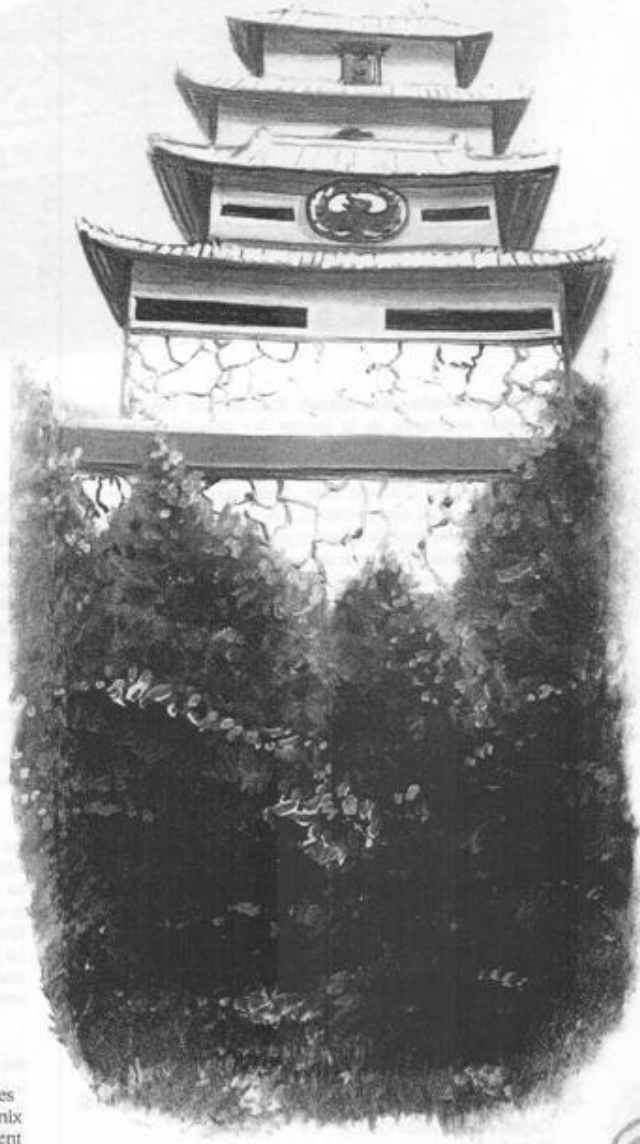
M8 Tani Senshio (Vallée du Mille-pattes): Cette vallée isolée occupe une petite bande de terrain entre le Col Périlleux (Y) et la mer. La famille matriarcale des Moshi y habite, étudiant sa magie étrange. On trouve bien des sanctuaires dédiés à Amaterasu, la déesse du Soleil, dans la vallée, malgré la mort d'Amaterasu il y a des années.

M9 L'Île de la Tempête: Cette petite île est située au nord de la plupart des autres domaines du Clan de la Mante. Dans ses jeunes années, le clan l'évitait à cause des fréquents ouragans qui la ravageaient. Peu après la Guerre des Clans, Yoritomo ordonna qu'un temple de shugenja soit établi sur l'île. Tous les shugenja Yoritomo y étudient désormais, et les meilleurs deviennent des Chevaucheurs de Tempêtes, des shugenja d'élite dont la maîtrise sur le climat et la mer est devenue légendaire.

Les Provinces du Clan du Phénix

Capitale : Kyuden Isawa
Population : environ 1 590 000 (88 000 samurai)
Importations : Produits exotiques
Exportations : Argent, bois de construction

P1 Yobanjin Mura (Village Barbare): Ce village difficile à trouver fait du commerce avec les barbares venus du nord, les tribus des Yobanjin. Quoique primitifs, les matériaux qu'elles proposent sont souvent utiles aux membres du Clan du Phénix pour leurs recherches magiques. Ces derniers font rarement mention du petit village, car son existence est une entorse à la



loi impériale qui prohibe le commerce direct avec les gaijin. Les tribus des Yobanjin, qui ont l'air de Rokugani et parlent un dialecte primitif proche du rokugani, ressemblent beaucoup aux membres d'origine du Clan de la Licorne, ce qui sert d'alibi aux membres du Clan du Phénix pour maintenir leurs relations commerciales.

P2 Le Temple Caché: À l'insu des Rokugani, les mystérieux Kolat ont une antique forteresse au plus profond des montagnes du Clan du Phénix. Les Dix Maîtres s'y rencontrent à l'occasion, et il y en a toujours au moins un sur place. Le temple abrite un énorme cristal appelé l'Œil de l'Oni, un nemuranai extrêmement puissant, qui permet aux Kolat de surveiller et de communiquer avec leurs agents de manière inégalable.

P3 Seido Jurojin: Les prêtres Asako et les moines de la Confrérie entretiennent le sanctuaire de Jurojin, Fortune de la Longévité. L'isolement du temple explique la rareté des pèlerinages, et les visiteurs sont bien accueillis, dans la mesure où leur venue offre une cassure par rapport à la vie quotidienne. Un petit village est né à l'orée du sanctuaire, habité par ceux qui désirent prier la Fortune pour obtenir le secret de la vie éternelle.

P4 Kitamihari (le Guet du Nord): Isawa érigea cette tour à l'aube de l'Empire. Elle était à l'origine conçue pour garder les cols menant à la cité d'Isawa, mais Gisei Toshi fut détruite il y a des centaines d'années, et la tour n'a plus guère qu'une fonction de mémorial. Quoi qu'il en soit, les Isawa l'entretiennent toujours, y affectent des soldats et observent constamment la mer environnante. Certains disent que les Isawa veulent savoir quand les tribus Yobanjin se rassemblent pour la guerre, et que les troupes stationnées ici sont destinées à les protéger des barbares. D'autres affirment que les Isawa cachent quelque chose dans leurs montagnes septentrionales. Nul ne connaît la vérité.

P5 Shiro sano Chujitsu and Shinpu (Château de la Fiancée Vertueuse): Le Château de la Fiancée Vertueuse fut bâti par un admirateur de Matsu Hitomi après sa mort tragique. La première pierre fut posée au premier anniversaire de sa mort, et il fut achevé après 27 ans, l'âge où elle mourut. Le samurai qui l'aimait ne se maria jamais, et sa lignée mourut avec lui. Depuis son retour par la Porte de l'Oubli, Matsu Hitomi a refusé de visiter le château construit en son honneur.

P6 Doro Owari Mura (Village de la Fin du Voyage): Le Village de la Fin du Voyage, tout à fait quelconque et inhospitalier, abrite bien des henshin Asako qui désirent éviter tout contact avec le monde extérieur.

P7 Reihaido sano Ki-Rin (Mémorial de la Ki-Rin): La Ki-Rin est une créature mystique, impossible à appréhender par un esprit humain. Ses rares apparitions dans l'Empire ont généralement été annonciatrices de bouleversements. La Ki-Rin apparut avant le retour du Clan de la Licorne, et peu avant la pluie de sang. Le sanctuaire qui lui est dévoué fut une région clef de la guerre entre les Clans du Dragon et du Phénix il y a quelques années, et reste l'un des plus grands sanctuaires des terres du Clan du Phénix.

P8 Aojiroi Oku Shiro (Château du Chêne Pâle): Situé dans la Plaine du Chêne Pâle, le magnifique château du même nom a été le siège de bien des palais d'hiver, et a souvent abrité des mariages impériaux, des signatures de traités et autres événements importants. Sur son lit de mort, Hantei XVII rompit avec la tradition et exigea d'être enterré dans les plaines environnantes, où sa femme était née. Un grand chêne blanc poussa sur ses cendres. On bâtit un château près du chêne pour le protéger. Beaucoup crient que son écorce a des vertus guérisseuses.

P9 Kyuden Isawa (Palais du Clan du Phénix): Les murs du château qui abrite la famille Isawa ont été enchantés grâce à des runes afin de le protéger contre les attaques physiques et magiques. La bibliothèque des Isawa, qui se trouve également ici, est la plus grande somme de connaissances de Rokugan, composé des recherches effectuées pendant un millénaire par les shugenja du Clan du Phénix.

P10 Michita Yasumi (Cité du Repos Confiant): Cette petite cité au centre des terres du Clan du Phénix est une plate-forme commerciale animée où se croisent les marchands des terres des Clans du Dragon, de la Grue et des provinces septentrionales du Clan du Phénix. Les jeunes shugenja viennent souvent chercher ici un mécène du Clan du Phénix qui leur donne accès aux bibliothèques des Isawa.

P11 Shinsei and Sumai Mura (Village Natal Sacré): On dit que Shinsei habita dans ce village pendant deux mois, enseignant à ses habitants. Depuis la mort de Shinsei, le village est devenu un lieu de pèlerinage populaire. Pour des raisons qu'ils ne comprenaient pas vraiment, beaucoup parmi les premiers pèlerins y apportaient des pierres de chez eux, qui furent rassemblées pendant des décennies avant que Shiba Esade, un Maître de la Terre, ne les utilise pour créer le sanctuaire principal du village. Les pierres s'assemblèrent à la perfection et le temple est resté là depuis des siècles.

P12 Ukabu Mura (Village Flottant): Ce village a été convoité pour des raisons politiques par le Clan du Dragon à de nombreuses occasions, mais reste aux mains du Clan du Phénix. Il domine les rives de la Rivière du Marchand Noyé, qui dévie ensuite vers les terres des Clans du Lion et de la Licorne. Le Village Flottant est renommé pour ses maisons de geisha, où ces dernières sont formées afin de continuer leur carrière dans la Cité Impériale.

P13 Reihaido Uikku (Mémorial de Uikku): Cet ancien sanctuaire fut bâti en l'honneur d'Uikku, le prophète dont les interprétations et les prophéties concernant le Tao sont étudiées depuis des siècles. Ses paroles, transcrites par le Clan du Phénix, donnèrent à l'humanité ses premières pistes vers la compréhension des énigmatiques enseignements de Shinsei. La région tout entière est considérée comme sacrée, y compris la grande plaine qui l'entoure (connue sous le nom de Yogensha Heigen, ou Plaine du Prophète).

P14 Kyuden Asako (Palais de la Gloire du Matin): Aussi appelé Château du Phénix Blanc, Kyuden Asako a été bâti au sommet d'un affleurement de roche noire, et ses murs blancs sont si élevés que les premiers rayons du soleil le font briller comme un phare à des kilomètres. On l'appelait autrefois Shiro Asako, mais il fut rebaptisé après avoir reçu le Palais d'Hiver de l'Empereur il y a des décennies. Bien des Palais d'Hiver y ont eu lieu depuis.

P15 Shiro Shiba (Château des Shiba): Situé à l'extrême nord de Rokugan, Shiro Shiba est un labyrinthe de cours, de donjons et de murs qui semblent assemblés au hasard, avec le bâtiment principal au centre. Certains affirment que le château tout entier est un puzzle complexe. Les ingénieurs du Clan du Crabe y voient le résultat d'une conception erronée. S'il abrite le daimyo de la famille Shiba, le Shogun de Rokugan, Kaneka, vit également ici.

P16 Nikesake: Cette petite cité, située près de Toshi Ranbo, a scellé l'alliance entre les Clans du Phénix et de la Grue pendant trois siècles. Les membres du Clan du Phénix contribuèrent autrefois à défendre Toshi Ranbo contre le Clan du Lion : maintenant, ils y conservent des domaines pour

compléter ceux de la Cité Impériale. Deux sanctuaires reliés honorant à la fois les Clans de la Grue et du Phénix se tiennent hors de la cité. On dit que tant que ces deux temples seront debout, les Clans du Phénix et de la Grue seront en paix.

P17 Mori Kage Toshi (Cité de la Forêt des Ombres): Quand un gouverneur Shiba répudia sa fiancée du Clan du Dragon, la mère de cette dernière jeta une malédiction sur Mori Kage. Aujourd'hui, on dirait que la forêt environnante a tendu la main pour s'emparer du château. Celui-ci est entièrement désert, à l'exception de la cour de fantômes qui marche dans ses couloirs. L'Ombre Vivante avait autrefois une grande influence ici, et c'est en ce lieu sombre entre tous que l'Empereur Toturi Ier, enlevé, fut retrouvé après sa disparition.

P18 Mamoru Kyotei Toshi (Cité du Traité Respecté): Il y a sept cents ans, une grande guerre éclata entre les Clans du Phénix et du Lion. La guerre fit rage pendant bien des années, ne s'achevant que quand les deux camps sollicitèrent la paix. La Cité du Traité Respecté est le gardien ultime du traité de paix entre les Clans du Lion et du Phénix qui mit un terme à cette guerre amère. Le traité qui unit les Clans du Lion et du Phénix contre celui du Dragon, d'aussi courte durée fût-il, fut négocié ici, ainsi que la paix entre les Clans du Phénix et du Dragon.

P19 Toshi no Omoidoso (Cité du Souvenir): Il y a des siècles, l'héroïne du Clan du Lion, Matsu Hitomi, passa dans cette ville les derniers jours de sa vie, et les habitants l'honorent désormais. Après son retour par la Porte de l'Oubli, la femme samurai s'installa à nouveau en ce lieu. La cité fut gravement endommagée durant la Pluie de Sang, et ne dut sa survie qu'aux actes de Hitomi et du Champion du Clan du Phénix, Shiba Mitabu. Le Clan du Phénix a rebâti la cité depuis. Beaucoup affirment que c'est la plus grande de ses cités, car elle renaquit de ses cendres comme l'animal symbolique du clan.

P20 Zumiki-mihari: Cette tour de garde surveillait autrefois les terres des Otomo. Depuis que la famille Otomo est partie après la ruine d'Otosan Uchi, elle est tout à fait obsolète. Les Shiba y affectent toutefois des hommes afin d'être prévenus à l'avance si un ennemi se présentait.

P21 Kyuden Agasha: Bien plus opulent que leur foyer précédent au sein du Clan du Dragon, Kyuden Agasha abrite les membres de la famille Agasha. C'est là qu'ils continuent à étudier l'étrange magie alchimique qu'ils pratiquent depuis des siècles.

Les Provinces du Clan du Scorpion

Capitale : Kyuden Bayushi
Population : environ 1 810 000 (102 000 samurai)
Importations : Matières premières
Exportations : Informations

S1 Pokau: Ce petit village était tout à fait quelconque jusqu'à ce que le Clan de la Licorne ne revienne à Rokugan. Pokau devint le domaine du Clan du Scorpion le plus proche des terres du Clan de la Licorne à être situé le long de routes conventionnelles. Le village est devenu une cité, bourdonnant de l'activité des marchands et des voyageurs



toute l'année durant. La création du Col de Seikitsu n'a fait qu'accroître l'importance de la cité, à la fois en tant que plaque tournante commerciale et qu'avant-poste militaire.

S2 Shiro no Soshi (Château de la Tromperie): Depuis leurs plus hautes tours, les membres de la famille Soshi peuvent surveiller les terres du Clan du Lion dans leur château. Shiro no Soshi est caché dans les montagnes, et ceux qui n'en connaissent pas le chemin peuvent facilement se perdre pendant des jours, au grand plaisir des Soshi.

S3 Ryoko Owari Toshi (Cité du Bout du Voyage): Celle qu'on appelle "la Cité des Mensonges" est la plus grande ville de tout l'Empire. On y trouve vice et crime en abondance, dans les maisons de jeu et de geisha, et dans les fumeries d'opium facilement disponibles. La cité garde un masque de légitimité, naturellement, car elle est la plaque tournante du commerce de l'opium médicinal. Les membres du Clan de la Licorne gardèrent le contrôle de la cité pendant bien des années, mais le Clan du Scorpion a fini par négocier son retour. Les membres de ce clan ne furent guère surpris d'apprendre que le Clan de la Licorne n'a pas eu beaucoup de succès dans sa tentative pour réduire le crime dans la cité.

S4 Kakusu Keikai Torid-e (Tour de Guet Secrète): Haut dans les montagnes, la Tour de Guet Secrète surplombe les restes du Col de Beiden. Le Clan du Scorpion maintenait toujours des shugenja dans cette tour, afin qu'ils envoient des signaux à leur clan pour informer la famille Bayushi de tout trafic passant par le col. Malgré la destruction de ce col, la tour reste en activité, surveillant les nombreux petits cols qui sont maintenant empruntés à la place de celui de Beiden.

S5 Shiro no Shosuro (Château de la Simulation): Les Shosuro ont toujours été célèbres pour leurs talents d'herboristes et leurs expériences alchimiques. En dessous de leurs halls de spectacle, les Shosuro distillaient des philtres, bénéfiques ou non. Et dans les tristement célèbres Jardins des Shosuro, on trouve toutes sortes de plantes et d'herbes étranges. Malgré sa réputation sinistre, Shiro no Shosuro est un lieu fort visité, car il abrite aussi le théâtre du Sourire de Soie, réputé dans tout l'Empire pour ses magnifiques spectacles.

S6 Tour Nihai: Cette grande tour de guet se tient sur la seule route vers Yogo Shiro, et protège des marais et des falaises à-pic. Depuis ce point d'observation à l'orée des Montagnes du Toit du Monde, les gardes peuvent voir les feux d'avertissement allumés dans le Palais Yogo et non loin de là, à Shiro no Shosuro. Les messages peuvent être transmis de l'un à l'autre de cette manière, bien que nul autre que les membres du Clan du Scorpion ne soit à même d'en déchiffrer le code.

S7 Yogo Shiro (Château de l'Apprentissage): Ce grand et intimidant domaine de la famille Yogo est isolé du reste de l'Empire. Situé au pied de la Chaîne du Toit du Monde, il dissimulait autrefois un des Parchemins Noirs. Les Yogo invitent rarement des étrangers à leur cour, et plus rares encore sont ceux qui acceptent une telle invitation. La famille Yogo accueille cependant souvent des chasseurs de sorcières de la famille Kuni et des inquisiteurs Asako, en signe de leurs vœux de pureté après la Guerre des Clans.

S9 Ginasutra: Ce petit village "garde la route" du sanctuaire d'Osano-Wo, bien qu'il soit plus adéquat de dire que son but est d'alléger le fardeau des voyageurs qui se rendent dans ce lieu saint. On peut y acheter du ravitaillement, ainsi que de l'encens, des gâteaux et d'autres présents pour les Fortunes, tout cela à des prix raisonnables.

S10 Kyuden Bayushi (Palais du Clan du Scorpion): Le château de la famille Bayushi est situé au sud de Beiden, ancien carrefour de l'Empire. Le château fut entièrement rebâti après la Guerre des Clans, et a retrouvé sa gloire passée en tant que l'un des plus beaux palais de Rokugan, siège de bien des sessions extravagantes de la cour.

Le tristement célèbre Bosquet des Traîtres est situé au sud du château. Nul autre que les membres du Clan du Scorpion n'a jamais osé y pénétrer, même après le coup d'état du Clan du Scorpion.

S11 Kagoki: Ce village aux plaines fertiles situé au centre des terres des Bayushi produit plus de nourriture et de ressources que tout autre domaine du Clan du Scorpion. On dit que les seuls membres honnêtes de ce clan vivent à Kagoki, bien que ce dicton soit souvent évoqué avec ironie par ceux qui viennent y faire du commerce.

S12 Hotei Seido: Le sanctuaire de Hotei, Fortune du Bonheur, est petit mais luxueux. On y pratique toutes les formes d'art, et des artisans de toutes sortes viennent s'y retirer. Les membres du Clan du Scorpion ne s'occupent guère des moines de Hotei, et n'interviennent guère dans la vie du temple excepté pour le protéger et en exiger l'impôt comme leur devoir l'exige.

S13 Shutai: Village agricole relativement peu intéressant, Shutai est peuplé de ronin et rempli de bandits. Il est largement considéré comme le plus grand rassemblement de gredins de tout l'Empire, mais son éloignement par rapport aux terres impériales explique le peu d'intérêt que lui témoignent les magistrats.

S14 Shimomura (Village du Gel): Ce village situé sur un haut plateau reçoit les premières gelées des montagnes Seikitsu. Il est situé sur une route majeure entre le Clan du Scorpion et les terres méridionales du Clan de la Grue, et dispose de nombre d'excellentes auberges et maisons de thé pour accueillir les voyageurs argentés.

S15 Les Tours des Yogo: Tandis que Shiro Yogo sert de foyer à la famille Yogo et de centre administratif, les Tours des Yogo sont entièrement dédiées au dojo de shugenja de la famille. C'est ici que les jeunes Yogo font leurs premières armes en matière de magie, et que les maîtres expérimentés cherchent constamment le moyen de rompre l'antique malédiction qui frappe la famille.

Les Provinces des Familles non Alignées et des Clans Mineurs

Capitale : Toshi Ranbo
Population : environ 2 500 000 (143 000 samurai)
Importations : Variées
Exportations : Variées

A1 Kyuden Miya (Palais des Miya): Les Miya, hérauts et diplomates de l'Empereur, vivent plus loin de l'Empereur que toute autre famille impériale. Leur palais est niché dans les Montagnes du Toit du Monde, juste au nord de la Plaine du Tonnerre. Kyuden Miya est célèbre pour ses archives exhaustives concernant l'héraldique et les mons personnels des clans, majeurs comme mineurs. Une fois par an, les Miya subventionnent la Bénédiction de l'Empereur, une caravane de bâtisseurs, d'artisans et de shugenja qui parcourent les régions de Rokugan qui ont besoin d'aide, réparant les points stratégiques, bâtissant des écoles et faisant le bien autour d'eux.

A2 Shiro Usagi (Château du Lièvre): Une armée du Clan du Scorpion rasa la forteresse du Clan du Lièvre un peu avant le coup d'état du Clan du Scorpion. Par un tragique coup du

hasard, l'Empereur en vint à dissoudre le Clan du Lièvre peu après à cause d'accusations de maho. Cependant, le clan finit par être disculpé, et la famille Usagi rebâtit ses foyers plus grands encore. Depuis cette époque, le Clan du Lion est devenu plus puissant que jamais, gagnant une seconde famille, celle des Ujina.

A3 Château du Champion d'Émeraude: Pendant mille ans, les terres situées au nord d'Otosan Uchi ont appartenu au Champion d'Émeraude. Nulle armée n'a jamais osé menacer ses frontières, car tous les daimyo sont douloureusement conscients qu'un tel acte serait une invitation pour els autres clans à lever leurs armées contre l'envahisseur. Le champion actuel, Yasuki Hachi, a refusé d'abandonner son domaine traditionnel malgré la destruction d'Otosan Uchi.

Le château est situé sur une haute colline entourée par une large plaine nue. Une armée en approche serait repérée des jours à l'avance. La porte d'entrée du château est décorée d'un chrysanthème, le mon impérial.

A4 Kiken et Roka Toshi/Ryu Bannin Toshi (Cité du Col Périlleux/Cité du Dragon Protecteur): La cité tire son nom d'un col étroit qui traverse les montagnes. Elle est située dans une vallée au bord de la mer, entourée de hautes montagnes. Un célèbre conteur rapporta autrefois la légende d'une petite fille qui y avait donné une boule de riz à un dragon. Le dragon promit à l'enfant que sa famille et tous ses descendants connaîtraient la paix pendant mille ans. Depuis cette époque, les descendants de la petite fille comptent parmi les pêcheurs les plus prospères de Rokugan.

A5, A6, A8, A10 (Villages Stratégiques): Les immenses villages qui entourent Otosan Uchi s'en sont mieux tirés que la cité quand celle-ci a été détruite il y a des années, mais à peine. Bien des habitants qui ont survécu ont déménagé, abandonnant ces villages désormais plongés dans un calme étrange.

A5 Mura Kita Chushin (Village Stratégique du Nord): Ce village a été plus ou moins investi par le Clan de la Tortue. Les bâtiments désertés par des heimin en fuite sont maintenant remplis de boutiques et d'entrepôts pleins des produits exotiques que le Clan de la Tortue vend le long de la côte.

A6 Mura Higashi Chushin (Village Stratégique de l'Est): Faisant autrefois office de second foyer pour les ronin et mercenaires de toutes sortes, le Village Stratégique de l'Est n'est plus que l'ombre de lui-même. Les mercenaires sont partis, et il ne reste pas grand-chose au village pour attirer les étrangers. Les Tsi, une famille de ronin, vivent et travaillent toujours ici, et les magnifiques armes que fabriquent leurs forgerons attirent les rares visiteurs qui viennent encore au village. La Maison de la Carpe Verte, une maison de thé fondée par un ancien héraut impérial, est le centre de toute l'activité du village.

A7 Yoake Fusheru (Tour de l'Aube): Cette antique tour surveillait autrefois la Baie du Soleil Couchant, détruite par un monstre sorti de la mer durant l'attaque de Daigotsu il y a des années.

A8 Mura Nishi Chushin (Village Stratégique de l'Ouest): C'est dans le Village Stratégique de l'Ouest que sont restés le moins d'habitants. Ses grands entrepôts impériaux sont vides et inutilisés.

A9 Les Ruines d'Otosan Uchi: Fondé par le premier Hantei, Otosan Uchi fut la capitale de l'Empire pendant plus de mille ans. Pendant ce temps, elle fut témoin de nombre d'invasions et de conflits, y compris la Bataille du Cerf Blanc, le Coup d'État du Clan du Scorpion, le deuxième Jour des Tonnerres, et la Bataille d'Otosan Uchi. Après cette dernière bataille, la cité était presque en ruines. Le Champion du Clan du Lion, Matsu Nimuro, déclara que la cité était maudite, et qu'en l'absence de l'Empereur pour la purifier, elle devait être détruite. Le Clan du Lion la rasa sans guère de protestations de la part des autres clans.

La cité n'est pas entièrement abandonnée. Des Nezumi rôdent dans les ruines, comme quelques autres pathétiques créatures qui en pillent les restes. La famille de ronin Yotsu y vit également, protégeant de son mieux ceux qui sont restés dans la cité.

- **Kyuden Seppun (Palais des Seppun):** Ce grand palais est situé exactement au sud des Ruines d'Otosan Uchi. Les Seppun sont pour la plupart partis pour Toshi Ranbo, mais il entretiennent leur foyer ici, à la fois en souvenir et en punition de leur échec à protéger Otosan Uchi de l'Outremonde. Kyuden Seppun est encore considéré comme sacré par la Confrérie et bien d'autres ordres honorables de Rokugan, dont les membres ne le considèrent pas avec la même honte que les Seppun.

A10 Mura Minami Chushin (Village Stratégique du Sud): Le Village Stratégique du Sud est légèrement plus actif que ceux de l'Est et de l'Ouest, mais pas aussi affaire que celui du Nord. La proximité du village par rapport à Kyuden Seppun, visible au nord, le rend légèrement plus actif, car des voyageurs et des pèlerins le traversent plus ou moins régulièrement.

A11 Nichibotsu Fusheru (Tour du Soleil Couchant): Cette antique tour continue à surveiller la Baie du Soleil Couchant, et a été épargnée durant la bataille d'Otosan Uchi. Le Clan de la Tortue y maintient un poste de garde, plus en signe de dévotion envers la cité que pour autre chose.

A12 Mizen Mura: Cette petite ville marque la frontière entre les terres impériales et celles du Clan de la Grue. Elle est protégée par les gardes Seppun, dont presque tous sont parents du Clan de la Grue d'une façon ou d'une autre.

A13 Reihaido Shinsei (Mémorial du Corbeau): L'animal le plus souvent associé à Shinsei est le corbeau. Quand lui et ses Sept Tonnerres eurent besoin d'un éclaireur, le corbeau, qui avait alors une gorge blanche et des ailes aux couleurs éclatantes, se porta volontaire. Le corbeau survécut au voyage, mais son plumage fut noirci par les énergies échangées entre les Tonnerres de Shinsei et Fu Leng. Les corbeaux sont désormais considérés comme des oiseaux porteurs de présages, toujours vigilants quant aux troubles à venir. Seuls ceux qui ont vraiment le cœur pur et une réelle dévotion peuvent trouver le sanctuaire de Shinsei. Ont dit que ceux qui y parviennent apprennent ses plus grands enseignements de la bouche des Kenku.

A14 Shinden Osano-Wo (Temple d'Osano-Wo): La Fortune du feu et du tonnerre est Osano-Wo, et son plus grand temple est celui-ci. Les moins qui l'entretiennent sont renommés pour leurs rituels de scarification et leur magie secrète. Les orages permanents rendent la végétation locale verdoyante et luxuriante, mais le terrain est rocheux et difficile à traverser. Les rochers sont couverts de mousse, et la région est humide même au plus fort de la saison sèche.

A15 Koeru Mura: Ce petit village cultive le riz et les céréales pour les Clans Mineurs. Chaque année, le gouverneur ronin de Koeru rencontre les Clans Mineurs des environs, et vend la récolte de l'année passée au plus offrant. C'est le seul moyen qu'a trouvé cette petite ville indépendant de ronin pour survivre d'une année à l'autre.

A16 Shiro Heichi (Château du Clan du Sanglier): Autrefois foyer du Clan du Sanglier, ce château en ruines est resté désert pendant des siècles. Nul ne sait exactement quel fut le destin du

Clan du Sanglier, mais depuis sa disparition, un esprit courroucé du nom de Shakoki Dogu hante ces montagnes et se régale de la démence qu'il provoque.

A17 Zakyo Toshi (Cité du Plaisir): Il y a cinq cents ans, cette cité portait bien son nom. Aujourd'hui, ce n'est qu'un nom d'apparat pour l'une des cités de commerce les plus affairées du sud. Zakyo est un havre de lubricité et de vice, dont la salubrité ne dépend que des interventions constantes des soldats impériaux qui y sont en faction pour surveiller la frontière commune aux Clans du Scorpion, du Renard et du Moineau.

A18 Dangai: Petit monastère situé au centre des terres non alignées, ce havre d'illumination tire profit des terres arides qui l'environnent en créant des jardins de pierre et des bibliothèques. Les moines du monastère dépendent des dons de nourriture des voyageurs.

A19 Daidoji Yukan-se (Tour des Vaillants Daidoji): Le ronin qui détenait cette tour était autrefois membre du Clan de la Grue, ou du moins ses ancêtres l'étaient-ils. La tour fut prise par le Clan de la Grue après une victoire sur le Clan du Scorpion, mais quelque vice caché provoqua le bannissement des samurai qui habitaient là. Leurs descendants s'efforcent constamment de regagner leur place au sein du Clan de la Grue, mais en vain.

A20 Kudo: Ce petit village agricole est situé dans des terres qui appartenaient autrefois au Clan de la Grue, mais ne retournèrent pas dans ses frontières quand il fut reformé. La possession de Kudo est une sorte de motif de rancœur entre les Clans du Renard et du Moineau, qui en partagent les récoltes.

A21 Meidochi: Village agricole situé dans les terres du Clan du Lièvre, c'est à Meidochi que la famille Ujina traite l'essentiel de ses affaires.

A22 Kaia Osho Mura (Village de l'Humble Prêtre): Paisible village du Clan du Renard situé à l'orée de Kitsune Mori, Kaia Osho est responsable de l'essentiel de la production de nourriture du Clan du Renard, et est protégé par les vigilants shugenja de ce pacifique clan. On trouve souvent ici des samurai du Clan de la Licorne, qui viennent s'y reposer de leurs voyages chez leurs lointains cousins du Clan du Renard.

A23 Kitsune Mori Mura: L'architecture de ce village situé dans la forêt du Clan du Renard est étrange : des maisons creusées dans les arbres et des écrans coulissants faits de feuilles d'arbres au lieu de papier de riz. Le Clan du Renard utilise tous les produits de la forêt, récoltant les glands, les baies et les noix comme les autres villages les produits des champs. On y trouve un grand sanctuaire dédié à Inari, Fortune du riz et ami des esprits kitsune qui habitent les bosquets qui entourent le Palais du Clan du Renard.

A24 Kyuden Kitsune (Palais du Clan du Renard): Quand dame Shinjo quitta Rokugan, certains de ceux qui restèrent en arrière devinrent le Clan du Renard. S'ils n'ont pas la même affinité pour les chevaux que leurs cousins du Clan de la Licorne, leurs talents pour la chasse, l'herboristerie et la vie dans les bois sont inégalés.

A25 Kyuden Suzume (Palais du Clan du Moineau): Le Clan du Moineau fut fondé il y a plusieurs siècles quand le commentaire inapproprié d'un jeune membre du Clan de la Grue, combiné à une saison des impôts difficile, mena à l'improbable élévation de son père au statut de daimyo d'un nouveau Clan Mineur. Le « palais » du Clan du Moineau est nu et fonctionnel, et constitue une position que les membres du clan et leurs heimin peuvent défendre en temps de guerre.

A26 Koutetsukan (Cité de la Tortue de Fer): Cette humble cité est le plus grand producteur de bateaux et de navires de tout l'Empire, construisant des vaisseaux pour les flottes des Clans de la Mante, de la Grue, du Phénix et du Crabe ainsi que pour la famille Seppun. On dit que dans un navire construit à Koutetsukan et piloté par un navigateur du Clan de la Mante, il n'est pas un port qu'un capitaine ne puisse atteindre.

A27 Shiro Morito (Château du Clan du Bœuf): Pour sa bravoure durant la Guerre des Esprits, l'ancien bushi du Clan de la Licorne, Morito, reçut un petit fief dans les régions septentrionales de la Plaine du Cœur du Dragon pour y fonder son propre Clan Mineur. Morito adopta le surnom que ses compagnons ronin lui donnaient comme nom de clan : le Clan du Bœuf était né. Bien des anciens membres de la famille Shinjo bannis ou déshonorés après la révélation de la nature de Kolat de Shinjo Yokatsu rejoignirent Morito dans l'espoir de refaire leur vie.

A28 Toku Torid-e (Donjon Vertueux): L'un des lieutenants de Toturi durant la Guerre des Clans, le samurai connu sous le nom de Toku, fut d'abord promu capitaine de la Garde Impériale par l'Empereur Toturi Ier, puis se vit donner l'ordre de fonder son propre Clan Mineur. Toku l'appela le Clan du Singe et se mit à servir Toturi jusqu'à la mort de ce dernier. Le grand héros Toku donna sa vie pour empêcher les adeptes du sang de s'emparer d'un des Parchemins Noirs, mais ses enfants font vivre les traditions du Clan du Singe en souvenir de lui.

A29 Les ruines de Shiro Ichiro (Forteresse du Clan du Blaireau): Autrefois clan éloigné et souvent sous-estimé, le Clan du Blaireau passa au premier plan quand il fut presque entièrement massacré par une attaque d'Oni peu avant le déclenchement de la Guerre des Clans. Les rares survivants de la famille Ichiro apportèrent leur aide à Toturi durant la guerre et furent autorisés à garder leur nom de famille malgré la disparition de leur foyer. Jusqu'à ce jour, le château est resté en ruines, et les membres du Clan du Blaireau se sont jurés de ne le reconstruire que quand ils auront réunifié le reste de leurs terres.

A30 Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho (Cité des Apparences): Autrefois, cette cité était le sujet de querelles frontalières entre les Clans du Lion et de la Grue, changeant régulièrement de mains. Ce n'est qu'après une alliance inattendue entre Matsu Nimuro et Doji Kurohito, champions de leurs clans, que les guerres cessèrent et que la cité fut déclarée nouvelle capitale de Rokugan.

Toshi Ranbo croît plus rapidement que n'importe quelle autre cité de l'Empire. Les familles impériales furent les premières à y établir leurs domaines, mais les autres Clans Majeurs et plusieurs Clans Mineurs ont vite suivi le mouvement. Malgré quelques revers dus aux incendies et aux conflit, à la vitesse où elle s'étend actuellement, il ne faudra que quelques années de plus à Toshi Ranbo pour atteindre la taille d'Otosan Uchi.

A31 Vyakarana: Appelée Cité de la Magie par certains, cette cité des Naga est située au coeur de la Forêt Shinomen. La cité n'a jamais entièrement récupéré du premier grand sommeil, et une grande partie de ses restes sont encore recouverts d'épais voiles mystiques que même les Naga ne comprennent pas tout à fait. Depuis leur alliance avec les Naga, le général du Clan de la Licorne, Moto Chen, et son alliée Akasha, l'Héritière des Naga à demi-humaine, y ont établi leurs quartiers avec plusieurs centaines de guerriers vipères éveillés. Ils ont choisi cette cité en raison de sa proximité par rapport à leurs alliés du Clan de la Licorne, bien qu'ils ne s'aventurent pas dans certains quartiers de peur de ce qu'ils pourraient trouver caché là.

Curiosités Géographiques Majeures

Les descriptions qui suivent se réfèrent aux lieux indiqués sur la carte en couleur située à l'intérieur de la couverture de ce livre.

A Kanashimi no Komichi (Col des Souffrances): Ce col de montagne naturel mène aux terres situées au nord de la chaîne de montagnes septentrionale de Rokugan. Certains l'appellent la Route de l'Exil, en raison des bannis qui le traversent pour se rendre dans le Nord.

B Yakeru yoni Atsui (les Terres Brûlées): Les Clans de la Licorne et du Scorpion connaissent ce désert périlleux, mais nul membre d'un autre clan n'a jamais survécu à sa traversée. La rumeur veut qu'une grande cité, entouré de nombreux étranges empires, existe au-delà du désert.

C Kyodai and Kabe sano Kita (Grande Muraille du Nord): Ces montagnes isolent Rokugan du Nord. Les membres du Clan de la Licorne affirment qu'il y a des steppes au nord, où les barbares montent de grands chevaux, tuant et pillant sans pitié. Les membres des Clans du Dragon et du Phénix n'en sont pas certains, mais ils montent la garde au cas où.

D Hinanbasho sano Mitsu Shimai (Refuge des Trois Soeurs): Dans les hauteurs des montagnes qui surplombent les forteresses du Clan du Dragon, l'un des rares sanctuaires de Rokugan dédié à Dame Lune culmine au sommet d'un sentier escarpé nommé « l'Escalier de la Lune ». Ceux qui s'efforcent de découvrir le sentier caché trouvent le sanctuaire occupé par trois sœurs qui l'entretiennent depuis des temps immémoriaux. La rumeur veut qu'il s'agisse de trois fantômes, mais nul ne peut l'affirmer avec certitude. Les trois sœurs s'expriment par énigmes, et répondent à toute question qu'on leur pose. La légende raconte que tous ceux qui posent une question obtiennent sa réponse authentique, mais que la ruine les attend.

E Heigan Ryo Kokoro (Plaine du Coeur du Dragon): Ce plateau aride domine les forteresses du Clan du Dragon au sud-ouest et le Mémorial de la Ki-Rin au sud-est. Seules des pierres brisées et des fondations en ruines témoignent encore de l'existence du Clan du Serpent, qui fut entièrement détruit par le Clan du Phénix il y a plus de sept cent cinquante ans de cela. De temps à autre, des shugenja imprudents viennent fouiller les ruines dans l'espoir d'y découvrir quelque reste de la sombre magie du Clan du Serpent. Ceux qui ont de la chance en reviennent déçus. Les autres ne reviennent pas.

F Tani Giza (Vallée Déchiquetée): Cette région des montagnes est essentiellement composée de schiste friable, dont de gros blocs se détachent des montagnes et viennent s'écraser dans la vallée en contrebas. Les samurai du Clan du Phénix sont parfois entraînés ici, pour apprendre la vigilance.

G Mori Isawa (Forêt du Phénix): Le Clan du Phénix ne s'est pas installé dans cette région sans raison. Le bois de la forêt des Isawa est d'une qualité incomparable, particulièrement adaptée aux rouleaux des shugenja.

H Nani-aku Heitai Heigen (Plaine des Sept cents soldats): C'est ici que sept cents soldats l'emportèrent sur une armée de sept mille, selon la légende.

I Mizu-umi Ryo (Lac du Dragon): Les habitants du cru appellent le lac au nord-ouest le Lac du Dragon, à cause du sanctuaire dédié au Gardien de l'Eau situé sur la bordure méridionale du lac. Certains disent que le Dragon de l'Eau apparaît au sanctuaire à ceux qui en sont dignes.

- **Nagashi Naga Toshi (Cité Naga Engloutie):** Au fond du Lac du Dragon, on dit qu'il existe une cité parfaitement préservée. Les statue semblent indiquer qu'il s'agissait d'une cité Naga, mais nul ne peut l'affirmer avec certitude, et les Naga sont restés étrangement discrets sur le sujet durant leur réveil.

J Rivière de la Vallée Perdue (Rivière de la Demeure des Kenku): Bien qu'elle soit éloignée de toute communauté humaine, bien des bushi se risquent jusqu'à cette lointaine rivière. La rumeur veut que sa source est le foyer des sages et malicieux Kenku. On dit que bien des escrimeurs rokugani légendaires ont été formés par ces maîtres du sabre.

K Les Prairies Utaku: Bien que les membres du Clan de la Licorne s'enorgueillissent de nombreuses grandes cités, ces lieux existent surtout pour le commerce et pour rencontrer les dignitaires étrangers. Leur véritable foyer, ce sont les grands espaces. Cette région est particulière appréciée par le clan nomade, et nombre de villages mobiles composés de yourtes et de tentes chomchog se dressent ici pour la nuit, pour se déplacer à des kilomètres dès que l'envie s'en fait sentir. Quand il ne gère pas les affaires d'état à Shiro Moto, on trouve souvent le Khan en train d'y chasser ou d'y entraîner ses soldats.

L Kyodai et Josho Suru (les Grandes Marches): Ce sont les contreforts qui mènent aux palais de montagne du Clan du Dragon. Étroit, sinueux et déroutant, ces passages où il est facile de se perdre culminent à d'incroyables altitudes. Un seul col, gardé par la famille Mirumoto, permet d'escalader la montagne.

M Kyodai et Taiyo (le Grand Précipice): En raison d'une intense activité volcanique, il y a beaucoup de glissements de terrains dans la région, ce qui la rend assez dangereuse. Les samurai du Clan du Dragon sont formés ici, ce qui les incite à la vigilance.

N Nemui Kaminari Yama (Montagne du Tonnerre Lointain): Le volcan situé au sud du Mémorial de la Ki-Rin gronde de temps à autre, mais ne s'est encore jamais réveillé.

O Kanawa Taki (Cascade des Anneaux de Fer): Il y a mille ans, Shinsei fit halte devant cette cascade pour étancher sa soif. Depuis ce jour, ses eaux sont considérées comme sacrées. Les forgerons y viennent de tout Rokugan pour tremper leur acier dans ces eaux pures.

P Heigen Yuki (Plaine Enneigée): À chaque hiver, une grande quantité de neige glisse depuis les montagnes dans ces plaines. Les col montagneux situés au-delà de la Plaine Enneigée (ainsi que l'appellent les membres du Clan de la Licorne) mènent à des régions situées loin dans l'ouest, et dont seuls les érudits du Clan de la Licorne connaissent les détails.

Q Shiroi Kishi Mizu-umi (Lac aux Rives Blanches): "Le Lac aux Rives Blanches" tire son nom du sable blanc de ses rives. La rumeur veut que des ningyo habitent au fond du lac. La croyance populaire veut que ceux qui mangent de la chair de ningyo deviennent immortels, mais les membres du Clan de la Licorne ont prohibé de tels actes à la suite de leur alliance avec les Naga endormis.

R Kawa Nemui (Rivière Endormie): Le cours d'eau qui prend sa source dans le lac de la Cité Engloutie est appelée la Rivière Endormie, d'après la cité endormie dont viennent ses eaux. Les paysans du cru insistent sur le fait que si on met du sable du lit de la rivière dans une bouteille de saké, quiconque boira à cette bouteille tombera dans un sommeil magique.

S Shiroi Kishi Heigen (Plaine des Rives Blanches): Une grande bataille eut lieu ici il y a plus de 300 ans. Une troupe de samurai du Clan du Scorpion attaqua ceux du Clan de la Licorne récemment revenus, qui les repoussèrent. Selon les membres du Clan de la Licorne, ceux du Clan du Scorpion les considéraient comme des barbares faibles et mal dégrossis, et se sont vus prouver rapidement leur erreur. Ceux du Clan du Scorpion, quand on leur pose la question, ils le concèdent facilement et changent de sujet.

T Hae Moete Kawa (Rivière de la Luciole): La Rivière de la Luciole est importante pour le commerce du Clan de la Licorne. Elle transporte l'essentiel des produits exportables du clan, vers l'amont et l'aval.

U Oboreshinu Boekisho Kawa (Rivière du Marchand Noyé): Il y a des centaines d'années, des bandits attaquèrent un célèbre marchand près de cette rivière. Ils le torturèrent, lui et sa famille, et finirent par les noyer dans la rivière. Les paysans du coin affirment que leurs fantômes errent sur les rives, cherchant à se venger des bandits qui les ont noyés.

V Tanima sano Futatsu Taisho (Vallée des Deux Généraux): C'est ici que deux des plus grands généraux de l'Empire, Matsu Kijoruko et Daidoji Wasutsubo livrèrent la Bataille des Sept Jours. À la fin, les généraux s'affrontèrent sur le champ de bataille, entourés des cadavres ensanglantés de ceux qui étaient tombés après des jours de combat incessant. Bien que Kijoruko fût victorieuse, les blessures qu'elle avait subies l'emportèrent quelques moments plus tard. Le champ de bataille reste un site sacré doté d'un sanctuaire dédié aux deux généraux, et bâti là où ils moururent.

W Seikitsu sano Yama no Oi (Montagnes du Toit du Monde): C'est là la chaîne de montagne qui divise Rokugan en deux. Les Montagnes Seikitsu comprennent les plus hauts sommets de Rokugan (y compris la légendaire Montagne des Sept Tonnerres), et les rares sentiers qui les traversent sont étroits et périlleux. Après la destruction du Col de Beiden, le seul col assez large pour y faire passer une armée est le Col de Seikitsu.

X Kawa Mitsu Kishi (Rivière des Trois Rives): La Rivière des Trois Rives est sans doute le cours d'eau le plus convoité de tout Rokugan. C'est le cœur historique du commerce de trois clans, ceux du Scorpion, du Lion et de la Grue, en plein centre de l'Empire.

Y Kiken Roka (Col Périlleux): On raconte l'histoire d'un marchand qui perdit sa femme dans le col il y a des siècles, et on dit que son fantôme hante toujours la montagne. À la nuit tombée, un vent spectral s'engouffre dans les gorges, comme si la montagne elle-même se mettait à gémir. C'est un col long et dangereux, mais c'est aussi le chemin le plus court des terres du Clan du Phénix vers celles du Champion d'Émeraude.

Z Yama no Kuyami (Montagnes du Regret): On appelle cette chaîne les Montagnes du Regret à cause des nombreuses vies perdues dans le seul col qui les traverse. Dans les feux du couchant, la neige des sommets devient rouge, comme si les montagnes se mettaient à saigner dans les feux du crépuscule. Comme des ogres et des gobelins ont été aperçus dans la région, certains shugenja soupçonnent qu'ils se reproduisent depuis longtemps dans les cavernes, mais si ce site de reproduction existe, le Clan du Phénix ne l'a pas encore trouvé.



AA Kawa sano Fui no Dansei wo Sasu (Rivière du Héros Inattendu): C'est ici, il y a environ deux siècles, que le Clan de la Licorne vainquit une armée de créatures de l'Outremonde qui avait passé les défenses du Clan du Crabe. Les créatures tentèrent de dévaster le Lac des Pétales de Chrysanthème, mais le courage d'un fermier fut décisif. Il renversa l'issue de la bataille, et la rivière où elle avait eu lieu fut baptisée en son honneur.

BB Mizu-umi Kiku Hanabira (Lac des Pétales de Chrysanthème): Des centaines de chrysanthèmes bordent les rives de ce lac. La légende rapport que les premiers chrysanthèmes furent plantés par Hantei XVII qui pleurait son fils. Quoi qu'il en soit, la plupart des Empereurs se rendent au bord du lac pour célébrer chaque année le Festival du Chrysanthème.

CC Col de la Fleur de Prunier: On dit que c'est dans ce col que le Kami Togashi atteignit l'illumination en mangeant une prune pour rompre son jeûne. Curieusement, il ne pousse ici aucun prunier. En fait, le rude climat semble écarter toute possibilité pour qu'un prunier ait jamais poussé dans la région.

DD Yama sano Kaminari (Montagne des Sept Tonnerres): La plus haute montagne de Rokugan tire son nom des Sept Tonnerres qui accompagnèrent Shinsei pour affronter le seigneur des ténèbres Fu Leng lors du premier Jour des Tonnerres. On trouve un sanctuaire dédié à leur mémoire sur le plus haut pic, et entretenu par la confrérie de Shinsei.

EE Heigen no Otaku (Plaines de Bataille): C'est là le coeur du pays du Clan du Lion, protégé par les samurai du Clan du Lion. Toutefois, le Clan du Lion n'est pas protégé contre les impôts du Champion d'Émeraude. L'imposition des terres du Clan du Lion est souvent échue à un membre du Clan de la Grue, lequel a domine le poste de champion pendant des siècles.

FF Heigen no Hayai Mondai (Plaine des Ennuis Soudains): Les plaines qui entourent Otosan Uchi sont connues sous le nom de "Plaines des'Ennuis Soudains". Il était autrefois illégal de faire traverser la région à des hommes en arme, mais cette loi est désormais lettre morte depuis que la capitale impériale est tombée.

GG Rokugan Yogasha Heigen (Plaine du Champion d'Émeraude): Ces riches plaines entourent un grand château fortifié. Le château et la région sont confiés au vainqueur de l'Épreuve du Champion d'Émeraude. Yasuki Hachi détient aujourd'hui ce poste depuis près d'une décennie.

HH Hanto no Yoake (Péninsule de l'Aube): Prise entre le Village Stratégique du Nord et la Baie du Soleil Couchant, cette péninsule est le foyer du Clan de la Tortue. Ce clan n'avait autrefois pas de daimyo, et répondait directement de ses actes devant l'Empereur. Le clan est aujourd'hui autonome, et dirige une alliance de Clans Mineurs, représentant les autres à la cour. Jusqu'ici, les membres du Clan de la Tortue ont refusé d'abandonner leurs domaines d'Otosan Uchi, craignant peut-être de ne pas recevoir d'autres domaines en contrepartie s'ils le faisaient.

II Naga Doro Heigen (Plaine des Routes Naga): Pendant bien des années, les érudits ont étudié et analysé les antiques ruines Naga de cette région. Après leur réveil, les Naga ont permis aux érudits des clans de revenir étudier cet endroit. Maintenant qu'ils se sont rendormis, la plupart, en dehors des membres du Clan de la Licorne, ont arrêté leurs investigations par respect.

JJ Heigen no Kaminari (Plaine du Tonnerre): La Plaine du Tonnerre est dédiée à la Fortune du tonnerre, Osano-Wo. C'est là que se tient l'Épreuve du Champion d'Émeraude, en l'honneur de la Fortune qui est le patron de tous les bushi.

KK Heigen sano Doji (Terres de la famille Doji): Les somptueuses terres de la famille Doji sont parsemées de rizières et de caravanes de marchands, attirant la convoitise des bandits. Les Daidoji s'assurent que ceux qui passent à l'attaquent ne survivent pas pour profiter de leur butin.

LL Wan sano Kin Taiyo (Baie du Soleil Couchant): Le port d'Otosan Uchi ne voit plus beaucoup de trafic. Les bateaux de pêche des paysans et les navires du Clan de la Tortue sont les seuls qui empruntent encore ce port presque entièrement ravagé. Cependant, le soleil couchant englobe toujours la cité dans une aura dorée quand vient le soir, et il n'est pas rare de voir les survivants de la cité se rassembler ici pour profiter de ce spectacle quant la nuit tombe.

MM Shinomen Mori (Forêt Oubliée): La forêt Shinomen est la forêt la plus étendue et la plus mystérieuse de tout Rokugan. On dit qu'elle est enchantée, et qu'on peut y trouver toutes sortes de créatures géantes. On en a exploré la périphérie, mais au cœur de la forêt, des centaines de kilomètres de terrain restent inconnus de l'homme. Même les Naga n'affirment pas connaître tous les secrets de la forêt.

NN Kawa no Kin (Rivière de l'Or): Alors qu'il s'agissait autrefois d'une voie commerciale primordiale du Clan du Scorpion, la Rivière de l'Or n'appartient plus aujourd'hui à aucun clan. Certains ont tenté d'envoyer des navires cargo sur ses eaux, mais ceux-ci se sont fait harceler par des pirates rapides comme l'éclair. La plupart considèrent que le jeu n'en vaut pas la chandelle.

OO Roka Beiden (Col de Beiden): Autrefois carrefour de Rokugan, le Col de Beiden était le col le plus grand et le plus fréquenté des Montagnes Seikitsu. Il fut convoité par les Clans du Lion, du Scorpion et de la Grue pendant des siècles, et fut le siège de nombreuses grandes batailles. Le col fut détruit durant la Guerre des Esprits : on le fit s'effondrer par magie et par des manœuvres de sabotage sur l'armée d'esprits de Hantei XVI qui le traversait.

PP Mizu-umi no Fuko (Lac de la Tristesse): Les légendes racontent que ce lac est hanté par les âmes de ceux qui sont mort au Col de Beiden et n'ont pas été enterrés. De petits sanctuaires bordent ses rives, en hommage à ceux qui sont tombés et dont on a oublié le nom.

QQ Plaines d'Osari (Plaines du Clan de la Grue): Ces plaines sont riches et fertiles, mais les paysans du cru dissuadent quiconque d'y errer après le coucher du soleil. On dit que des fantômes affamés y rôdent en toute impunité à la nuit tombée, cherchant à se nourrir du sang des vivants et à emmener les pécheurs hurlants dans le Royaume des Esprits de Gaki-do.

RR Kawa sano Okami Jikan (Rivière de l'Heure du Loup): La rivière tire son nom d'une bataille entre les Clans du Scorpion et du Lion où dix mille samurai moururent durant l'heure du Loup, peu après le coucher du soleil. La bataille eut lieu au Col de Beiden, à la lueur des torches, et l'aube révéla un spectacle si horrible que l'heure du Loup fut désormais considérée comme malfaisante. On l'appelle désormais l'heure du Chien.

SS Aka Mizu-umi (Lac Rouge): Le lac dans lequel se jette la Rivière de l'Heure du Loup est appelé le Lac Rouge. Après la bataille, le sang coula dans les eaux de la rivière pour se déverser dans le lac, à des kilomètres au sud. Des mois après, les eaux du lac

demeurèrent rouges et épaisses comme du sang. À l'anniversaire de cette terrible bataille, à l'heure du loup, les eaux du lac deviennent rouge et viennent en lécher les rives.

TT Kawa sano Zatu Shudoshi (Rivière du Moine Aveugle): La rivière tire son nom d'un vieux moine qui vit dans un petit sanctuaire sur la rive. Il transporte de l'autre côté quiconque peut trouve la solution d'une énigme. Il vit dans le petit sanctuaire depuis au moins deux cents ans, et tous les passagers qui demandent son âge n'obtiennent qu'un sourire de sa part et un bain dans les eaux de la rivière.

UU Michi ni Mayotta Musume Irie (Crique de la Fille Disparue): Il s'agit de la célèbre île où le premier Hantei trouva sa fiancée. La version la plus célèbre de cette histoire est la pièce du célèbre dramaturge du Clan du Lion, Akodo Taberu. Considérée comme son chef d'œuvre, la pièce raconte l'histoire en faisant des membres du Clan de la Grue de véritables canailles sans même les décrire directement comme tels.

VV Nanatsu hi Otaku Heigen (Plaine de la Bataille des Sept Jours): Il y a trois cents ans, un ronin nommé Reichin aida le Champion d'Émeraude à vaincre Iuchiban et son ordre d'Adeptes du Sang. Reichin se vit accorder un petit château et les terres qui l'entouraient. La bataille contre Iuchiban durant sept jours, d'où le nom de la plaine.

WW Ronin Chiiki (Plaines des Ronin): Ces terres appartiennent à l'Alliance Tripartite, qui regroupe les Clans du Renard et du Moineau, ainsi que la famille Tsuruchi (ancien Clan de la Guêpe). Les Plaines des Ronin étaient autrefois étroitement surveillées parce qu'elles côtoyaient les terres du Clan du Scorpion. Aujourd'hui, la situation est un peu moins tendue, car une attaque du Clan du Scorpion susciterait le courroux du Clan de la Mante.

XX Takia Kusa Heigan (Plaine des Hautes Herbes): Ces plaines formaient autrefois une riche région agricole, mais furent abandonnées il y a dix ans quand les champs devinrent soudain stériles. Récemment, une grande forêt de bambous a jailli de la terre longtemps infertile, stupéfiant les fermiers autant que les shugenja.

YY Umi Yakamo (Mer de Sire Soleil): La mer où se lève Sire Soleil chaque matin est d'ordinaire paisible et calme. Des balises bordent la côte pour aider les marins à emmener leurs navires d'un port à l'autre et pour éviter de trop s'éloigner de la côte. La mer s'appelait autrefois Umi Amaterasu, mais fut rebaptisée lorsque Hida Yakamo accéda au statut de Sire Soleil.

ZZ Heigen yori ue ni Warui (Plaines au-delà du Mal): Cette large étendue sauvage est restée vierge pendant près d'un millénaire. Même les créatures de l'Outremonde semblent craindre la région. De nombreuses ruines étranges se dressent sur les plaines, bâties par des mains non humaines il y a une éternité. Les rumeurs abondent quant à la véritable nature des ruines, mais la plus crédible les attribue aux Naga, qui confirment qu'il pourrait s'agir d'une ville avortée. On considère que le simple fait d'approcher les bâtiments délabrés porte malheur.

AAA Yugure Yama (Montagnes du Crépuscule): Moins élevées que les majestueuses Montagnes Seikitsu, la chaîne des Yugure couvre le sud-ouest des terres du Clan du Crabe. Rudes et rocheuses, ces montagnes sont criblées de systèmes de défenses complexes placés là par le Clan du Crabe contre l'Outremonde. Il existe de nombreux cols dans les Yugure, mais la plupart sont protégés par des garnisons ou des pièges. Les samurai avisés qui traversent les montagnes annoncent d'abord leur présence au Clan du Crabe avant d'arriver à la hauteur du Col de Kaiu, l'un des rares endroits où les voyageurs peuvent passer sains et saufs. Les montagnes septentrionales comprennent un grand nombre de plantations de thé, et une grande partie du thé de Rokugan vient des terres du Clan du Crabe.

BBB Mittsu Otoko Rengo Heigen (Plaine de l'Alliance Tripartite): Il y a bien des années, un général du Clan du Scorpion mena une armée dans cette plaine et fut vaincu par une alliance de samurai des Clans de la Guêpe, du Renard et du Moineau, dans une démonstration de puissance et de solidarité de la part des Clans Mineurs, qui créa un précédent.

CCC Haka no Iuchiban (Tombe d'Iuchiban) (Ordre des Adeptes du Sang): Il y a cinq cents ans, les sept Clans Majeurs vainquirent Iuchiban et son culte d'adeptes du sang. Le cadavre d'Iuchiban fut déposé dans une tombe, et ses disciples mis à mort. Tous les adeptes du sang ne furent cependant pas capturés, et ceux qui enfermèrent Iuchiban dans son tombeau le pourvurent de pièges afin d'empêcher ses serviteurs de ramener le sorcier maléfique à la vie. Malheureusement, cet effort était voué à l'échec, car Iuchiban s'échappa deux fois de sa prison avant d'être finalement vaincu.

DDD Heiwa and Kaze Heigen (Plaine de la Brise Légère): La douce brise venue de la forêt Shinomen souffle sur la Plaine de la Brise Légère, et parfois, on peut y percevoir une musique envoûtante.

EEE Mizu-umi no Sakura Yuki (Lac des Pétales de Fleurs de Cerisier): Le lac est bordé de cerisiers, et quand les fleurs en tombent à l'automne, elles couvrent les eaux, qui ont l'aire recouverte de neige. Bien des moines et des samurai dévots viennent au lac durant le Festival de la Fleur de Cerisier. Les plus pieux s'asseyent sous un arbre et méditent jusqu'à ce que les fleurs se mettent à tomber. La tradition veut que celui qui reste assis le plus longtemps (et dont les fleurs tombent donc les dernières) soit le plus pur.

FFF Shiroi Kin Kawa (Rivière de l'Or Blanc): Le mince cours d'eau qui se jette dans le Lac des Pétales de Fleurs de Cerisier est appelé Rivière de l'Or Blanc en raison des rochers blancs qui bordent son lit et des feuilles dorées qui tombent sur ses eaux à l'automne. Durant de nombreuses fêtes, on trouve des moines et des samurai pieux sur les rives, occupés à jeûner et à méditer.

GGG Shukufuku Suru Jimen Heigen (Plaine du Sol Sacré): Cette plaine reçut son nom quand Shinsei et ses Tonnerres choisirent d'y faire halte durant leur voyage vers l'Outremonde. Un monastère et un sanctuaire s'y trouvent aujourd'hui, pour témoigner de leur périple historique.

HHH Kin Taiyo Heigen (Plaine du Soleil d'Or): Un Empereur du passé déclara cette bande de terrain riche et fertile sacro-sainte. Aucune culture n'y est permise, et nul n'y habite à l'exception de quelques bushi du Clan du Moineau dont le devoir consiste à s'assurer que le domaine de l'Empereur ne soit pas profané.

III Kaiu Kabe (Mur des Bâtisseurs ou Grande Muraille Kaiu): On l'appelle aussi le miracle des Kaiu, et c'est peut-être le plus grand bâtiment construit par l'homme. Il mesure près de trente mètres de haut, entouré de contreforts et abritant une garnison des plus féroces guerriers du Clan du Crabe. Situé sur la rive nord de la Rivière de l'Ultime Résistance, c'est la meilleure protection de l'Empire contre les horreurs de Fu Leng.

La muraille fut construite pendant la bataille de la Crête de la Vague, il y a plus de trois cents ans. La vaillante Kuni Osaku

donna sa vie pour prolonger un sort pendant 73 jours, maintenant les monstres de l'Outremonde à distance à l'aide d'un grand mur d'eau tandis que le Clan du Crabe bâtissait la grande muraille. À sa mort, les membres du Clan du Crabe étaient prêts, et la muraille était parée à repousser les envahisseurs. Depuis ce jour, elle a été renforcée et rebâtie, et des armées entières se sont épuisées à tenter de la briser. C'est un monument à la puissance et à la persévérance du Clan du Crabe, et la famille Hida a juré qu'elle ne céderait jamais devant l'Outremonde. Jusqu'à ce jour, aucune troupe n'a été capable de la détruire, bien qu'une portion de la muraille ait été prise et occupée par l'Outremonde pendant une brève période il y a plusieurs années.

JJJ Kawa sano Saigo no Kamae (Rivière de l'Ultime Résistance): Cette rivière coule devant la Grande Muraille Kaiu, et c'est de ses eaux que Kuni Osaku s'est servie pour son légendaire sort de la Crête de la Vague pendant la construction de la muraille. Durant cette bataille, Hida Banuken a juré qu'il ne reculerait pas d'un pied, et depuis ce jour, les armées de l'Outremonde ont été contenues sur la rive sud de la Rivière de l'Ultime Résistance.

KKK Montagne Vigilante: Anomalie géologique, cette montagne unique se dresse en plein milieu des plaines du Clan du Lion. Les Kitsu vénèrent le puissant kami de la montagne, et entretiennent un temple à cet endroit. Par temps clair, on peut voir presque la totalité des provinces du Clan du Lion depuis cette montagne.

LLL Rivière du Doigt Noir et Rivière de la Lune Sombre: Juste au nord des domaines du Clan du Crabe, la Rivière de l'Ultime Résistance se scinde en deux. La fourche orientale va sinuant à travers les montagnes se séparant à nouveau avant d'entrer dans l'Outremonde. Ses eaux deviennent sombres et stagnantes, corrompues par la magie perverses des environs. Les deux affluents ont été baptisés le Doigt Noir et la Lune Sombre par les Rokugani qui les ont vus. Des plantes malsaines poussent sur leurs rives, et d'indicibles créatures viennent s'abreuver sur leurs berges impures. Sous la surface des eaux stagnantes, d'effrayantes monstruosités sont nées : même les Oni ne savent pas vraiment ce qui vit là-dessous. Nul créature tombée dans la rivière, qu'elle soit homme, bête ou Oni, n'en est jamais ressortie.

Le Doigt Noir s'enfonce plus avant dans l'Outremonde qu'aucun Rokugani ne s'est jamais rendu. Au-delà s'étendent les horreurs inconnues du royaume de Fu Leng.

MMM Kabi ue no ho ni sa Umi (Muraille Bordant l'Océan): Cette région, la moins élevée des régions montagneuses de Rokugan, définit la frontière entre les Clans du Crabe et de la Grue.

NNN Cloches de la Mort: Il y a de cela deux cents ans, douze shugenja moururent à cet endroit en combattant un puissant esprit maléfique. En leur mémoire, on construisit un sanctuaire dans ces montagnes solitaires. On dit que tant que les cloches sonnent régulièrement, l'esprit des shugenja protège les montagnes.

OOO Kaiu Roka (Col des Bâtisseurs): Le Col des Bâtisseurs est le plus grand passage traversant les Montagnes du Crépuscule, et le moyen le plus facile d'y faire passer des troupes. Les soldats qui sont affectés à la Grande Muraille Kaiu passent toujours par ce col, ainsi que d'innombrables samurai qui espèrent s'essayer face aux troupes de Fu Leng. La route qui traverse le col est large et bien entretenue : les membres du Clan du Crabe ont bien compris la nécessité de disposer de routes de ravitaillement praticables. Bien des marchands, des colporteurs et des camelots empruntent la route, vendant leurs produits à tous ceux qui y passent aussi. Ce n'est que pour cette raison que le Clan du Crabe tolère leur présence.

PPP Haikyo sano Kappa (Ruines des Kappa): Autrefois puissante forteresse du Clan du Crabe, le palais des Kappa tomba il y a bien longtemps aux mains de l'Outremonde. Aujourd'hui, il abrite une grande cité de gobelins, grossièrement reconstruite pour singer son style d'origine. Des dizaines de tribus s'y rassemblent pour s'y rencontrer, marchander, se quereller et se battre dans une ignoble parodie de la société humaine. Les gobelins affirment qu'un grand roi règne sur toute leur race depuis ce lieu, mais la plus haute autorité qu'on y ait jamais vue émane des chefs tribaux toujours en train de se quereller.

QQQ Kuni Areno (Désolations Kuni): Autrefois prises par l'Outremonde, les Désolations Kuni ont été reprises par le Clan du Crabe après des siècles de combats meurtriers. C'est une morne plaine de boue craquelée, battue de poussière, où rien de vivant ne pousse. Les étrangers créatures de l'Outremonde y rôdent en quête d'un voyageur à dévorer. Les seuls êtres humains qui vivent ici sont les mystérieux Kuni, qui peuvent y pratiquer leurs arts mortels à l'abri des regards. Ils vivent seuls dans des huttes délabrées dispersées dans toute la région, et cherchent rarement la compagnie des étrangers. Les rumeurs abondent concernant les terribles expériences auxquelles ils se livrent sur les Oni qu'ils arrivent à capturer, et les cris inhumains qui résonnent dans les Désolations leur apportent un certain crédit.

RRR Jinshin Sakana Wan (Baie des Poissons Morts): La baie qui sépare les provinces des Clans du Crabe et de la Grue a une histoire sinistre. Le climat y est plus doux qu'on ne pourrait s'y attendre en raison de l'activité volcanique sous-marine. Quand un tremblement de terre se produit, ses eaux deviennent si chaudes que nombre des poissons du lac en meurent, et sont rejetés en masse vers le rivage. Le phénomène ne s'est produit que trois fois lors de la longue histoire de Rokugan, mais à chaque fois, il a été le présage d'événements tragiques.

SSS Kano Suru Ana no Fu Leng (Puits Suppurant de Fu Leng): Quand Fu Leng fut arraché à la main de son père et tomba des cieux, c'est ici qu'il atterrit. Le cratère qui en résulte menait au plus profond des enfers, et libéra toutes sortes de monstres dans le monde. Le puits est le centre de l'Outremonde, cristallisant le pouvoir et la haine de Fu Leng sous forme solide. Des ondes maléfiques tangibles en émanent, et les plus sombres esprits se rassemblent tout autour. Les éclaireurs du Clan du Crabe affirment qu'il s'étend jusqu'au lieu où repose Fu Leng, et qu'il s'en sert de fenêtre sur le monde des hommes. Nul être humain n'a jamais vu le Puits Suppurant sans sombrer dans la démence, mais les plus grands et les plus effrayants Oni s'y rendent souvent pour adorer leur terrible maître.

TTT Okiwasureru Haka no Fu Leng (Tombe Oubliée de Fu Leng): Après sa défaite contre Shinsei, Fu Leng fut banni dans les profondeurs de la terre. Peu après, la Tombe Oubliée apparut, représentant le pouvoir de Fu Leng sur la terre. Tous les monstres qu'il créa, gobelins, Oni et autres, émergèrent de la tombe, se répandant ensuite dans l'Outremonde. Bâtiment trapu fait de pierre, elle est décorée de hideux symboles et de terrifiantes statues qui représentent la future victoire de Fu Leng. Contrairement au Puits Suppurant, on n'a jamais vu aucune créature près de la tombe, même après la mort de Fu Leng.

UUU Shio Senkyo no Riku (Pont des Marées): Le Pont des Marées est une petite bande de terre à l'entrée de la Baie des Poissons Morts. À marée basse, il mesure près de huit cents mètres de large, ce qui permet à des groupes d'hommes importants de passer d'une rive à l'autre. À marée autre, il est immergé sous les flots. Les navires qui veulent traverser ce détroit doivent attendre que la marée monte, et les Clans du Crabe et de la Grue gèrent

la régulation du trafic. Les Hida et les Daidoji sont en théorie les propriétaires du Pont des Marées, mais ce sont les flots qui ont le dernier mots quand ils en réclament la possession.

VVV Bunya sano Asahina (Champs du Petit Matin): Un grand temple dédié à Jurojin a été bâti sur ces plages. Tous ceux qui veulent y méditer sont les bienvenus. Des futurs herboristes et shugenja se rendent souvent au temple pour apprendre les arts de la guérison des moines qui y résident.

WWW Donjon Éboulé de Fu Leng: Les origines de ce château hanté restent un mystère. Il semble se déplacer dans l'Outremonde à volonté, doué d'une intelligence malveillante. Une fois qu'un voyageur s'y retrouve emprisonné, ce n'est qu'en triomphant des énigmes et des tests de bravoure du donjon qu'il peut espérer en sortir.

XXX Shima no Koshinryo and Shima no Kinu (Île des Épices et Île de la Soie): Les îles de la Soie et des Épices portent évidemment le nom des deux principales exportations du Clan de la Mante. Elles sont étroitement surveillées par la flotte du clan, la plus grande de tout Rokugan.

YYY Wan no Asaguroi Mizu (Baie des Eaux Sombres): Seuls ceux qui n'accordent aucun crédit aux superstitions osent traverser la Baie des Eaux Sombres. La rumeur la plus répandue parmi les marins veut qu'une cité d'horribles créatures se trouve au fond de la baie, et que ceux qui ne lancent pas de riz par-dessus bord quand ils la traversent soient condamnés à subir le courroux des monstres qui vivent sous les eaux.

Au-delà de Rokugan

Dans toute son histoire, le peuple de Rokugan a été extrêmement xénophobe. Ce n'est qu'au cours de ces dernières années que la haine démente contre les gaijin, suscitée il y a des siècles par la Bataille du Cerf Blanc, a commencé à s'estomper. Par conséquent, on dispose aujourd'hui de plus d'informations que jamais concernant les autres pays, et bien des érudits font de grands efforts pour accroître le savoir de l'Empire concernant ce qui s'étend hors de ses frontières.

Les Terres Brûlées

Au delà de la Grande Muraille du Nord s'étend un vaste désert brûlé par le soleil, connu sous le nom des Terres Brûlées. C'est une région sans pitié, aux dangers mortels, radicalement différente de Rokugan. Traverser les Terres Brûlées, c'est s'exposer à mort horrible, et le pays est à la fois craint et respecté par tous les habitants de l'Empire d'Émeraude.

Il y a plus de mille ans, le Clan de la Ki-Rin disparut dans les Terres Brûlées. On n'en entendit plus parler pendant près de huit siècles, ce qui amena la plupart des rokugani à penser qu'ils avaient été tués par des barbares, ou avaient succombé à l'environnement mortel. Durant tout ce temps, on associa les Terres Brûlées à une mort certaine. Même après le retour du Clan de la Licorne à Rokugan, la plupart considèrent encore cette région comme un lieu de mort.

Il y a plusieurs générations, le Clan du Scorpion fut banni de Rokugan par Kakita Toshimoko, Champion d'Émeraude de l'époque, afin d'éviter sa destruction après que ses membres eurent accusé de l'enlèvement de l'Empereur Toturi Ier. Bien des membres du clan périrent durant ce rude exil. Beaucoup d'autres furent tués ou réduits en esclavage par les troupes des Senpet, un étrange peuple du désert qui vit dans ses profondeurs. Cet exil fut de courte durée, et le Clan du Scorpion traversa a nouveau le désert pour revenir à Rokugan, ses effectifs accrus grâce aux curieux alliés étrangers qui l'accompagnaient.

Les Terres Brûlées ont joué un rôle important dans l'histoire de Rokugan une dernière fois lors du dernier millénaire. Durant la lutte des clans rassemblés contre l'Ombre Rampante dans la cité de Volturnum, au plus profond de l'Outremonde, une grande troupe de nomades Moto issus des profondeurs du désert arriva dans l'Empire. Ralliant les troupes de leurs cousins longtemps perdus du Clan de la Licorne, les Moto détruisirent les membres corrompus et morts-vivants de leur famille qui se trouvaient parmi les troupes de l'Outremonde, lavant une fois pour toute leur nom. Le Khan Moto Gaheris finit par devenir Champion du Clan de la Licorne, un poste qui est resté dans sa famille pendant des décennies.

Malgré tout, les Terres Brûlées restent une énigme pour Rokugan. Les Clans de la Licorne et du Scorpion connaissent une fraction des secrets qu'elles contiennent, mais il reste encore bien plus de mystères non résolus. Des dizaines de peuples vivent au-delà du désert, tous étrangers à l'Empire, et dotés de leurs propres pratiques, de leur propre sorcellerie déshonorante. La seule vérité dont les clans de Rokugan peuvent être certains est la suivante : les Terres Brûlées forment une région mortellement dangereuse où l'honneur ne signifie rien. Ce n'est pas un endroit pour un samurai.

Inspirations

Le monde de jeu du Livre des Cinq Anneaux est basé sur une décennie de suppléments. Il existe déjà un ensemble de livres incroyablement riche et diversifié, à partir duquel ce livre a été rédigé. Pour plus d'informations concernant Rokugan, son histoire, sa culture et sa politique, vous voudrez peut-être consulter certains des ouvrages suivants.

Suppléments pour le Livre des Cinq Anneaux

La série de la « Voie des Clans » (Publié en français par Siroz)

Publiés pour la première édition du jeu, ces suppléments étaient la première source officielle concernant les Clans Majeurs, et ont établi de nombreuses traditions qui ont perduré jusqu'à la troisième édition. Chaque livre détaille l'histoire et les origines d'une faction majeure de Rokugan, présentant également nombre d'informations culturelles annexes.

- **La Voie du Crabe** : L'histoire de la guerre de Rokugan contre l'Outremonde.
- **La Voie de la Grue** : L'art et la culture à Rokugan.
- **La Voie du Dragon** : Philosophie, alchimie et voie du sabre du Clan du Dragon.
- **La Voie du Lion** : Organisation et grades militaires, histoire des batailles célèbres.
- **La Voie des Clans Mineurs** : L'histoire des douze Clans Mineurs.
- **La Voie des Naga** : La culture et l'histoire de la mystérieuse race des Naga.
- **La Voie du Phénix** : La religion, les Fortunes et les pratiques des shugenja.
- **La Voie du Nezumi** : L'histoire et la culture de la race Nezumi.
- **La Voie du Scorpion** : Espionnage, subversion et perfidie.

- **La Voie de l'Outremonde** : Comment utiliser la Souillure comme moteur d'une campagne.
- **La Voie de Shinsei** : Philosophie du shinséisme et ordres monastiques.
- **La Voie de la Licorne** : Connaissances des gaijin et exploration des terres situées au-delà de Rokugan.
- **La Voie du Loup** : Comment les ronin s'intègrent-ils (ou pas) à la société rokugani.

La série « Les Secrets des Clans »

Basée sur les éléments publiés dans la série de la Voie des Clans, les livres de cette série détaillent plus avant les provinces contrôlées par chaque clan, les pratiques de chaque famille particulière, et les sombres secrets que chaque clan cache aux étrangers. Chaque supplément contient une carte détaillée d'un des domaines du clan, qui peut être utilisé comme décor pour une aventure, ou comme base pour une longue campagne. Seuls les livres « Les Secrets du Lion » et « Les Secrets de la Mante » ont été traduits en français chez Siroz.

La série « Palais d'Hiver » (traduit chez Siroz)

Cette trilogie composée de « Palais d'Hiver : Kyuden Seppun », « Palais d'Hiver : Kyuden Kakita » et « Palais d'Hiver : Kyuden Asako », détaille très précisément les coutumes et les pratiques qui représentent différents aspects de la société rokugani, en se focalisant sur les longs palais d'hiver que tiennent beaucoup de seigneurs importants chaque année.

La série des « Époques »

Chacun de ces livres détaille une époque issue du JCC L5A, le jeu de cartes parallèle qui dispose du même décor et de la même histoire que le JDR. Chaque livre raconte avec un grand luxe de détails une période précise, en donnant tous les éléments requis pour gérer une campagne à cette époque.

L'Ère du Vide : Ce livre décrit la Guerre des Clans, de 1126 à 1128.

The Hidden Emperor (non traduit) : Ce livre décrit la période de l'Empereur Caché, de 1130 à 1133.

La Saga des Quatre Vents (à paraître): Ce livre décrit l'Ère des Quatre Vents et la saga des Adeptes du Sang, plantant le décor de l'Ère du Lotus (1158-1167).

Autres Suppléments Importants

- **Fortunes & Winds (non traduit)** — Un supplément consacré à la cosmologie de Rokugan, comprenant les divers royaumes des esprits existant au sein de l'Ordre Céleste, ainsi que leurs habitants.
- **Way of the Daimyo (non traduit)** — Des règles pour gérer le jeu à haut niveau, et permettant aux personnages d'endosser le rôle d'ambassadeurs, de seigneurs de la guerre, de sensei, d'abbés et de gouverneurs.
- **Way of the Open Hand (non traduit)** —Un examen en profondeur des sectes et des traditions monastiques de Rokugan, ainsi qu'une introduction aux styles de combat variés utilisés par les clans.
- **La Voie du Ninja (traduit chez Siroz)** —Ce supplément définit les différents groupes de guerriers de l'ombre qui existent au sein de l'Empire, y compris la ténébreuse magie Tejina utilisée par le Clan du Scorpion.
- **La Voie du Samurai (traduit chez Siroz)**— Ce livre présente les règles des dojo et détaille de multiples écoles martiales pour tous les clans.
- **La Voie du Shugenja (traduit chez Siroz)**— Ce livre détaille de multiples temples de shugenja pour chaque clan, et introduit la notion de sorts multi-élémentaires.

Ressources Culturelles

Rokugan est un monde unique qui est très inspiré d'éléments culturels issus de différentes civilisations réelles. La liste suivante vous donnera quelques éléments liés à l'atmosphère et aux thèmes que nous avons tenté de retranscrire dans le cadre du Livre des Cinq Anneaux.

Sources Indispensables

Miyamoto Musashi, *Le Traité des Cinq Roues*.

Sun Tzu, *L'art de la guerre*.

Turnbull, Stephen. *The Samurai Sourcebook*. Arms and Armour Press, 1998.

Romans, Nouvelles et Articles de Presse

- Allyn, John. *The 47 Ronin Story*. Charles E. Tuttle Publishing Col, Inc., 1970.
- Basho. *On Love and Barley: Haiku of Basho*. Penguin Books, 1985.
- Charette, Bob et Hume, Paul. *Bushido*. Fantasy Games Unlimited, Inc., 1981.
- Clavell, James. *Shogun*. Dell Books, June 1976.
- Delay Nelly, *Le Japon éternel*. Découverte Gallimard, 1998.
- Doubleday, Tony & Scott, David. *The Elements of Zen*. Element Books, 1992.
- Hideki Mori, Kenichi Sakemi et Sentaro Kubota, *Stratège* (série). Tonkam 1998-2001.
- King, Winston L. *Zen and the Way of the Sword*. Oxford University Press, 1993.
- Lau, D.C. (trad.) Menicius. *Penguin Press*, 1970.
- Lao Tseu. *Tao Te King*.
- Mackenzie, Donald A. *Myths of China and Japan* (réimpression). Gramercy Books, 1994.
- McAlpine, Helen & William. *Japanese Tales and Legends*. Oxford University Press, 1989.
- Michetz et Bosse, *Kogaratsu* (série). Dupuis.
- Morris, Ivan. *The World of the Shining Prince: Life in Ancient Japan*. Kodansha Globe, 1994.
- Murasaki Shikibu. *The Tale of Genji*.
- Nitobe, Inazo. *Bushido: The Soul of Japan*. Charles E. Tuttle Publishing Co, Inc., 1969.
- Perkins, Dorothy. *Encyclopedia of Japan: Japanese History and Culture, from Abacus to Zori*. Roundtable Press, 1991.
- Polti Georges. *The 36 Dramatic Situations*. The Writer, Inc., 1977.
- Ratti, Oscar et Westbrook, Adele. *Secrets of the Samurai*. Charles E. Tuttle Publishing Co., Inc., 1991.
- Roberts, Moss (sous la direction de). *Chinese Fairy Tales & Fantasies*. Pantheon Books, 1980.
- Russell, Sean. *The Initiate Brother* and *Gatherer of Clouds*. DAW Books, 1991 and 1992.
- Sadler, A.L (trad.). *The Code of the Samurai*. Charles E. Tuttle Publishing Co., Inc., 1988.
- Sakaguchi Hisashi, *Ikkyu*. Vent d'Ouest, 2003.
- Sakai, Stan. *Usagi Yojimbo* (série). Paquet pour la traduction française.
- Samura, *L'habitant de l'infini*. Casterman.
- Sanson, C.B. *Japan: A Short Cultural History*. Stanford University Press, 1931.
- Sato, Hiroaki. *Legends of the Samurai*. The Overlook Press, 1995.
- Sawyer, Ralph D. (trad.). *The Seven Military Classics of Ancient China*. Westview Press, 1993.
- Shikibu Murasaki, *Le Dit du Genji*. René Sieffert, 1998.
- Shonagon, Sei. *The Pillow Book of Sei Shonagon*. Columbia University Press, 1991.
- Shosan, Suzuki. *Warrior of Zen*. Kodansha America, 1994.
- Tsai Chih Chung. *Zen Speaks*. First Anchor Books, 1994.

- Tsunetomo, Yamamoto. *Hagakure: The Book of the Samurai*. Traduction partielle chez Guy Trédaniel.
- Turnbull, SR et McBride, Angus. *The Mongols*. Osprey Publishing, Ltd., 2001.
- Turnbull, Stephen. *Ninja: the True Story of Japan's Secret Warriors*. Feubird Books, 1991.
- Turnbull, Stephen. *Samurai Warfare*. Arms and Armour Press, 1997.
- Tyler, Royall. *Japanese Tales*. Pantheon Books, 1989.
- Yoshikawa, Eiji. *La pierre et le sabre* suivi de *La parfaite lumière* paru chez l'ai Lu.

Filmographie sélective

L'inspiration ne se limite en aucun cas à l'écrit. Il existe nombre d'excellents films qui retranscrivent l'atmosphère et la riche culture du Japon féodal, inspiration principale de Rokugan. Afin de découvrir le genre de monde que nous créons ensemble, vous pouvez utiliser les films suivants pour aider votre groupe à comprendre son atmosphère.

- Jarmusch, Jim. *Ghost Dog : La voie du samurai*. Etats Unis, 1999. 116 min.
- Kaige, Chen, *Temptress Moon*. Chine/Hong Kong, 1996. 127 min.
- Kadokawa, Haruki, *Heaven and Earth*. Japon, 1990. 119 min.
- Kurosawa, Akira, Kagemusha. Japon, 1980. 159 min.
  Ran. Japon-France, 1985. 161 min.
  Rashamon. Japon, 1950. 88 min.
  Sanjuro. Japon, 1962. 96 min.
  Les sept samurai. Japon, 1954. 141 min.
  Le château de l'araignée. Japon, 1957. 108 min.
  Yojimbo. Japon, 1961. 110 min.
- Lee, Ang, *Tigre et Dragon*. Chine/Hong Kong/Taïwan/ Etats Unis, 2000. 120 min.
- London, Jerry, *Shogun* (série télévisée). Etats Unis, 1980. 125 min.
- Miyazaki, Hayao, *Le voyage de Chihiro*. Japon/ Etats Unis, 2001. 125 min.
- Mizoguchi, Kenji, *47 Ronin*. Japon, 1941–42. 12 min.
- Ping, He, *Red Feucracker, Green Feucracker*. Hong Kong, 1994. 116 min.
- Siu-Tung, Ching, *Histoire de Fantômes Chinois*. Hong Kong, 1987. 93 min.
- Woo Ping, Yuen, *Iron Monkey*. Hong Kong, 86 min.
- Yimou, Zhang, *Hero*. Chine/ Etats Unis, 2002. 107 min.
  Épouses et concubines. Chine/Taïwan/Hong Kong 1991. 125 min.
  Le sorgho rouge. Chine, 1987. 91 min.
  Shanghai Triad. Chine/France, 1995. 109 min.
  Vivre. Chine, 1994. 132 min.
- Zwick, Edward. *Le dernier samouraï*. USA, 2003. 154 min.

Conversion de Personnages

Les joueurs habitués aux premières éditions du jeu de rôle le Livre des Cinq Anneaux seront sans doute curieux de savoir comment adapter leurs personnages existants aux nouvelles règles. Modifier des personnages des première et deuxième éditions est facile et rapide.

Bonus aux traits issus des clans et des familles : Vérifiez la description de votre famille et de votre école afin de savoir si les bonus aux Traits ont changé dans cette édition.



Vous pouvez changer vos anciens bonus aux Traits pour les nouveaux si vous le désirez, en réduisant et augmentant vos Traits en conséquence, ou conserver vos anciens bonus.

Techniques des écoles : Si votre école a été mise à jour dans ce livre, vérifiez si vos Techniques ne comportent pas de nouvelles capacités. Si la liste de vos Compétences d'École a changé, donnez à votre personnage un Rang gratuit dans toute nouvelle Compétence offerte par votre école. Généralement, la plupart des écoles qui ne sont pas indiquées dans ce livre restent entièrement jouables. Cependant, vous pouvez vérifier sur notre site (http://www.l5r.com/fr) s'il existe des mises à jour pour les anciennes écoles, les anciens sorts, ou d'autres bonus.

Gloire et Statut : La Gloire de votre ancien personnage reste la même. Si vous n'utilisiez pas encore les règles de Statut optionnelle de Way of the Dainyo, votre personnage gagne un Statut égal à son Rang de Réputation. N'oubliez pas de consulter votre MJ et la table des Rangs de Statut. Si votre Statut doit être différent de votre Rang de Réputation à cause d'événements survenus dans votre campagne (promotion, rétrogradation, etc.), ajustez-le en conséquence.

Sorts, Kata, et Kiho: Toutes ces options de personnage sont présentées dans ce livre, dans leurs versions mises à jour. Si ce livre contient une nouvelle version d'un sort, d'un Kiho ou d'un Kata que vous possédez déjà, vous devez utiliser la nouvelle version. Si un sort, Kiho ou Kata dont vous disposez n'apparaît pas dans ce livre, vérifiez notre site internet (http://l5r.com/fr) pour savoir s'il en existe une nouvelle version. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez conserver l'ancienne version avec l'approbation du MJ, ou l'échanger avec une capacité équivalente en terme de puissance. Les sorts de la première édition utilisent un système de Niveau de Maîtrise fort différent des règles de la troisième édition. Consultez votre MJ pour déterminer le Niveau de Maîtrise de vos sorts, ou pour les remplacer par des sorts similaires de ce livre. Si vous possédez un sort que vous ne pouvez plus lancer, vous pouvez à la place choisir un nouveau sort du même élément ou gagner 5 Points d'Expérience.

Compétences : Vérifiez la liste des Compétences afin de déterminer lesquelles existent toujours dans la troisième édition. Certaines Compétences, comme Sincérité, sont désormais des Spécialisations d'autres Compétences. Si votre personnage dispose de Compétences qui sont devenues des Spécialisations d'autres Compétences, remplacez l'ancienne Compétence par la nouvelle, et gagnez gratuitement la Spécialisation appropriée. Si vous avez déjà la Compétence en question, votre personnage gagne un nombre de Points d'Expérience équivalent à celui dont il aurait eu besoin pour acheter la Compétence obsolète à son ancien niveau. Si la Compétence qui a remplacé votre Compétence obsolète n'est pas d'un Rang aussi élevé que celle-ci, ces Points d'Expérience doivent être immédiatement dépensés pour la faire passer à son ancien niveau. Tout Point d'Expérience restant doit être utilisé pour acheter des Spécialisations pour cette Compétence, sinon ils sont perdus.

Par exemple, Bayushi Tanaka est un personnage de la deuxième édition doté d'un Rang d'Étiquette de 4 et d'un Rang de Sincérité de 6. Comme Sincérité est désormais une Spécialisation d'Étiquette, cette Compétence est perdue. La Compétence Étiquette de Tanaka gagne la Spécialisation Sincérité, et Tanaka gagne également 21 points d'expérience (le nombre de points requis pour acheter Sincérité au rang 6). Il doit immédiatement dépenser 11 de ces Points d'Expérience pour faire passer son Étiquette au rang 6, l'ancien niveau de sa Compétence Sincérité. Il lui reste 10 Points d'Expérience pour acheter de nouvelles Spécialisations pour sa Compétence Étiquette.

Si vous possédez des Spécialisations d'Arme, elles fonctionnent désormais exactement comme des Spécialisations. Ainsi, si vous possédez à la fois les Compétences Kenjutsu et Katana, la Compétence Katana est perdue, vous gagnez la Spécialisation Katana, et vous obtenez des Points d'Expérience comme indiqué dans l'exemple ci-dessus.

Par ailleurs, assurez vous de noter si vos Compétences existantes vous confèrent des Capacités de Maîtrise, et ajoutez celles-ci à votre personnage en conséquence.

Dans l'ensemble, c'est la conversion des Compétences qui demande le plus de travail. Il est tout à fait probable qu'un personnage issu d'une édition précédente semble se retrouver avec un nombre de Compétences bien plus réduit, en raison des nombreuses Compétences qui ont été réunies en une seule. Gardez à l'esprit que toutes les Compétences offrent désormais des bonus de Réputation à certains Rangs, et que nombre de ces Compétences qui ont été rassemblées en une seule confèrent des bonus de Réputation supplémentaires. Il est tout à fait possible qu'un personnage particulièrement focalisé sur les Compétences se retrouve avec une Réputation supérieure à celle dont il disposait auparavant.

Avantages et Désavantages : Vérifiez tous vos Avantages et Désavantages pour déterminer s'ils sont conformes aux nouvelles règles. Si vous disposez d'un Avantage ou d'un Désavantage qui n'apparaît pas dans ce livre, vous pouvez choisir de le garder ou de l'échanger contre un autre qui soit approprié et d'un coût en points équivalent, avec l'approbation du MJ.

Règles générales : Les personnages de la première édition étaient basés sur leurs Traits. La deuxième édition mettait l'accent sur les Compétences. Cette troisième édition cherche un équilibre entre les deux, mais cela signifie que les personnages optimisés pour les précédents systèmes de règles peuvent avoir quelques difficultés. Si vous le désirez, vous pouvez réduire soit vos Compétences, soit vos Traits (mais pas les deux) pour obtenir le nombre équivalent de Points d'Expérience requis pour les faire passer à leur niveau actuel. Vous pouvez gagner un nombre maximum de Points d'Expérience égal à dix fois votre Rang de Réputation de cette manière. Ces Points d'Expérience doivent être immédiatement dépensés dans des Compétences (si vous les avez gagnés en réduisant vos Traits) ou dans des Traits (si vous les avez gagnés en réduisant des Compétences). Tout Point d'Expérience non dépensé de cette manière est définitivement perdu.

Réputation : N'oubliez pas de recalculer votre Réputation en utilisant les nouvelles règles. Si vous remplissez les conditions pour obtenir une nouvelle Technique, vous pouvez l'apprendre de la manière habituelle. Si, pour une raison ou une autre, vous n'avez plus le niveau requis pour des Techniques que vous possédez déjà, vous ne les perdez pas.

Un personnage converti et qui était concentré sur les compétences aura probablement beaucoup plus de Réputation que dans les précédentes éditions, en raison des options conçues pour rendre les Compétences plus attractives dans cette troisième édition. Consultez le MJ pour déterminer si un accroissement soudain de Réputation est acceptable, ou s'il serait préférable de réduire le niveau de puissance général de votre personnage en échange d'autres considérations. Souvenez-vous qu'une seule Compétence fait désormais le travail de multiples anciennes Compétences, et qu'un haut Rang de Compétence est moins nécessaire que dans la deuxième édition. En général, il vaut mieux en arriver à un personnage qui s'intègre bien au reste du groupe qu'à un personnage qui conserve exactement le même nombre de Compétences que dans les éditions précédentes.

Glossaire des Termes Rokugani

Agasha — Autrefois famille du Clan du Dragon, les Agasha feunt défection pour le Clan du Phénix il y a des décennies, emportant avec eux leur magie alchimique unique.

Akodo — Famille de guerriers et de tacticiens honorables, les Akodo servent le Clan du Lion.

Asahina — Une famille de shugenja pacifistes qui sert le Clan de la Grue.

Asako — Sans doute la famille la plus mystérieuse de tout Rokugan, les ascétiques Henshin Asako servent le Clan du Phénix.

Bayushi — Rusés et trompeurs, les Bayushi règnent sur le Clan du Scorpion, que ce soit sur le champ de bataille ou à la cour.

bushi — Guerrier de la caste des samurai. Les bushi sont formés à l'utilisation des armes et à l'art de la guerre dès l'enfance.

Champion — Un poste disposant d'une grande autorité. Traditionnellement, le terme de champion s'applique au vainqueur d'un tournoi important, comme l'Épreuve du Champion d'Émeraude ou du Champion de Jade. Il s'applique également aux daimyo des Clans Majeurs, souvent appelés les Champions des Clans.

Chuda — Cette famille de shugenja était à la tête du Clan du Serpent. Ils servent aujourd'hui le seigneur des ténèbres, Daigotsu.

chui — Grade militaire équivalent à lieutenant. Un chui commande à de nombreux gunso et aux soldats placés sous leurs ordres. Les chui obéissent directement aux taisa qui commandent leurs divisions.

Daidoji — Famille d'éclaireurs, d'espions et de gardes du corps qui servent de branche militaire au Clan de la Grue.

daimyo — Tout seigneur auquel des samurai ont prêté serment d'allégeance. Il y a par tradition trois niveaux de daimyo. Les daimyo provinciaux gouvernent une seule province au nom de leur clan. Les daimyo des familles gèrent les affaires d'une seule famille au sein de leur clan. Les daimyo des clans, aussi appelés Champions des Clans, sont les dirigeants incontestés de leur clan.

daisho — Le daisho est le nom que l'on donne à l'ensemble des sabres qui symbolisent le statut de samurai. Quiconque porte le daisho sans être samurai se rend coupable de trahison et de blasphème. Le daisho est composé du katana (le sabre long) et du wakizashi (le sabre court).

Doji — Famille de puissants courtisans qui règne sur le Clan de la Grue.

doshin — Niveau le plus bas des représentants de la loi à Rokugan. Les doshin sont les assistants d'un yoriki, ou les adjoints d'un magistrat. Même les heimin peuvent servir de doshin s'il n'y a pas assez de samurai dans la région.

eta — La caste la plus basse de la hiérarchie sociale rokugani. Les eta sont les hinin qui sont en contact avec la chair morte, ce qui est considéré comme une tâche scandaleuse et répugnante dans l'Empire. Cela comprend les tortionnaires, les tanneurs, et ceux qui manipulent les cadavres. Les membres des autres classes ont pitié des eta, car leur labeur est si répugnant qu'ils n'ont aucune chance d'être réincarnés dans une classe supérieure. Seuls les gaijin sont inférieurs aux eta.

Fuzake — Petite famille de shugenja au service du Clan du Singe.

gaijin — Voyageurs venus de pays étrangers à Rokugan. Presque tous les habitants de l'Empire n'ont aucune confiance et aucune sympathie pour les gaijin. Si quelques unes ont trouvé leur place au sein de certains Clans Majeurs, la plupart des gaijin sont renvoyés de l'Empire ou exécutés.

gempukku — Cette cérémonie symbolise le passage de l'enfance à l'âge adulte. C'est une occasion très solennelle, que celle où un jeune samurai choisit son nom d'adulte et prend sa place auprès de ses frères pour défendre son clan. Certaines cérémonies de gempukku sont le siège de compétitions permettant aux jeunes hommes et femmes de démontrer le savoir qu'ils ont accumulé durant leur formation.

gunso — Grade militaire équivalent à celui de sergent. Un gunso commande jusqu'à 200 soldats. Il obéit directement au chui qui le commande.

Hantei — Descendants du premier Empereur, les Hantei ont régné sur l'Empire pendant plus de mille ans. Aujourd'hui, la lignée est presque éteinte.

hatamoto — L'assistant et conseiller en chef d'un daimyo. Le poste de hatamoto est un poste très respecté et disposant d'une grande influence, car cet individu a été choisi par le daimyo en tant qu'assistant le plus compétent et le plus digne de confiance. Le hatamoto gère souvent le domaine de daimyo quand celui-ci voyage.

Heichi — Famille dominante du Clan du Sanglier, les guerriers Heichi furent entièrement décimés par Agasha Ryuden, créateur de l'abominable Enclume du Désespoir.

heimin — Classe paysanne de Rokugan, aussi appelée « le demi-peuple ». Les métiers de fermier, d'artisan et de marchands sont tous réservés aux heimin, bien que certains agissent également au sein de la caste des samurai.

Hida — Famille de guerriers qui prisent essentiellement la force et l'endurance. Les Hida sont à la tête du Clan du Crabe.

Hiruma — Famille d'éclaireurs qui sert le Clan du Crabe.

hinin — Le "non-peuple" de Rokugan. Les criminels, les amuseurs, les charlatans, les joueurs et les geisha sont tous des hinin. Les eta forment une sous-classe des hinin.

Hitomi — Famille récemment fondée, composée de sombres guerriers et moines qui servent le Clan du Dragon.

hohei — Grade militaire équivalent à soldat. Les hohei forment la base des armées des clans. Ils obéissent au nikutai qui commande leur escadron.

Horiuchi — Minuscule famille de shugenja qui sert le Clan de la Licorne.

Ichiro — Samurai du Clan du Blaireau, les Ichiro sont une famille presque éteinte. Ils errent sans but dans tout l'Empire, cherchant désespérément un moyen de rebâtir leur clan décimé.

Ide — Famille de courtisans et d'ambassadeurs qui servent de diplomates au Clan de la Licorne.

Ikoma — Bardes et historiens, les Ikoma servent le Clan du Lion.

Isawa — Incontestablement les plus puissants shugenja de tout l'Empire, les Isawa sont dirigés par le Conseil Élémentaire (ou Conseil des Cinq), et servent le Clan du Phénix.

Iuchi — Shugenja du Clan de la Licorne, les Iuchi sont des experts en magie gaijin.

Kaeru — Famille de marchands ronin, les Kaeru dirigent la Cité de la Grenouille Riche, une ville prospère située entre les terres du Clan de la Licorne et du Clan du Lion.

Kaiu — Famille du Clan du Crabe dont sont issus les meilleurs ingénieurs de tout Rokugan.

Kami — Les dix enfants de Dame Soleil et Sire Lune : Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Hantei, Fu Leng et Ryoshun.

kami — Esprits qui existent en toute chose. Ce sont avec ces esprits que les shugenja communiquent pour les convaincre d'alimenter leurs sorts. Chaque kami est aligné avec l'un des quatre éléments : le feu, la terre, l'air ou l'eau.

kansen — Sinistres esprits maléfiques qui existent dans l'Outremonde. Ce sont les esprits qui alimentent la magie du sang.

Kasuga — Ne formant pas une famille à proprement parler, les Kasuga sont un rassemblement de samurai qui règnent sur le minuscule et très méprisé Clan de la Tortue.

katana — Sabre long du daisho et arme principale de tout samurai. Le katana symbolise le statut de la caste des samurai et l'âme du guerrier. Il est transmis de génération en génération. Quiconque touche le sabre d'un samurai sans sa permission s'expose à de désagréables conséquences.

Kitsuki — Famille de magistrats qui conçoivent la justice et les enquêtes d'une façon bien différente de celle du reste de Rokugan. Les Kitsuki servent le Clan du Dragon.

Kitsune — Formant une de plus anciennes familles mineures, les Kitsune règnent sur les shugenja du Clan du Renard.

Kitsu — Famille de shugenja mystérieux, les Kitsu servent le Clan du Lion avec un style de magie des esprits que nulle autre famille de Rokugan ne comprend.

Kuni — Sinistre famille de shugenja qui sert le Clan du Crabe.

maho — Magie du sang. Il s'agit de sorcellerie maléfique et qui tire son pouvoir du Dieu Sombre, Fu Leng. Quiconque est pris à pratiquer la maho est immédiatement condamné à mort.

Matsu — Guerrières impétueuses et aggressives, les Matsu règnent sur le Clan du Lion.

mempo — Masque intégré à l'armure. Les mempo sont très répandus sur le champ de bataille, et bien des membres du Clan du Scorpion les portent en permanence à la place d'un masque de tissu. Les mempo sont souvent décorés d'images destinées à effrayer ou intimider l'ennemi.

Mirumoto — Famille de guerriers qui mettent l'accent sur le style de combat utilisant les deux sabres du daisho. Les Mirumoto servent le Clan du Dragon.

Miya — Cette famille de hérauts sert directement l'Empereur.

Moshi — Autrefois samurai du Clan du Mille-pattes, les membres de la matriarcale famille de shugenja Moshi sont devenus une maison du Clan de la Mante.

Moto — Cette famille de guerriers sombres et déterminés règne sur le Clan de la Licorne.

nikutai — Grade militaire équivalent à celui de caporal. Un seul nikutai a un escadron de hohei sous ses ordres et obéit directement à un gunso.

Otomo — Courtisans de l'Empereur, les Otomo s'efforcent d'alimenter les conflits de Rokugan afin que l'Empereur n'ait pas à craindre un autre coup d'état.

rikugunshokan — Grade militaire équivalent à celui de général. Un rikugunshokan commande à une armée entière et obéit directement à son daimyo.

ronin — Littéralement "homme de la vague". Samurai qui a perdu ou abandonné toute affiliation à son clan ou à sa famille, et ne peut plus compter que sur lui-même. Les ronin sont méprisés par le reste de la classe des samurai.

seppuku — Suicide rituel. Le seppuku est un moyen pour le samurai d'expier son échec ou son déshonneur. En accomplissant la cérémonie avec succès, il lave son nom et retrouve un statut honorable, fût-ce de manière posthume.

Seppun — Les membres de cette famille servent de gardes du corps et de protecteurs à l'Empereur.

Shiba — Famille régnante du Clan du Phénix, les Shiba sont des guerriers et des gardes du corps discrets et contemplatifs.

Shinjo — Autrefois famille régnante du Clan de la Licorne, les Shinjo ont perdu ce statut après que leur seigneur s'est avéré être un traître. Maintenant, ils cherchent à trouver leur place au sein du clan et de l'Empire.

shireikan — Grade militaire équivalent à celui de commandant. Un shireikan peut commander à tout un détachement ou à plusieurs divisions. Le shireikan obéit directement au rikugunshokan, le général des armées du clan.

Shosuro — Ténébreux et énigmatiques, les Shosuro servent le Clan du Scorpion en tant qu'acteurs et assassins.

shugenja — Prêtre ou lanceur de sorts de la classe des samurai. Les shugenja sont les prêtres des kami, les rares samurai à avoir le pouvoir d'invoquer les kami, de communiquer avec eux, et de les amener à exécuter leur volonté.

Soshi — Famille la plus mystérieuse du Clan du Scorpion, les Soshi détiennent les secrets de la magie de l'ombre.

Suzume —Discrets et introspectifs, les guerriers de la famille Suzume règnent sur le Clan du Moineau.

taisa — Grade militaire équivalent à celui de capitaine. Un taisa a beaucoup d'unités commandées par des chui sous ses ordres, et obéit directement à un shireikan, qui commande la troupe où sert le taisa.

Tamori — Famille de shugenja, les Tamori naquirent des restes de la famille Agasha. Les Tamori servent le Clan du Dragon.

Togashi — Bien que le chef de l'ordre de Togashi règne sur le Clan du Dragon, la plupart des membres de cet ordre sont ravis de rester à l'écart de la politique.

Tonbo — Descendants des Clans du Dragon et du Phénix, les membres de la famille Tonbo règnent sur le Clan de la Libellule et servent d'émissaires au Clan du Dragon.

Toritaka — Autrefois samurai du Clan du Faucon, les chasseurs de fantôme Toritaka furent absorbés par le Clan du Crabe il y a plusieurs décennies.

Toturi — Famille fondée par l'Empereur Toturi Ier, récemment décédé. Il n'y a qu'une poignée de Toturi dans tout l'Empire, et ce sont essentiellement ses descendants et ceux qui leur ont prêté serment d'allégeance.

Tsuruchi — Autrefois samurai du Clan de la Guêpe, les archers inégalables de la famille Tsuruchi sont devenus une maison du Clan de la Mante.

Ujina — Famille au service du Clan du Lièvre, les Ujina sont des archers et des chasseurs talentueux.

Usagi — Famille fondatrice du Clan du Lièvre, les Usagi sont des guerriers vifs qui traquent les maho-tsukai où qu'ils soient.

wakizashi — Sabre court du daisho, symbolisant l'honneur du samurai qui le porte. Un samurai qui ne porte pas de wakizashi est susceptible d'être considéré avec suspicion. Bien des shugenja qui n'ont pas de formation martiale ne portent que le wakizashi en symbole de leur honneur et de leur statut.

Yasuki — Famille de marchands roublards et rusés. Les Yasuki ont quitté le Clan de la Grue pour celui du Crabe il y a des siècles, mais un membre du Clan de la Grue a récemment été déclaré daimyo de cette famille par décret impérial.

Yogo — Famille de shugenja qui sert le Clan du Scorpion. Les Yogo sont maudits, et beaucoup ont succombé à l'appel de la maho au fil des siècles.

yojimbo — Garde du corps. Un yojimbo est souvent affecté à des membres importants de la cour, des shugenja peu formés au combat, des marchands ou des membres importants d'un clan qui peuvent être la cible de tentatives d'assassinat. En règle générale, les yojimbo sont formés comme des bushi. Les bushi ont rarement des yojimbo à moins qu'ils n'aient un statut particulier au sein de leur clan.

yoriki —Adjoint d'un magistrat. Les yoriki sont d'ordinaire des samurai, mais dans des circonstances inhabituelles, il n'est pas rare que des paysans remplissent cette fonction.

Yoritomo — Famille régnante du Clan de la Mante. Les Yoritomo sont des guerriers et des marins qui préfèrent utiliser des armes de paysans plutôt que le daisho des samurai.

Yotsu — Les Yotsu sont des ronin qui protègent les ruines de l'ancienne capitale impériale, Otosan Uchi.

Index

À Terre (Modificateur au ND) 169
Accessoires 182
Affaiblissement de l'Âme (Sort maho). 268
Affinité 225
Agilité 86
Aiguchi 174
Ailes Ténébreuses (Sort maho) 269
Air 86
Alliance Impériale (Avantage) 106
Altérer le Destin (Sort). 248
Ambidextre (Avantage) 107
Âme des Quatre Vents (Kiho) 253
Amères Fiançailles (Désavantage) . 113
Ami des Éléments (Avantage) 107
Amour et Mariage 34
Amour Sincère (Désavantage). 113
Amputé (Désavantage) 113
Anatomie (Compétence) 103
Ancêtres. 217
Anneaux 86-87
Appel du Brouillard (Sort) 231
Application du Sage (Kiho) 260
Apprentissage 33
Arc de Cavalier Shinjo. 172
Arc Long Tsuruchi 172
Arcs 172
Arme Sacrée (Avantage) 107
Armes (Compétence). 101
Armes à Chaînes (Compétence) ... 101
Armes d'Hast (Compétence) 101
Armes de Paysans (Compétence) .. 101
Armes Lourdes (Compétences) 101
Armes, forger 179
Armure d'Obsidienne (Sort maho) . 270
Armure de l'Empereur (Sort) 246
Armure de la Terre (Sort) 244
Armure. 171
Armure, forger 179
Art de la Guerre (Compétence) 102
Art de la Magie (Compétence). 95
Art de la Tromperie, l' (Sort) 229
Art du Conteur (Compétence) 95
Artisan (Compétence) 95
Artisanat (Compétence) 100
Ascendant Spirituel (Kiho) 260
Ascète (Désavantage) 113
Ashigaru 28
Asocial (Désavantage). 113
Asphyxie (modificateur au ND) ... 159
Assaut 167
Athlétisme (Compétence) 102
Attaque de Flanc (modificateur au ND) . 169
Attaque Supplémentaire (Augmentation) 168
Attaque 167
Attaques à Distance 170
Aube de l'Empire (période de jeu).. 283
Augmentation du ND (Points de Vide)....165
Augmentations 168
Aura de Flamme (Sort) 239
Avant le Coup d'État du Clan du Scorpion (période de jeu) 284
Avantages 106
Aventuriers 34
Bakemono (cf gobelin) 281
Bandit, type (PNJ) 282
Bannissement (Sort) 226
Bannissement des Ténèbres (Kiho). 254
Bassin Réfléchissant (Sort) 235
Batailles de Masse. 205
Bâtons (Compétence) 101
Bâtons 177
Beauté du Diable (Avantage) 107
Bénédiction d'Ebisu (Avantage) ... 107
Bénédiction de Benten (Avantage) . 107
Bénédiction de Bishamon (Avantage). .. 107
Bénédiction de Daikoku (Avantage) .. 107
Bénédiction de Fukurokujin (Avantage) . 107
Bénédiction de Hotei (Avantage) .. 107
Bénédiction de Jizo (Sort) 233
Bénédiction de Jurojin (Avantage). . 108
Bénédiction des Eléments (Avantage). 108
Bisento. 175
Blaireau (Créature) 277
Blessure Permanente (Désavantage) 113
Blessures 168
Bo de l'Eau (Sort) 234
Bo, bâton 177
Bœuf (créature) 277
Borgne (Désavantage) 113
Brebis Galeuse (Désavantage) 113
Brise Sonore (Sort) 230
Brûlure de l'Âme (Sort) 241
Brûlure de l'Esprit (Sort) 240
Brumes d'Illusion (Sort) 230
Bu (cf ichibukin) 181
Buée Revigorante (Sort) 235
Buke 27
Bushi, type (PNJ). 282
Bushido, vertus du 30-31
Calligraphie (Compétence) 95
Calme (Avantage) 108
Cancanier (Désavantage) 113
Capacités de Maîtrise 94
Carapace (Règles sur les créatures) 277
Caresse de Fu Leng, la (Sort maho) 269
Caresse de Jigoku (Sort maho) 271
Caresse de la Mort (Kiho) 260
Caresse des Kami du Feu (Sort) ... 239
Cécité (modificateur au ND) 159
Célérité (Points de Vide) 165
Cérémonie du Thé (Compétence) ... 96
Cerf (créature) 277
Chagrin d'Amour (Désavantage). ... 114
Chaman gobelin (créature) 280
Chanceux (Avantage) 108
Chantage (Avantage) 108
Chasse (Compétence) 102
Chevaucher le Dragon de l'Eau (Kiho) 255
Chevaucher les Vagues (Sort) 236
Chi Protecteur (Kiho) 255
Chien (créature) 278
Chikushudo (Royaume des Animaux) 220
Choisi par les Oracles (Avantage) .. 108
Cimeterre. 178
Clairvoyant (Avantage) 108
Clan de la Chauve-souris 66
Clan de la Grue 6,50
Clan de la Libellule 66
Clan de la Licorne 6,53
Clan de la Mante. 7,59
Clan de la Tortue 69
Clan du Blaireau 69
Clan du Bœuf 66
Clan du Crabe 6, 45
Clan du Dragon. 6, 48
Clan du Lièvre 67
Clan du Lion 7, 57
Clan du Moineau 67
Clan du Phénix 7,61
Clan du Renard. 68
Clan du Scorpion. 7, 63
Clan du Singe 69
Clan, famille et École 87
Clans Majeurs 6
Clans Mineurs. 7
Climat 44
Cœur de l'Enfer (Sort). 240
Cœur de la Nature (Sort) 234
Cœur de Mortalité (Sort). 235
Cœur de Pierre (Avantage) 108
Cœur de Pierre (Kiho). 258
Cœur Tendre (Désavantage) 114
Cohésion de la Vague (Kiho). 256
Combat à Deux Armes (modificateur au ND) 169
Combat à Mains Nues 170
Combat 165
Combustion (Sort). 238
Combustion Infernale (Sort) 239
Comédie (Compétence). 96
Commander aux Nuages (Sort). 232
Commerce (Compétence) 100
Communion (Sort). 227
Compétence Nobles 95
Compétences de Bugei 101
Compétences de Marchand 100
Compétences Dégradantes 103

Compétences 94
Compulsif (Désavantage) 114
Concentration (combat) 167
Concentration (duel) 170
Confrérie de Shinsei 8
Connaissance (Compétence) 96
Connaissance de l'Outremonde (Compétence) 104
Connaître l'École (Compétence) ... 103
Constitution 86
Contrariant (Désavantage) 114
Contrefaçon (Compétence) 104
Contre-sort (Sort) 227
Contrôle de l'Air (Sort) 233
Contrôle de l'Eau (Sort) 237
Contrôle de la Terre (Sort) 247
Contrôle des Morts-vivants (Sort maho) . 269
Contrôle du Feu (Sort) 242
Conversion de Personnage 310
Corruption des Eléments (Sort maho) ... 270
Couard (Désavantage) 114
Couleurs des Clans 70
Coup Ciblé (Augmentation) 168
Coup de l'Étoile Filante (Kiho) 257
Coup Ultime (Points de Vide) 165
Courage des Sept Tonnerres (Sort) . 244
Courroux de Kaze-no-Kami (Sort) .. 234
Courroux des Kami (Désavantage) . 114
Courtisan (Compétence) 97
Courtisan, type (PNJ) 282
Couteaux (Compétence) 101
Couteaux Meurtriers (Sort) 232
Couteaux 174
Création de Personnage, exemple .. 118
Créatures, intelligentes 279
Créatures, normales 277
Créatures, Outremonde 280
Crédule (Désavantage) 114
Crime et Châtiment 29
Croissance Rapide (Sort) 243
Cruel (Désavantage) 114
Cupide (Désavantage) 114
Daikyu 173
Dai-tsuchi 174
Danse des Flammes (Kiho) 257
Défense (Compétence) 103
Déficience 225
Déflagration (Sort) 238
Dérober le Dragon de l'Air (Kiho) .. 254
Dés ouverts 158
Dés, dix 158
Désarmer (Augmentation) 168
Désavantage Social (Désavantage) . 114
Désavantages 113
Déséquilibre de l'Esprit (Kiho) 257
Déséquilibre Elémentaire (Désavantage) 114
Déshonneur 30
Désintégration (Sort) 247
Dessein Karmique (Sort) 249
Dessein Supérieur (Avantage) 108
Deuxième Avènement de Iuchiban, le (période de jeu) 284
Deviner le Futur (Sort) 250
Dextérité du Crabe (Avantage) 108
Discrétion (Compétence) 105
Dissonance (Kiho) 260
Divination (Compétence) 97
Dommages Supplémentaires (Augmentation) 168
Dompter le Dragon du Feu (Kiho) . 257
Don du Créateur (Sort maho) 271
Don Inné (Avantage) 108
Douillet (Désavantage) 114
Dragons 218
Drainer le Vide (Sort) 248
Duel 37
Duels Iaijutsu 170
Eau Glacée (Sort) 236
Eau 87
Eaux Silencieuses (Sort) 236
Échange d'Initiative (Points de Vide) ... 165
École d'éclaireur Hiruma 121
Ecole d'émissaire Ide 131
École d'omoidasu Ikoma 134
École de berserker Matsu 134
École de bushi Akodo 132
Ecole de bushi Bayushi 142
École de bushi Hida 119
École de bushi Kakita 126
École de bushi Mirumoto 122
École de bushi Moto 129
École de bushi Shiba 138
École de bushi Toku 149
École de bushi Usagi 147
École de bushi Yoritomo 135
École de chasseur de prime Tsuruchi ... 137
Ecole de chien de meute Daidoji .. 128
École de courtisan Asako 139
Ecole de courtisan Bayushi 143
Ecole de courtisan Doji 127
École de courtisan Kasuga 148
École de courtisan Kitsuki 123
École de courtisan Otomo 146
École de courtisan Yasuki 120
École de courtisan Yoritomo 137
École de duelliste ronin 151
École de garde Seppun 145
École de guerrier ronin 151
École de henshin Asako 140
École de héraut Miya 146
École de moine des Mille Fortunes . 252
École de moine des Quatre Temples 251
École de moine du Sanctuaire des Sept Tonnerres .. 251
École de moine du Temple d'Osano-Wo . 252
École de moine du Temple de Kaimetsu-uo 252
École de prêtre traditionnel 145
École de shinobi Shosuro 144
École de shugenja Asahina 127
École de shugenja Isawa 139
École de shugenja Iuchi 130
École de shugenja Kitsu 133
École de shugenja Kitsune 148
École de shugenja Kuni 120
École de shugenja maho-tsukai ... 268
École de shugenja Militant 145
École de shugenja Moshi 136
École de shugenja ronin 145
École de shugenja Seppun 145
École de shugenja Soshi 143
École de shugenja Tamori 123
École de vierge de bataille Utaku .. 132
École de yojimbo ronin 152
Ecole Différente (Avantage) 109
Écoles Multiples (Avantage) 109
Écoles 119-153
Économie 183
Effleurer le Dragon du Vide (Kiho) . 260
Élevage (Compétence) 100
Empereur Disparu, l' 20
Empereur Disparu, l'/ la Guerre contre l'Ombre (période de jeu) 284
Empereur 26
Emprise de la Terre (Sort) 244
Encouragement (Points de Vide) .. 165
Ennemi Juré (Désavantage) 114
Enquête (Compétence) 97
Enseignement (Compétence) 98
Épilepsie (Désavantage) 114
Équipement 171,184
Équitation (Compétence) 103
Ère des Quatre Vents (période de jeu) .. 285
Escarmouches 165
Esprit de l'Eau (Kiho) 256
Esprit Purificateur (Kiho) 258
Esquive 167
Essence de l'Air (Sort) 231
Essence de la Fausse Vie (Sort maho) 271
Essence du Vide (Sort) 248
Estropié (Désavantage) 115
Étiquette (Compétence) 98
Étiquette 32
Etreindre la Pierre (Kiho) 258
Éventails de Guerre (Compétence) . 101
Éventails de Guerre 179
Excellente Mémoire (Avantage) ... 109
Explosifs (Compétence) 105
Extinction (Sort) 238
Faible (Désavantage) 115
Faiblesse de Caractère (Désavantage) 115
Famille Agasha 61
Famille Akodo 57
Famille Asahina 51
Famille Asako 62

Famille Bayushi 63
Famille Chuda 78
Famille Daidoji 52
Famille Daigotsu 78
Famille Doji 52
Famille Goju 78
Famille Hantei 9
Famille Hida 46
Famille Hiruma 46
Famille Horiuchi 54
Famille Ichiro 65
Famille Ide 54
Famille Ikoma 58
Famille Isawa 62
Famille Iuchi 55
Famille Kaeru 76
Famille Kaiu 46
Famille Kakita 53
Famille Kasuga 69
Famille Kitsu 58
Famille Kitsuki 49
Famille Kitsune 68
Famille Komori 66
Famille Kuni 47
Famille Matsu 58
Famille Mirumoto 49
Famille Miya 71
Famille Morito 66
Famille Moshi 60
Famille Moto 56
Famille Otomo 71
Famille Seppun 71
Famille Shiba 62
Famille Shinjo 56
Famille Shosuro 64
Famille Soshi 64
Famille Suzume 67
Famille Tamori 50
Famille Toku 69
Famille Tonbo 66
Famille Toritaka 47
Famille Toturi 72
Famille Tsi 76
Famille Tsuruchi 60
Famille Ujina 67
Famille Usagi 67
Famille Utaku 56
Famille Yasuki 47,53
Famille Yogo 65
Famille Yoritomo 60
Famille Yotsu 76
Familles de Ronin 74
Familles Impériales 7, 70
Fascination (Désavantage) 115
Fatigue (modificateur au ND) 159
Faune 45
Faveur (Sort) 228
Feinte (Augmentation) 168
Feu Intérieur (Sort) 239
Feu 86
Feux de la Destruction (Sort) 238
Feux de la Forge (Sort) 243
Feux Purificateurs (Sort) 238
Flamme Endormie (Sort) 240
Flamme Morte (Sort) 241
Fléau du Scorpion (Sort) 236
Flèches 172
Flore 44
Flux et Reflux (Kiho) 256
Force de la Terre (Avantage) 109
Force des Kami (Sort) 247
Force du Corbeau (Sort) 245
Force 87
Fortunes Mineures 217
Fracassement (Sort) 246
Fragile (Désavantage) 115
Frappe d'Osano-Wo (Sort) 242
Frappe de Jade (Sort) 243
Frappe de l'Air (Kiho) 254
Frappe de l'Eau (Kiho) 256
Frappe de la Terre (Kiho) 258
Frappe du Feu (Kiho) 257
Frappe du Vide (Kiho) 260
Frappe Karmique (Kiho) 257
Fu Leng 216
Fugacité du Feu (Kiho) 257
Fureur d'Osano-Wo (Sort) 239
Fureur Inextinguible (Sort) 242
Gain d'une Action (Points de Vide) 165
Gaki-do (Royaume des Morts Affamés) . 220
Garde (Augmentation) 168
Gâté (Désavantage) 115
Gel de l'Essence Vitale (Kiho) 256
Gempukku 31
Géographie de Rokugan 286-308
Gloire 90,187
Glyphe de Protection Elémentaire (Sort) 244
Gobelin (créature) 281
Gouvernement 29
Gozoku 11,12,26
Grand (Avantage) 109
Grand Silence (Kiho) 254
Grand Voyageur (Avantage) 109
Grande Destinée (Avantage) 109
Griffes du Lion (Sort) 245
Guérison des Blessures (Sorts) 236
Guérison 167
Guerre des Clans (période de jeu) .. 284
Guerre des Clans 19
Guerre des Esprits (période de jeu) . 285
Guerre 36
Guerrier gobelin (créature) 280
Guide Ancestral (Kiho) 260
Haches 174
Haine au Cœur, la (Avantage) 110
Hankyu 173
Harmonie Corporelle (Kiho) 259
Harmonie Spirituelle (Kiho) 255
Hémorragie (Sort maho) 269
Héritage (Avantage) 109
Héritage 90
Honneur Apparent (Avantage) 109
Honneur 89
Honni (Désavantage) 115
Iaijutsu (Compétence) 103
Ichibukin 38,181
Idéaliste (Désavantage) 115
Immersion (Sort) 236
Impétueux (Avantage) 109
Implacable Faiblesse (Sort maho) .. 269
Incapable de Mentir (Désavantage) 115
Indifférent (Désavantage) 115
Indiscret (Désavantage) 115
Infamie 187
Influence de Benten (Sort) 230
Influence de la Nature (Sort) 229
Influence de la Terre (Sort) 244
Ingénierie (Compétence) 100
Ingénieux (Avantage) 109
Initiative 165
Intangibilité (Sort) 231
Intègre (Avantage) 110
Intelligence 87
Intuition 86
Invocation (Sort) 228
Invocation Céleste de Hochiu (Sort) 242
Invocation d'un Kansen Majeur (Sort maho) . 271
Invocation Mineure du Vent (Sort) . 230
Invoquer un Champion Mort-vivant (Sort maho) 269
Invoquer un Oni (Sort maho) 271
Invulnérabilité (règles sur les créatures) . 277
Ishiken-do (Avantage) 110
Iuchiban 13,26
Jaloux (Désavantage) 115
Jet cumulatifs 93
Jet d'Anneaux 159
Jet d'Opposition 159
Jet de Compétence 158
Jet de Traits 159
Jets coopératifs 92
Jets de dés 158
Jeu (Compétence) 98
Jeune Prodige (Avantage) 110
Jeux 31
Jigoku (Royaume du Mal) 220
Jitte 174
Jiujutsu (Compétence) 103
Jo, bâton 177
Joli Cœur (Désavantage) 116
Kama 175
Kami Amical (Avantage) 110
Kami 8,214,215
Kansen majeur (créature) 281

Kansen mineur (créature) 281
Karma 218
Kata 192-204
Katana de Feu (Sort) 239
Katana 178
Kenjutsu (Compétence) 101
Kenku (créature) 279
Kiho de l'Air 253
Kiho de l'Eau 255
Kiho de la Terre 258
Kiho du Feu 257
Kiho du Vide 260
Kiho 252
Koku 38-181
Kolat 22-24,55,66
Kuge 27
Kumade 175
Kusarigama 173
Kyoketsu-shogi 173
Kyujutsu (Compétence) 102
Lame Acérée (Sort) 239
Lame Affamée (Sort) 240
Lame Immortelle (Sort) 245
Lance d'Arçon 175
Lances (Compétence) 102
Lances 175
Langage de l'Âme (Kiho) 256
Langues (Avantage) 110
Langues 35
Leader Né (Avantage) 110
Légion de Dame Lune (Sort) 231
Libération du Vide (Sort) 249
Lien de Dépendance (Désavantage) 116
Lien Karmique (Avantage) 110
Liens Spirituels (Sort) 235
Lieu Sacré (Sort) 236
Lire sur les Lèvres (Avantage) 111
Loup (créature) 278
Lucidité Souveraine (Kiho) 261
Lumière de Dame Lune (Sort) 229
Lumière de Yakamo (Sort) 241
Lutte 169
Machi-kanshisha 177
Magie Rituelle 225
Magie 224
Magistrats d'Émeraude 10
Maho 268
Mai chong 176
Maigo no Musha (Royaume des Héros Perdus) 220
Mains d'Argile (Sort) 244
Maître de Jeu 274
Maîtrise Innée 224
Maladie 160
Malchanceux (Désavantage) 116
Malédiction (Sort maho) 271
Malédiction de Benten (Désavantage) .. 116
Malédiction de la Pierre (Sort) 245
Manœuvres de Combat 167
Manrikikusari 174
Manteau de Nuit (Sort) 229
Marche avec le Feu (Sort) 241
Mariage 34
Masakari 174
Masque de Vent (Sort) 231
Mauvaise Fortune (Désavantage) .. 116
Mauvaise Réputation (Désavantage) 117
Mauvaise Vue (Désavantage) 117
Médecine (Compétence) 99
Méditation (Compétence) 99
Meido (Royaume des Morts) 220
Mesure du Temps 41
Metsubishi 163
Meurtrissure de l'Âme (Kiho) 255
Mille ans de Ténèbres (période de jeu) .. 285
Modificateurs au ND (combat) 169
Modificateurs au ND 158
Moi, Non-moi (Kiho) 261
Moines Tatoué des Trois Ordres ... 124
Moines 250
Moment de Clairvoyance (Sort) ... 249
Momoku (Désavantage) 117
Monde du Crime (Compétence) ... 105
Monnaie et Commerce 36
Montée des Ténèbres (Sort maho) . 270
Morsure du Vide (Sort) 249
Mort de Pierre (Sort) 246
Mortelle Asphyxie (Sort maho) 270
Mort-vivant (créature) 281
Mur d'Air (Sort) 232
Mur d'Eau (Sort) 236
Mur de Feu (Sort) 241
Mur de Terre (Sort) 246
Murmures Oubliés (Sort) 231
Naga 8,10,15,16,19-24,35
Nagamaki 176
Nage-yari 176
Naginata 176
Némésis (Avantage) 111
Nemuranai 222
Nezumi (créature) 279
Nikumizu (créature) 281
Ningen-do (Royaume des Mortels) . 220
Ninja, type (PNJ) 282
Ninja-to 178
Niveau de Concentration 225
Niveau de Difficulté 85
No-dachi 179
Nom Gaijin (Désavantage) 117
Noms Rokugani 153
Nunchaku 177
Objet Gaijin (Avantage) 111
Objets, divers 180
Obligation(Désavantage) 117
Obnubilé (Désavantage) 117
Obscurité (modificateur au ND) .. 159, 169
Oeil qui ne Cille pas, l' (Kiho) 270
Ogre (créature) 281
Ombre Rampante, l' . 9,22-24,48-50,55,78-79
On 30
Oni no Ugulu (créature) 282
Oni, type (créature) 282
Ono 174
Ordre Céleste 26
Ordre d'Hitomi 48
Ordre d'Osano-Wo 73
Ordre de Hoshi 49
Ordre de Kanosei Furudera 152
Ordre de Kokujin 79
Ordre de Togashi 50
Ordre des Dix Mille Temples 73
Ordre des Sept Fortunes 73
Ordre des Sept Tonnerres 73
Otage (Désavantage) 117
Otages 37
Oublié (Désavantage) 117
Ours (créature) 278
Outremonde 8, 77
Paix des Kami (Sort) 238
Paralysie de la Terre (Sort) 244
Parangu 175
Paroles des Kami (Sort) 238
Pas Précipités (Sort) 239
Passage sans Traces (Sort) 245
Passe-passe (Compétence) 105
Perception 87
Percer l'Esprit (Sort) 232
Périodes de jeu 283
Persévérance (Points de Vide) 165
Personnage 82-84
Personnages Avancés 91
Petit (Désavantage) 117
Peu Assuré (Désavantage) 117
Peur (règles sur les créatures) 277
Peur (Sort maho) 270
Phobie (Désavantage) 117
Pièges (Compétence) 106
Poing d'Acier (Kiho) 258
Poing d'Osano-Wo (Sort) 240
Poings de Pierre (Avantage) 111
Pointes de Terre (Sort) 247
Points d'Expérience 211
Points de Personnage 88
Points de Vide 164
Poison (Compétence) 106
Poison de l'Araignée du Vent (Sort) 232
Poison 160
Porté par les Vagues (Sort) 235
Position Basse (modificateur au ND) ... 169
Position Surélevée (modificateur au ND) 169
Possédé (Désavantage) 117
Pouvoirs de l'Outremonde ... 264-268
Présomptueux (Désavantage) 117
Prison de Terre (Sort) 247

Profondeurs Infinies de l'Eau (Kiho) 256
Projectiles de Ninja (Compétence) . 102
Projectiles de Ninja 175
Protection Bienveillante de Shinsei (Sort). . 245
Protection de la Terre (Sort) 246
Puissance de l'Océan (Sort) 237
Pureté de Shinsei (Kiho) 258
Purification de l'Eau (Sort) 234
Qualité des objets 183
Qualité 183
Quelconque (Avantage) 111
Quêteur de Mort (Désavantage) . . . 117
Queue du Dragon du Feu (Sort) . . . 240
Racine de la Montagne (Kiho) 259
Rang de Maîtrise (Rang d'École) 90
Rang de Réputation 90
Rangs militaires 8
Rapaces (créature) 278
Rapide (Avantage) 111
Récolte de Mort (Sort maho) 271
Réduction des Blessures (Points de Vide) 165
Reflets de P'an Ku (Sort) 234
Réflexes de Combat (Avantage) . . . 111
Réflexes 86
Règne du Gozoku (période de jeu) . 283
Relations (Avantage) 111
Religion, ancêtres 251
Religion, étude du Tao 250
Religion, fortunes 250
Rémission (Sort maho) 269
Rempart d'Eau (Sort) 234
Renaissance (Sort) 249
Renard (créature) 278
Renversement (Augmentation) 169
Repose-toi, mon Frère (Kiho) 259
Résistance Magique (Avantage) . . . 112
Rétablissement Rapide (Avantage) . 112
Retournements de Situation 166
Retraite Forcée (Désavantage) 118
Revers de Fortune (Sort) 235
Riche (Avantage) 112
Risque-tout (Avantage) 112
Rite Sanglant (Sort maho) 269
Rôle des Sexes 34
Ronin 7, 74
Round 165, 167-168
Royaume Factice (Sort) 232
Royaumes des Esprits 218
Sabres 178
Sage (Avantage) 112
Sagesse des Kami (Sort) 231
Sagesse et Clarté (Sort) 235
Sai 174
Saisir le Dragon de la Terre (Kiho) . 259
Sakkaku (Royaume de la Malice) . . 221
Samurai 26
Sang kauw 177
Sanglier (Créature) 278
Sarbacane 175
Sasumata 176
Savoir Interdit (Avantage) 112
Secousse (Sort) 245
Secrets du Vent (Sort) 230
Sens de l'Orientation (Avantage) . . 112
Sensation (Sort) 228
Sentir le Vide (Sort) 248
Séparation des Eaux (Sort) 237
Seppuku 31
Sept Fortunes, les 216
Serpent Constricteur (créature) 279
Serrurerie (Compétence) 100
Serviteur (Avantage) 112
Shinsei 72-74
Shugenja 214-218
Shuriken 175
Singe (Créature) 279
Sodegarami 176
Sombre Destin (Désavantage) 118
Sombre Secret (Désavantage) 118
Sommeil du Vent (Sort) 229
Sorcière des Marais (créature) 282
Sorts de l'Air 229
Sorts de l'Eau 234
Sorts de la Terre 243
Sorts du Feu 238
Sorts du Vide 248
Sorts maho 268-271
Sorts Universels 226
Sorts 226
Sorts, apprentissage 224
Sorts, augmentations 226
Sorts, incantation subtile 226
Sorts, Incantation 225
Sorts, maho (cf maho) 268
Sorts, rituel 225
Sorts, zone d'effet 225
Souffle des Fortunes (Kiho) 255
Souffle du Dragon de Feu (Sort) . . . 241
Souillure de l'Outremonde (Désavantage) . 118
Souillure de l'Outremonde 261
Spectacle (Compétence) 99
Stabilité de la Montagne (Sort) 245
Statut Social (Avantage) 112
Statut 90, 184
Suivre la Flamme (Sort) 242
Superstition 40
Suppression du Vide (Sort) 249
Surdité (modificateur au ND) 159
Surpris (modificateur au ND 169
Symbole de l'Air (Sort) 232
Symbole de l'Eau (Sort) 237
Symbole de la Terre (Sort) 246
Symbole du Feu (Sort) 241
Symptômes de la Souillure 262
Tacticien (Avantage) 112
Tanto 174
Tempête de Feu (Sort) 243
Tengoku (Royaume Céleste) 221
Terrain Accidenté (modificateur au ND) . 169
Terre 86
Tests d'Honneur 192
Tetsubo de la Terre (Sort) 244
Tetsubo 174
Théologie (Compétence) 99
Tigre (créature) 279
Tombe de Jade (Sort) 246
Tonfa 177
Tonnerre des Flots (Kiho) 256
Tornade (Sort) 229
Toshigoku (Royaume du Massacre) 221
Toucher de Jurojin (Sort) 237
Tourbillon (Sort) 233
Tourbillon Aquatique (Sort) 237
Traits 86-87
Tranquillité de l'Air (Sort) 230
Transfert d'Énergies (Sort) 235
Traversée de la Montagne (Kiho) . . 259
Tremblement de Terre (Sort) 247
Troll (créature) 282
Trompe-la-mort (Avantage) 112
Tromperie (Compétence) 106
Tsubute 175
Utilisation de la Main Non directrice (modificateur au ND) 169
Vagues Trompeuses (Sort) 237
Vapeurs de Ningen-do (Sort) 248
Vent de Murmures (Sort) 230
Vérité du Vent (Kiho) 255
Vêtements 182
Vide 87
Vif (Avantage) 113
Vigilant (Avantage) 113
Visage Masqué (Sort) 231
Vivacité des Flammes (Sort) 240
Voie de la Terre (Kiho) 259
Voie des Eaux Calmes (Sort) 236
Voie des Flammes (Kiho) 258
Voie du Saule (Kiho) 255
Voie du Vide (Kiho) 261
Voie vers la Paix Intérieure (Sort) . . 235
Voix Mélodieuse (Avantage) 113
Vol de Souffle (Sort maho) 271
Volonté Absolue (Sort) 244
Volonté 86
Voyage 30
Wakizashi 179
Yari de l'Air (Sort) 230
Yari 176
Yomi (Royaume des Ancêtres Bénis) 221
Yume-do (Royaume des Rêves) . . . 221
Yumi 173
Zeni 38, 181
Zokujin (créature) 279

Nom: _____

Clan: _____ École: _____

Rang de Maîtrise: _____ Rang de Réputation: _____
Anneaux x 10 + compétences + bonus à la réputation













Points de Vide Utilisés

Arme Principale

Jet d'Attaque (Trait/ Compétence d'Arme)			
VD		Qualité	
Capacités Spéciales			

Armure

Bonus au ND		Qualité	
Capacités Spéciales			

ND pour être touché

ND pour être touché = Réflexes x 5 + Armure + Autres Modificateurs	
Autres Modificateurs	

Initiative

Jet de Réflexes/Réputation	
Initiative Actuelle	

Blessures (Rang de Terre x 2 par niveau, Rang de Terre x 5 pour hors de combat)

Niveau de Blessures	Total	Actuelles
Indemne (+0)		
Egratigné (+3)		
Légèrement Blessé (+5)		
Blessé (+10)		
Gravement Blessé (+15)		
Impotent (+20)		
Épuisé (+40) 1 point de Vide pour agir		
Hors de combat Impossibilité d'agir		

Compétences

Nom de la Compétence	Spécialisations	Rangs	Compétence d'École
			☐
			☐
			☐

Honnêteté, Courage, Compassion, Courtoisie, Sincérité, Devoir, Honneur.

A Rokugan, ce sont plus que de simples mots.

Ce sont les vertus du bushido, le code de conduite qui régit la vie et la mort des guerriers. Dans le Jeu de Rôle Le Livre des Cinq Anneaux, nous vous invitons à entrer dans ce majestueux empire et à incarner le rôle d'un samurai. Prenez vos deux armes en tant que bushi, commandez aux forces magiques en tant que shugenja ou affrontez les dangers de la politique à la Cour en qualité de courtisan. Rokugan est un empire fait de conflits, de dangers et d'intrigues. Affrontez les abominations de l'Outremonde ou prenez part aux conflits internes séculaires qui menacent jour après jour l'unité de l'Empire. Dans un tel Empire, les personnes braves et compétentes atteindront un statut supérieur à celui dont ils rêvaient. C'est un Empire dans lequel l'honneur est plus tranchant que l'acier.

Dans la Troisième Édition du Livre des Cinq Anneaux, vous trouverez :

- Un univers fantasy complet inspiré des mythes et légendes de l'Asie (et du Japon en particulier) qui fait de Rokugan un Empire unique.
- Des règles simples à prendre en main. La Troisième Édition reprend le système d10 de la Première Édition et le remet au goût du jour. Les règles de base sont simples et vous pouvez y apporter le degré de complexité que vous souhaitez.
- Un système de création de personnage complet qui permet de créer un grand nombre de personnages issus de clans ou d'écoles différents. Il contient plus de quarante écoles différentes ainsi qu'un grand nombre de kata, sorts, avantages, désavantages qui assurent le caractère unique de votre personnage.
- Une description historique et géographique très détaillée de l'Empire de Rokugan. Inspiré du Jeu de Cartes à Collectionner Legend of the Five Rings™, le Livre des Cinq Anneaux développe principalement la trame mise en place dans l'Édition Lotus tout en permettant de commencer une campagne à une toute autre époque historique.
- Le meilleur des écoles, techniques des Éditions précédentes. Cette année marque le dixième anniversaire de Legend of the Five Rings et ce livre est l'occasion de vous présenter le meilleur du Livre des Cinq Anneaux. Il est en effet tout ce dont un nouveau joueur a besoin pour se lancer dans une campagne à travers l'Empire d'Émeraude.

AEG
www.l5r.com
UbIK
www.editions-ubik.com
ISBN 84-95830-66-3
9 788495 830661
€ 39,95