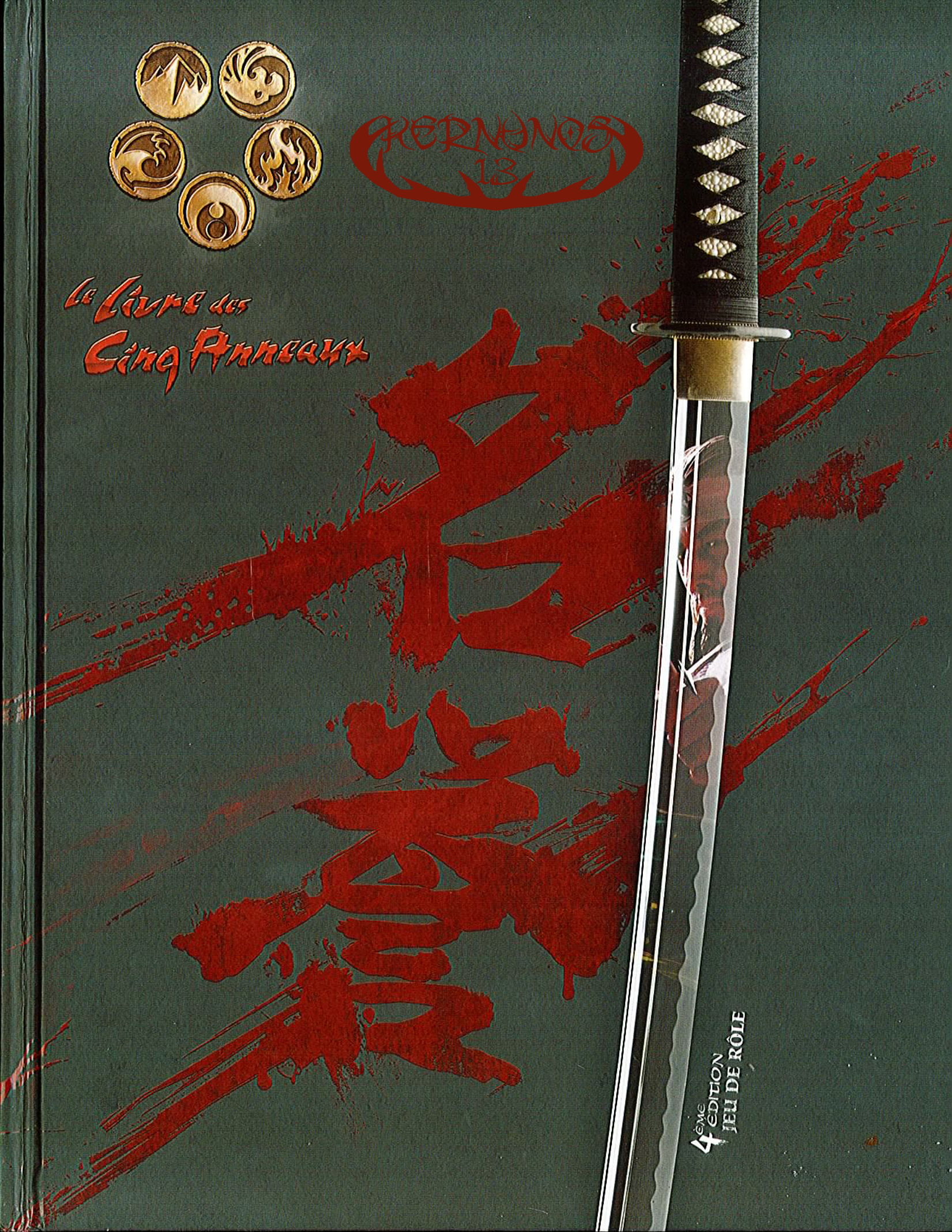

Kernanos
13
Le Livre des Cinq Anneaux
4ème édition
Jeu de rôle

世界の水

M1
P5
P8
G9
P2
P4
P3
O4
M3
I4
CM3
I1
I2
I11
I9
I13
GR7
GR4
P1
I5
I3
I8
GR10
GR2
P10
P7
P9
P6
CM7
G4
G22
L8
I16
[CM14]
L9
GR3
GR9
GR1
R11
CM10
G20
G7
G18
L3
L1
L6
L4
CM13
M5
G12
L10
SC2
SC7
L7
L2
G1
L5
SC10
SC1
G8
SC9
SC6
SC3
SC5
SC4
D10
D8
D4
D9
CM5
G5
D2
D7
D3
D6
D1
D5
G16
CM11
G11
I5
LC9
LC1
LC6
I7
LC7
LC8
LC3
O5
CM12
I6
I7
G15
LC4
G24
LC5
CM9
LC2
G13


M11
G14
SC8
G17
CM8
O8
M8
CM6
I14
I12
CB7
CB2
I10
CM1
G10
CB6
GR6
O7
CB9
M4
CB10
CM4
M7
GR5
M6
G23
G2
CB3
G21
CB1
G19
M2
CB5
G3
CB4
CB11
CB8
M10
G6
O2
GR8
M9
CM2
O1
O6
O3



Jeu de Rôle Le Livre des Cinq Anneaux, 4Eme Édition

Écrit Par: *Shawn Carman, Robert Hobart, jim pinto & Brian Yoon*

Relecture Version Originale: *Robert Hobart, Todd Rowland*

Relecteurs: *Eoin Burke, Jim Chatham, Mason Crawford, Daniel Dineen, Erykah Fassett, Laura Harvey, Daniel Jacobson, John Merholtz, Jen Oney-Hooven, Todd Stites, Ralph Tropeano*

Équipe de Règles: *Dace, Mason Crawford, Aaron Rubman*

Direction Artistique: *Todd Rowland*

Design Graphique et Couverture: *David Ardila*

Traduction Française: *Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Geoffrey Picard, Jerôme Vessière*

Relecture Technique Française: *Nicolas Bongiu et Pascal Broxolle*

Coordination du Projet: *Nicolas Bongiu et Sandy Julien*

Mise en Page: *Edge Studio*

Editeur: *Gilles Garnier*

Artistes: *Christopher Appel, Steve Argyle, Gonzalo Ordonez Arias, Mathew S. Armstrong, Daren Bader, Drew Baker, Jason Behnke, Tom Biondolillo, Leonardo Borazio, Beet, Manuel Calderon, Mike Capprotti, Paul Carrick, Miguel Coimbra, Audry Corman, Ed Cox, Edwin David, Molly Denmark, Thomas Denmark, Randy Elliot, Steve Ellis, Jason Engle, Anthony Francisco, Carl Frank, Randy Gallegos, Joachim Gmoser, Anthony Grabski, Troy Graham, Andrew Hepworth, Jeff Himmelman, Quinton Hoover, David Horne, IFS, Paul Prof Herbert, Jonathan Hunt, Llyn Hunter, Hugh Jamieson, Michael Kaluta, Michel Koch, Michael Komarck, Heather Kreiter, Amandine Labarre, Stephanie Law, April Lee, Monika Livingston, Eric Lofgren, Anson Maddocks, Slawomir Maniak, Thomas Manning, Britt Martin, David Martin, Malcolm McClinton, Patrick McEvoy, Peter Mohrbacher, William O'Connor, Glen Osterberger, Jim Pavelec, Ben Peck, Ramon Perez, Eric Polak, Mark Poole, Angga Satriohadi, Erich Schreiner, Chris Seaman, Douglas Shuler, Steve Snyder, Ron Spencer, Beth Trott, Charles Urbach, Luis Vasquez, Diana Vick, Franz Vohwinkel, Bryon Wackwitz, Corene Werhane, Mario Wibisono, Matt Wilson, Jarreau Wimberly, Wackwitz & Daily*

Responsable de Production: *David Lepore*

Responsable de la Gamme: *Todd Rowland*

Président d'AEG: *John Zinser*

Responsable de la Phase de Test: *Brian Bates*

Équipes de Test: *Équipe 1 (Dave Smith, Patrick Chen, Aien Elmi, Jason kang, Ki Chang Kim, Roger Liang, Arthur Nguyen), Équipe 2 (Lucas Teyman, Lee Masheter, Amanda Martyn, Chad Kirby, Andrew Flynn, Lauren Murray), Équipe 3 (Kit LaHaise, Catherine Pickett, Bret David Hewes, Francois Martineau), Équipe 4 (Becca Hobart, Todd Stites, Will Stampley, Kevin Blake, Lewis Fleak, Daniel Briscoe), Équipe 5 (Dace, Erykah Fassett, Tracy Pinkelton, Daniel Walters, Laura Harvey), Équipe 6 (Jason Shafer, Nathan Shafer, Matt Strout, Liza Strout, Joe White, Terry "Dingo" Moore, Eric Nexdin), Équipe 7 (Robert Knight, Mathieu Brebouillet, Aaron Rubman, David Whitney, Richard Whitney, Stuart Biggs, Edward Reynolds, Ryan Gossens, Jean-Phillipe Lanfond), Équipe 8 (Luke Fleeman, Joseph Schuster, Andrew Snow, Christopher Myers, Michael Neer, Paul Siebuhr, Ryan Flynn), Équipe 9 (Cory Mills, Caitlin Mills, Molly Poole, Darren Walters, Lynne Ahlgren, Jeremy Bullens, Albert Koenig), Équipe 10 (Don Eisele, Kate Adams, Matt Ussary, Janet Bozarth, Nate Hedrick, Mike Shimek, Chester Decker), Équipe 11 (Howard Hooven, Jen Oney-Hooven, David Farmer, Scott Smith, William Hart, Gentry Trimble, Kevin Witt), Équipe 12 (Stephanie Dane, Mickaël Brodu, Greg Krywusha, Bob Martin, Reginald Garth, Ryan Reese, Elliot Smorodinsky, Randy Schneider), Équipe 13 (Mason Crawford, Allen Cantrell, Julien Vallette, Kristof Parker, April Hamilton, Mark Butler, Luis Fernando de Vasconcelos), Équipe 14 (Tom Lewis, Jamie Kipp, Gavin O'Hearn, Shawn MacLean, John Taylor)*

LEGEND OF THE FIVE RINGS
ET TOUTES LES MARQUES Y ÉTANT ASSOCIÉES SONT ™ ET © ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Remerciements:

Shawn Remercie *tout le monde dans le préambule mais les remercie encore ici!*

Brian Tient a Remercier:

- Mes meilleurs amis, qui sont toujours restés à mes côtés et partagent ma passion pour les jeux et L5R en particulier depuis plus de 10 ans. Je vous adore!
- Ma famille, qui a toujours cru que je pouvais faire ce que je voulais.
- Toute l'équipe de la 4ème Édition, des rédacteurs aux testeurs. Nous avons crée un livre dont nous pouvons être fier.
- Angela, qui m'écoute me plaindre d'obscurs problèmes liés à des jeux.

Rob Tient a Remercier:

- Ma femme, Rebecca, qui a toujours cru que j'écrirais pour L5A un jour.
- Mon premier groupe de L5A – Jaime, Allen, Keith, Jason et Tim – et en particulier Jaime, notre MJ, qui nous fit découvrir L5A en 1997
- Les joueurs, rédacteurs et MJ de Heroes of Rokugan, pour 10 ans fantastique d'aventures dramatiques de samurai.
- Shawn Carman et l'ensemble d'AEG, pour m'avoir laissé l'opportunité de travailler sur ce projet.
- John Wick, pour avoir créé un monde aussi incroyable et un jeu auquel nous prenons tous plaisir à jouer.

jim Tient a Remercier:

- Vous – le lecteur – pour avoir pris le temps de lire cette partie du livre.

Todd Tient a Remercier:

- Ma femme Kathy, qui m'écoute patiemment quand je lui parle de samurai imaginaires.
- Mike Webb and the Mungbeasts qui m'ont fait jouer pour la première fois à L5A JDR en 1ère Édition.
- Tous ceux présents sur cette page. Vous vous êtes tous dépassés sur ce projet.

Edge Studio tient à remercier:

- *Yayoi-san pour son aide apportée à l'écriture des Kanji.*



WWW.L5R.COM



WWW.EDGEENT.COM

Sommaire

Introduction
Bienvenue à Rokugan 7

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude! 8
Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle? 8
Mais Pourquoi Appelle-t-on cela un «Jeu de Rôle»? 9
À Quoi Servent les Dés? 9
Qu'est-ce que Rokugan? 9
Pourquoi Jouer au Livre des Cinq Anneaux? 9
Que Contient ce Livre? 10

Livre de l'Air
L'Empire d'Émeraude 13

La Naissance de l'Univers 13
La Chute des Kami 14
Préhistoire de l'Empire 14
L'Histoire d'un Empire 15
La Géographie de Rokugan 24
Classes Sociales et Ordre Céleste 26
Rituels de Vie 29
Étiquette de la Vie Quotidienne . . . 31
Visites 32
Présents 33
Le Passage du Temps et les Saisons . 34
Nourriture 35
Cheveux 35
Vêtements 35
Habitat 36
Voyage 38
Hommes et Femmes 38
Religion et Philosophie 39
Le Karma et la Roue Céleste 39
Les Royaumes Spirituels 40
Les Trois Substances Sacrées 41
Les Principes du Bushido 42
Le Concept de Face (On) 44
Honte et Disgrâce 45
Seppuku 45
Politique 46
Économie 47
Crime et Châtiment 48
Duels 49
Vendettas 52
La Guerre à Rokugan 52
Armées et Tactiques 53
Sièges 53
Les Clans Majeurs de Rokugan 55
Le Clan du Crabe 56
Le Clan du Dragon 58
Le Clan de la Grue 60
Le Clan de la Licorne 62
Le Clan du Lion 64
Le Clan de la Mante 66
Le Clan du Phénix 68
Le Clan du Scorpion 70

Livre de la Terre
Règles du Jeu 75

Règles de Base: le Système Roll and Keep 75
Niveaux de Difficulté 76
Anneaux & Traits 76
Compétences 79
Augmentations 79
Types de Jets de Dés 79
Jets de Compétence, Addendum 80
Le Round de Combat 81
Définitions 81
Séquence des Événements 81
Attaque & Défense 82
Blessures 82
Soigner les Blessures 84
Postures de Combat 84
Actions 85
Actions de Mouvement 85
Manœuvres 85
Duel Iaijutsu 87
Empoignade 88
Conditions 89
Peur 90
Honneur, Gloire & Statut 90
Honneur 90
Gloire 93
Statut 93

Livre du Feu
Création de Personnage 99

Le Jeu des Vingt Questions 100
Exemple de Création de Personnage . 103
Amélioration de Votre Personnage . . . 104
Les Clans Majeurs 105
Le Clan du Crabe 105
Le Clan du Dragon 109
Le Clan de la Grue 113
Le Clan de la Licorne 116
Le Clan du Lion 119
Le Clan de la Mante 123
Le Clan du Phénix 126
Le Clan du Scorpion 129
Compétences 133
Spécialisations 133
Capacités de Maîtrise 133
Liste des Compétences 133
Compétences Nobles 135
Compétences de Bugei 139
Compétences de Marchand 143
Compétences Dégradantes 144
Avantages & Désavantages 145
Sous-types 145
Avantages 146
Désavantages 156
Magie & Sorts 163
Jet d'Incantation & Niveau de Difficulté 163
Actions & Temps d'Incantation . . . 163
Affinités & Déficiences 164
Description des Sorts 164
Sorts Universels 164
Sorts d'Air 167
Sorts d'Eau 173
Sorts du Feu 179
Sorts de Terre 186
Sorts du Vide 193
Équipement 198
Armures 198
Armes 198
Flèches 199
Arcs 199
Armes à Chaîne 200
Armes d'Hast 201
Armes de Ninjutsu 201
Armes Lourdes 202
Bâtons 202
Couteaux 203
Éventails de Guerre 203
Lances 204
Sabres et Épées 204
Équipement Divers 205
Vêtements et Accessoires 207



Livre de l'Eau
Règles Avancées 211

Les Clans Mineurs 215
Le Clan du Blaireau 215
Le Clan du Bœuf 216
Le Clan de la Chauve-souris 217
Le Clan du Faucon 218
Le Clan de la Libellule 219
Le Clan du Lièvre 219
Le Clan du Loriot 221
Le Clan du Moineau 222
Le Clan du Renard 222
Le Clan du Sanglier 223
Le Clan du Singe 224
Le Clan du Serpent 224
Le Clan de la Tortue 225
Les Familles Impériales 227
La Famille Miya 227
La Famille Otomo 227
La Famille Seppun 227
La Confrérie de Shinsei 231
Les Écoles de Moine 231
L'Ordre des Héros [Moine] 231
Les Quatre Temples [Moine] 232
Le Sanctuaire des Sept Tonnerres [Moine] 232
Le Temple de Kaimetsu-Uo [Moine] 232
Le Temple d'Osano-Wo [Moine] . .233
Les Temples des Mille Fortunes [Moine] 233
Ronin 233
Ronin de Clan 234
Vrai Ronin, Option 1 234
Vrai Ronin, Option 2 234
Règles Optionnelles 236
Règles de Combat de Masse 236
Opportunités Héroïques 238
Ancêtres 241
Ancêtres Crabe 242
Ancêtres Dragon 242
Ancêtres Grue 242
Ancêtres Licorne 242
Ancêtres Lion 243
Ancêtres Mante 243
Ancêtres Phénix 243
Ancêtres Scorpion 244
Ancêtres Araignée/Outremonde .244
Progression Alternative 245
Les Écoles Avancées 245
Voies Alternatives 245
Écoles Avancées des Clans Majeurs 247
Voies Alternatives des Clans Majeurs 251
Voies Alternatives Diverses 256
Règles d'Artisanat de Base 258
Kata 259
Kiho 261
Utilisation des Kiho 261
Kiho d'Air 262
Kiho d'Eau 263
Kiho du Feu 264
Kiho de Terre 264
Kiho du Vide 265
Maho 267
Apprentissage de la Maho 267
Utilisation de la Maho 267
Sorts de Maho 268
La Souillure de l'Outremonde 274
Vivre avec la Souillure 275
Gain de Souillure 276
Se Protéger de la Souillure 276
Effets de la Souillure 277
Niveaux de Corruption de la Souillure 277
Faire Appel au Pouvoir de Jigoku . .279
Pouvoirs et Mutations de l'Outremonde 279



Livre du Vide
Chapitre du Maître du Jeu 285

Diriger une Campagne de L5A 285
Jouer un Samurai 285
Types de Campagnes 286
Magistrats 286
Légionnaires Impériaux 286
Outremonde 286
Arbitres/Régents (Shikken) 287
Cartographes et Éclaireurs Impériaux 287
Otokodate (Frères d'Armes) 288
La Campagne Restreinte 288
La Campagne de Rang 0 289
Parties à Deux Joueurs 289
Le Soleil et la Lune: Équilibrer les Personnages et les Campagnes 291
Aventures et Structure 291
Écrire votre Propre Aventure 293
Types d'Aventure 293
Démarrer l'Aventure 297
Structure de l'Aventure: Acte Deux 297
Restrictions d'Intrigue 298
Récompenses: les Points d'Expérience 300
Bâtir des Histoires: les 36 Intrigues 301
Narration Asiatique Contre Narration Occidentale 309
La Nature du Héros dans les Histoires Asiatiques 309
La Mort et le Samurai 310
Le Rôle de la Tragédie 310
Créer des Méchants: le Noir et le Blanc à Rokugan 311
Honneur, Gloire, Infamie et Statut . . .312
L'Art de bien Maîtriser la Partie 313
Mythes: le MJ en tant qu'Amuseur/ le MJ en tant qu'Adversaire 313
Tous les Actes ont des Conséquences 314
Les Règles en Tant qu'Outils 315
Changer les Règles 315
Styles de Jeu Alternatifs 315
Style Anime 316
Style Cinématographique 317
Style Réaliste 317
La Boîte à Outilsdu MJ 318
Les Créatures de Rokugan 318
Caractéristiques des Créatures . .318
Pouvoirs Spéciaux Standards . . .319
Créatures Naturelles 320
Bœuf (Oushi) 320
Cheval, Cheval de Monte du Clan de la Licorne (Uma) 321
Cheval, Destrier Utaku (Uma) . . .322
Cheval, Poney Rokugani (Kouma) 322
Chien (Inu) 323
Chien de Guerre du Clan de la Licorne (Genken) 323
Faucon (Taka) 323
Lion (Shishi) 323
Loup (Ookami) 323
Monstres et Races Non Humaines .324
Fantôme (Yorei) 324
Gaki (Shozai-Gaki) 324
Gobelin (Bakemono) 325
Hommes-rats (Nezumi) 326
Kappa 326
Ogre 327
Oni (Ugulu no Oni) 328
Revenant 328
Sorcière des Marais 329
Tsuno (Guerrier Tsuno) 330
Zombie 331
Poison 332
Lait de Nuit 332
Morsure de Feu 333
Poison de Goutte 333
Venin 333
Guide Géographique de l'Empire d'Émeraude 334
Provinces du Clan du Crabe 334
Provinces du Clan du Dragon 337
Provinces du Clan de la Grue 340
Provinces du Clan de la Licorne . . .343
Provinces du Clan du Lion 346
Provinces du Clan de la Mante 349
Provinces du Clan du Phénix 351
Provinces du Clan du Scorpion 354
Outremonde et Provinces du Clan de l'Araignée 357
Domaines des Clans Mineurs 359
Domaines Impériaux et Non alignés 363
Curiosités Géographiques Notables 366
Exemples d'Aventures: Défi, Focus, Frappe 369
Un Exemple d'Aventure Complète: Le Tournoi des Samurai 372
Ressources et Sources d'Inspiration 384
Historiques 384
Fictions et Histoires 384
Cinéma et Télévision 384
Feuille de Personnage 389
Index 394



序文 Préambule

Tandis que j'écris ces quelques lignes, les derniers fichiers de la 4ème Édition du Jeu de Rôle Le Livre des Cinq Anneaux sont envoyés à nos partenaires pour la mise en page. La rédaction et la phase de test sont terminées depuis un certain temps, et la relecture technique vient de s'achever. Une fois les PDF de relecture créés, nous ferons une seconde phase de relecture, mais la majeure partie du travail est achevée. Cela fait maintenant presque 2 ans que ce projet a débuté et la ligne d'arrivée est enfin en vue. Mon travail est quasiment achevé, et assez étrangement, cela me manque. Normalement, lorsque je termine un projet si important, je suis soulagé. Cette fois ci, ce n'est pas le cas. Ce projet a accompagné ma vie de tous les jours pendant deux ans et je ne sais pas vraiment quoi faire désormais. Bien sûr, il y a une myriade de projets à venir: marketing sur Internet, l'Écran du Maître du Jeu, les premiers suppléments etc.. mais rien de semblable à ce Livre de Base.

Bien évidemment, vous vous doutez que cela a été une aventure un peu folle si elle me manque déjà. J'ai eu la chance par le passé de travailler avec des gens talentueux, des personnes qui étaient mes collègues mais aussi des amis, mais ce projet est encore un peu différent à ce niveau. L'équipe que j'ai pu mettre en place pour cet ouvrage a été phénoménale, et je m'estime heureux d'avoir eu la possibilité de travailler avec des concepteurs aussi doués. Todd se plait à appeler l'ouvrage mon magnum opus, et j'adorerai être d'accord avec lui, mais en toute honnêteté je ne peux le faire. Trop d'hommes et de femmes se sont donnés corps et âme pour que ce jeu voie le jour pour qu'une seule personne en retire des éloges. Je suis tout simplement heureux d'avoir fait partie de cette aventure, et nombreux sont ceux sans qui elle n'aurait jamais été menée à bien.

Je suis toujours reconnaissant envers les membres de ma famille, qui m'ont soutenus et encouragés depuis des années. Principalement Julie et mes parents, mais aussi mes frères, biologiques ou non. Et bien entendu mon petit garçon, Dalton, avec lequel j'espère pouvoir un jour jouer à ce fantastique jeu. Je vous adore tous.

Je souhaite également remercier Brian et Rob, mes amis et collègues aussi de l'équipe de développement du JdR. Ils ont amélioré de façon incroyable des idées que j'ai pu avoir tout au long du projet. Cela a vraiment été un plaisir de travailler avec vous. Merci à Jim et Todd également, ainsi qu'à tout le staff d'AEG, pour avoir soutenu ce projet de manière infaillible.

Je ne sais comment remercier à sa juste valeur l'investissement des divers membres des équipes de test. Ce livre n'aurait jamais vu le jour sans eux, quelque soit sa forme. Merci pour votre dévouement et votre travail acharné.

Enfin, merci à vous, qui lisez et jouez à ce jeu. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouez à cette 4ème Édition que j'en ai pris à la créer.

Shawn Carman

Écrivain Principal de L5A
Alderac Entertainment Group





L'éclaireur se précipite et tombe genou à terre, le poing sur le sol. «Kazumi-sama,» dit-il en haletant, «le subterfuge a fonctionné!»

- Le Taisa

Bienvenue à



« Éclaireur en vue,» prévient Matsu Kazumi. Le taisa fait un geste à l'intention des soldats derrière elle.

L'escadron de légionnaires impériaux prend lentement vie, les hommes et les femmes se levant et vérifiant leurs chevaux. Shiba Naro renoue les sangles de son armure, remarquant du coin de l'œil que Bayushi Chieko le surveille pour s'assurer qu'il le fait correctement. Il fait partie de la Quatrième Légion depuis huit mois maintenant, mais nombre de ses camarades le traitent encore comme un petit frère fragile, même quand ils sont à peine plus vieux que lui comme Chieko. Le fait que cette dernière soit extrêmement séduisante ne lui est pas d'un grand réconfort. Naro serre les dents et termine son examen avant de glisser les deux sabres de son daisho dans son obi, sa ceinture de soie.

«Voilà au moins la chance pour moi de combattre et de prouver ma valeur,» pense-t-il.

L'éclaireur se précipite et tombe genou à terre, le poing sur le sol. «Kazumi-sama,» dit-il en haletant, le subterfuge a fonctionné!

Le taisa sourit froidement et laisse ses yeux s'égarer à l'horizon, au sud. Les nuages de poussière que soulève la troupe destinée à leurrer l'ennemi sont à peine visibles, vagues taches gris-brun dans le bleu profond du ciel d'été. Une poignée d'hommes à cheval, traînant derrière eux des branches pour soulever autant de poussière que l'escadron entier et pourchassant la poignée de bandits qui se sont enfuis au sud pour les distraire et les écarter.

«Et la véritable troupe des brigands?»

«Elle est à un kilomètre et demi de là,» répond l'éclaireur en désignant le nord. «Ils ont monté le camp et déposé leurs armes.»

«So ka,» dit Kazumi dont le sourire se mue en rictus sauvage. Elle pivote sur selle et fait tourner sa monture afin de faire face à ses soldats. «En selle! Nous en finirons avec ces bandits aujourd'hui même. Nous n'avons que trop tardé. Maintenant, sus à l'ennemi! »

Shiba Naro enfourche son robuste poney rokugani, calmant l'animal nerveux d'un geste instinctif de la main, puis il tire un yari du tas de lances, au centre du camp. Chieko se met en position à ses côtés, ajustant son mempo de guerre pour dissimuler son charmant visage. Elle le gratifie d'un sourire et Naro sent ses joues s'empourprer malgré ses efforts pour conserver son on. Il attache à la hâte son propre masque de guerre.

Au bout de quelques instants, l'unité entière est partie au trot à la suite de l'éclaireur. Les légionnaires accélèrent le pas en traversant une vallée encaissée et en abordant une crête. Une fois passé le sommet, le camp des bandits apparaît soudain devant eux, plein d'hommes crasseux qui s'agitent et cherchent leurs armes, comme une fourmilière où un enfant colérique aurait donné du pied. Les samurai rugissent un formidable cri de guerre en lançant leurs montures au grand galop. Impatient d'atteindre la gloire, Naro presse sa monture pour se trouver en première ligne, levant sa lance en direction des bandits. L'un d'entre eux agite un yari d'un air bien décidé, s'efforçant de placer ses hommes en ligne défensive, mais ce ne sont pas des soldats de métier et les légionnaires les ont pris par surprise...

«Et... nous allons faire un jet d'Initiative», déclare le MJ en souriant.

Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude!

Vous tenez entre vos mains la quatrième édition du jeu de rôle *Le Livre des Cinq Anneaux*. Ces pages renferment un extraordinaire potentiel: elles vous permettront de plonger dans des aventures et des intrigues situées dans un pays lointain et exotique sans jamais quitter votre doux foyer! Des joueurs explorent Rokugan, l'Empire d'Émeraude, depuis la première édition du jeu publiée en 1997, et nous espérons que cette nouvelle version s'avérera encore plus enthousiasmante et fascinante que ses prédécesseurs primés.

Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle?

Un jeu de rôle est une expérience coopérative réunissant plusieurs participants. En bref, on pourrait le décrire comme ces jeux d'enfant où l'on «joue à être quelqu'un d'autre», mais avec un ensemble de règles et de procédures assurant la cohérence et l'équité des parties. Le but n'est pas de gagner, car il n'y a pas vraiment de «vainqueur» dans un jeu de rôle, mais simplement de passer un bon moment.

Quand un groupe d'individus se réunit pour faire une partie de jeu de rôle, l'un d'entre eux est choisi pour être le Maître du Jeu («MJ» pour faire court). Tous les autres sont des joueurs. Chaque joueur a pour responsabilité de créer un personnage fictif unique semblable à ceux des romans ou des films. On appelle ceux-ci des personnages joueurs (ou «PJ») et ce sont en fait les «stars» de l'histoire racontée lors de la partie. Les joueurs contrôlent entièrement leurs personnages, décidant ce qu'ils font, ce qu'ils disent, comment ils se sentent et comment ils réagissent au monde qui les entoure. Les règles que contient ce livre précisent comment on crée les personnages et ce qu'ils sont capables de faire, posant des limites réalistes à leurs capacités et à leurs actions. On désigne ces systèmes de règles du jeu sous le nom de «mécanismes». Entre autres choses, ils définissent comment les joueurs et le MJ utilisent les dés (des dés à 10 faces dans ce cas) pour résoudre les actions et les événements qui se produisent durant la partie.

Une fois que les joueurs ont créé leurs personnages, le MJ a pour mission de leur présenter des aventures en décrivant les événements, les lieux et les individus que les personnages rencontrent. Par exemple, le MJ peut dire aux joueurs que leurs personnages ont été rassemblés pour participer à un tournoi afin de rapporter honneur et gloire à leur seigneur et à leur Clan. Il peut indiquer aux joueurs que leurs personnages se rencontrent quand le seigneur d'un château où ils passaient la nuit est retrouvé mort, et ils doivent enquêter pour savoir qui l'a tué. Il peut également leur dire que leurs personnages sont les pires ennemis qui soient, et laisser l'histoire se dérouler toute seule à partir de là. Le MJ a



également pour responsabilité de gérer la partie en elle-même, de contrôler le rythme du jeu, d'interpréter et de gérer les règles du jeu et de décider du déroulement de l'histoire. Il a donc beaucoup à faire, car la description et les actions de chaque objet, créature et individu que rencontrent les personnages reposent entre ses mains. Le MJ doit essayer d'anticiper les actions des personnages et la façon dont le monde qui les entoure réagit à celles-ci et évolue en conséquence. Le MJ est également l'arbitre de dernière instance concernant les règles: il décide comment elles sont appliquées à la partie et ce qui se passe dans les situations où elles ne sont pas claires. En effet, le MJ est le véritable moteur de ce monde imaginaire, celui qui l'alimente et le meut, celui qui fait tourner les engrenages de chaque intrigue et déclenche tous les défis, les retournements de situation et les scènes cruciales.

Bien qu'un jeu de rôle reste un jeu, il ne s'agit pas d'une compétition. Comme mentionné auparavant, personne ne «gagne» dans un jeu de rôle, et le MJ et les joueurs ne sont pas dans des «camps» différents. Un jeu de rôle est conçu comme une expérience coopérative, un exercice d'imagination et de narration interactive. Tous les participants œuvrent de concert pour créer une histoire émotionnellement attachante, satisfaisante d'un point de vue dramatique et qui plaise à tous les joueurs, quand bien même elle finirait mal pour leurs personnages. Après tout, toutes les histoires ne se finissent pas bien, et certaines parmi les meilleures sont des tragédies, en particulier à Rokugan.

Traditionnellement, un jeu de rôle est composé d'histoires individuelles appelées scénarios ou aventures qui se succèdent les unes aux autres. Une telle série d'aventures est appelée «campagne», et une campagne de JDR ordinaire peut durer des mois, voire des années.

Mais Pourquoi Appelle-t-on cela un «Jeu de Rôle»?

Un aspect caractéristique du jeu de rôle (ou «JDR»), comme son nom l'indique, c'est que les joueurs sont censés endosser le rôle des personnages qu'ils contrôlent, imaginer comment ceux-ci parlent et agissent dans une situation donnée et les interpréter en conséquence. Bien des joueurs mettent un point d'honneur à parler comme s'ils étaient leurs personnages, s'efforçant autant que faire se peut d'en jouer le rôle plutôt que de les traiter comme des entités séparées. Cette façon de jouer, de véritablement interpréter un rôle, est l'aspect le plus ardu, mais aussi le plus gratifiant d'un jeu de rôle.

De même, le MJ doit jouer le rôle de chaque samurai, paysan, monstre ou autre individu qui croise le chemin des personnages joueurs durant l'aventure. Ces innombrables personnages sont généralement appelés Personnages Non-Joueurs (ou «PNJ»), et leur donner à chacun une identité, une personnalité et des motivations peut s'avérer très difficile pour le MJ. La récompense est à la hauteur de l'effort: un monde imaginaire qui semble prendre vie autour des joueurs, rendant leurs aventures encore plus convaincantes et captivantes.

À Quoi Servent les Dés?

Depuis l'apparition des premiers jeux de rôle dans les années 70, presque tous utilisent des dés d'une façon ou d'une autre pour résoudre les actions lors de la partie. Ceci tient en partie au fait que les jeux de rôle sont les descendants des jeux de plateau et de stratégie, mais c'est aussi parce que les dés permettent de représenter dans le jeu l'effet de la chance, du hasard et de la fortune. Sans dés, un jeu de rôle ne serait plus vraiment un jeu et se limiterait à un exercice commun de narration: ceci pourrait susciter des désaccords et des tensions quand les différents joueurs veulent orienter l'histoire dans des directions différentes. Les dés constituent des arbitres impartiaux que ni les joueurs ni le MJ ne peuvent contrôler et qui permettent d'éviter ce genre de querelle.

Naturellement, les dés ne sont pas le seul moyen de résoudre les actions en incorporant le hasard au jeu: quelques JDR emploient d'autres méthodes de résolution des actions, comme les cartes à jouer, et certains ont même fait l'expérience de s'affranchir tout à fait des dés, laissant le MJ décider chaque fois si les joueurs réussissent ou non ce qu'ils entreprennent. Toutefois, les dés sont le moyen le plus universel et le plus traditionnel de résoudre les actions, et c'est donc celui que *Le Livre des Cinq Anneaux* utilise par défaut. Bien sûr, si vous et vos camarades joueurs voulez faire l'expérience de jouer sans dés, n'hésitez pas à le faire!

Qu'est-ce que Rokugan?

Rokugan est un pays fictif, un vaste Empire dont l'histoire, les mythes et la culture doivent énormément à l'histoire et à la culture de l'Asie antique et médiévale. Il s'agit essentiellement du Japon, mais également de la Chine et de la Corée, voire d'autres pays. C'est un pays où les samurai, honorables serviteurs de l'Empereur Divin, font la guerre pour forger la paix au nom de leurs seigneurs. C'est un pays où de puissants Clans Majeurs comprenant chacun diverses familles très anciennes travaillent de concert ou s'affrontent dans l'espoir de mener à bien leurs desseins politiques et militaires. C'est un pays où de vaillants guerriers, ou *bushi*, luttent pour remporter la victoire sur le champ de bataille au nom de leurs clans. C'est un pays où des prêtres dévots appelés *shugenja* prient d'innombrables Fortunes dans l'espoir d'attirer la bénédiction du Paradis Céleste sur leurs terres. C'est un pays où les politiciens, les *courtisans*, mènent une éternelle guerre à coup de tirades et de discours, cherchant à grappiller le moindre avantage pour leurs clans. Rokugan est un Empire pétri d'honneur et de gloire, riche en affrontements et en aventures, et plein d'horreur et de mystère.

Pourquoi Jouer au Livre des Cinq Anneaux?

Il existe nombre de JDR sur le marché, consacrés à tous les sujets possibles depuis le fantastique traditionnel jusqu'à la science-fiction en passant par les super-héros. Nous supposons cependant que puisque vous avez acheté ce livre, vous recherchez une expérience de jeu différente de celle que proposent ces autres jeux. Quelles sont donc les caractéristiques du *Livre des Cinq Anneaux*?

Le Livre des Cinq Anneaux (souvent abrégé en «L5A») est un jeu fantastique, plein de magie et de monstres, mais le but n'y est pas de tuer lesdits monstres, de glaner des trésors et de sauver des princesses. Ce jeu est consacré à des thèmes comme l'honneur, l'héroïsme et les conséquences morales du code des samurai, le bushido. Rokugan est un monde régi par un code de conduite, d'éthique et d'autorité rigide. Les samurai ne partent pas à l'aventure pour gagner de l'or. Ils ne parcourent pas le pays en quête de lames vorpales opportunément placées dans les cavernes d'ogres errants. Ils honorent leurs familles, leur seigneur et leurs ancêtres en respectant les traditions instaurées par plus de mille ans d'histoire. À quoi serviraient des joyaux et des tapis volants à un samurai qui emporte avec lui l'âme de son grand-père et le fardeau des traditions partout où il va?



Il faut remarquer que L5A ne vise pas à jouer un samurai de façon réaliste, mais plutôt à en interpréter la vision romancée que l'on trouve dans les romans et les films, où l'honneur et le bushido ont un impact réel et prononcé. Les joueurs et les MJ créent ainsi le récit mythique et légendaire de samurai d'exception. Ces histoires ne sont pas basées sur les intérêts personnels des samurai ou la nécessité de leur survie, mais au contraire sur leur comportement héroïque dans la plus pure tradition du Bushido. Si vous ne connaissez pas les mille formules de politesse qu'utilisent les samurai quand ils s'entretiennent entre eux, si vous ne vous souvenez pas de la myriade de différences subtiles entre les ères Heian, Kamakura, Muromachi, Nara, Edo, Toyotomi et Tokugawa de l'histoire du Japon, ne prenez pas peur! Rokugan n'est au bout du compte qu'un univers imaginaire, rassemblant des éléments issus de différentes cultures asiatiques et d'époques diverses. Les légendes des samurai n'ont pas à s'encombrer des détails de prononciation du moindre mot et du moindre terme honorifique.

Le Bushido est le cœur de L5A, la clef de voûte de chaque scène, acte, aventure et campagne. Au bout du compte, c'est lui qui distingue ce JDR de tous les autres. Le Bushido est le code d'honneur, la «voie du guerrier» qui guide le comportement de chaque samurai, qu'il soit bushi, shugenja ou érudit. C'est une lame à double tranchant, reposant à la fois sur une grande conviction et une terrible étroitesse d'esprit. C'est une culture d'obéissance et de tradition. C'est la voie de l'homme honorable et courageux. C'est également l'outil qu'utilise chaque MJ pour confronter les joueurs aux conséquences complexes et parfois tragiques de leurs décisions et de leurs choix. Se conformer au Bushido n'est pas chose facile, et les choix des personnages peuvent leur glisser entre les mains comme un couteau trempé de sang.

Grâce au Bushido, un MJ peut transformer la plus simple des aventures en tâche intimidante, chaque complication enrichissant l'expérience de jeu. Imaginez par exemple une aventure où l'on retrouve le cadavre d'un ami, mais où son *daisho*, l'ensemble formé par les deux sabres qui le distinguent en tant que samurai, a disparu. Comment rapporter honorablement le corps à sa famille sans les sabres? Maintenant, la mission des joueurs ne consiste pas simplement à transporter quelque chose en se défendant contre les bandits qui s'en prendront immanquablement à leur expédition. Au lieu de cela, le thème du jeu est le choix entre des funérailles adéquates et des funérailles en temps et en heure. Il s'agit là de réfléchir aux concepts d'honneur et de décence, tous deux essentiels pour un samurai, et non pas de s'intéresser seulement aux jets d'attaques et au total de blessures infligées.

Naturellement, au bout du compte, personne n'a à vous dire comment jouer à L5A. Ce livre vous appartient et vous pouvez jouer exactement comme vous le voulez. Mais si vous voulez vous plonger dans les conflits moraux et les fascinantes tragédies émotionnelles inhérentes à la vie des samurai et au Bushido, vous découvrirez que *Le Livre des Cinq Anneaux* appartient vraiment à une catégorie de JDR tout à fait à part.

Que Contient ce Livre?

Ce livre contient tous les éléments de base dont vous aurez besoin pour concevoir et jouer des aventures dans le monde du *Livre des Cinq Anneaux*. Les Rokugani pensent que la réalité tout entière est organisée en cinq éléments: la Terre, l'Air, l'Eau, le Feu et le Vide. C'est d'eux que le jeu tire son nom. Par conséquent, ce livre est divisé en cinq chapitres détaillant chacun un des aspects du jeu.

Le *Livre de l'Air* contient les informations de base concernant le monde de Rokugan. Il contient un résumé, siècle par siècle, de l'histoire de l'Empire d'Émeraude, ainsi qu'un traité consacré à la culture, aux croyances et aux coutumes rokugani. Vous y trouverez également une description particulière de chacun des huit Clans Majeurs qui dominent l'histoire et les conflits de l'Empire.

Le *Livre de la Terre* contient les règles de base du jeu. Il explique les mécanismes fondamentaux nécessaires pour jouer au *Livre des Cinq Anneaux*, y compris le rôle et l'importance des cinq Anneaux Élémentaires, les divers jets de dés et les règles régissant les combats, les duels et autres actions.

Le *Livre du Feu* contient les règles élémentaires de création de personnage et vous informe de façon détaillée sur la façon de créer toutes sortes de personnages débutants issus de chacun des huit Clans Majeurs. Il présente également une liste complète de Compétences, d'Avantages, de Désavantages et de Sorts à utiliser dans le jeu.

Le *Livre de l'Eau* contient des règles avancées et optionnelles que le MJ et les joueurs peuvent décider d'utiliser ou d'ignorer comme bon leur semble. Elles permettent de varier et d'adapter la partie au goût de chacun. Ces règles comprennent des informations sur la façon de jouer un personnage issu des clans mineurs ou des Familles Impériales, ainsi que tout un éventail de mécanismes particuliers comme les Voies Alternatives, les Écoles Avancées, les Kata, les Kiho, les Ancêtres et les sinistres secrets de la magie noire (également appelée maho), ainsi que la Souillure de l'Outremonde.

Finalement, le *Livre du Vide* contient des règles et des informations destinées au MJ. On y évoque en détail les différentes façons de concevoir des aventures et des campagnes pour L5A, et vous y trouverez également des règles pour les monstres et les animaux ordinaires, un bref éventail de ces créatures à confronter à vos joueurs, ainsi qu'un exemple d'aventure qui vous permettra de commencer à jouer au *Livre des Cinq Anneaux*.

Note pour les Joueurs des Précédentes Éditions

Certains joueurs de la Quatrième Édition du *Livre des Cinq Anneaux* connaissent peut-être les précédentes éditions de L5A. Le fait de devoir apprendre un nouveau système de jeu pourrait les décourager. N'ayez crainte, cependant! La plupart des mécanismes de base sont restés inchangés. Les personnages sont toujours définis par les cinq Anneaux, les Traits qui y sont associés et un ensemble de Compétences. Les règles liées aux Avantages, Désavantages, Écoles, Voies, Écoles Avancées et Sorts ont toutes été conservées, mais en les redéfinissant entièrement pour s'assurer d'obtenir un jeu équilibré et cohérent d'un point de vue thématique. Les joueurs doivent donc lire soigneusement ces règles pour savoir lesquelles ont été légèrement modifiées.

Un certain nombre de modifications de règles distinguent cette édition des précédentes. Pour faciliter la tâche aux joueurs qui les connaissent, voici le résumé des changements les plus importants:

- La liste des Compétences a été retravaillée pour réparer certaines erreurs des précédentes éditions et remettre au goût du jour certaines anciennes Compétences plébiscitées. Les Compétences ont toujours des Spécialisations qui permettent aux PJ de les utiliser de manière plus efficace dans certaines circonstances, mais au lieu d'accorder un bonus au total du jet de dé, une Spécialisation permet désormais aux joueurs de relancer les dés dont le résultat est 1. Les Capacités de Maîtrise des Compétences introduites dans la 3e Édition sont toujours présentes, mais elles ont été simplifiées et réécrites à partir de zéro.
- Les armes n'ont plus de capacités spéciales. Les capacités spéciales dont dispose un personnage lorsqu'il se sert d'une arme ne dépendent plus désormais que de sa Capacité de Maîtrise et de ses Techniques d'École.
- Il y a désormais cinq Postures de combat (appelées simplement Postures) au lieu de trois. Les nouvelles Postures sont la Défense (qui rend les personnages plus difficiles à toucher tout en leur permettant toujours de lancer des Sorts ou d'effectuer des Jets de Compétence, mais pas d'attaquer) et le Centre (utilisé pour les duels et permettant également aux personnages de «rassembler leurs forces» pendant un Round avant d'attaquer).
- Les duels Iaijutsu ont été simplifiés et il n'est plus nécessaire de passer un temps infini à lancer les dés pour se Concentrer.
- On n'effectue désormais plus qu'un Jet d'Initiative au début du combat, et le résultat ne change que si un personnage dispose d'un Avantage ou d'une Technique lui permettant de le modifier ultérieurement.
- Le système d'Actions a été simplifié par rapport à la 3e Édition. Un personnage peut effectuer une Action Complexe ou deux Actions Simples par round. Les personnages peuvent effectuer autant d'Actions Gratuites que les joueurs le veulent, mais on ne peut accomplir un type spécifique d'Action Gratuite (comme se déplacer) qu'une fois par round.
- Aucune Technique ne fournit plus d'attaque supplémentaire. Au lieu de cela, certaines Techniques transforment les attaques en Action Simples (alors qu'il s'agit au départ d'Actions Complexes).
- Les Augmentations ne sont plus limitées que par le Vide et les Augmentations Gratuites sont bien plus rares. Certaines manœuvres de combat qui peuvent être effectuées à l'aide d'Augmentations ont énormément changé depuis la 3e Édition, en particulier les manœuvres de Dégâts Supplémentaires, de Feinte et de Désarmement.
- Un assortiment de Conditions préjudiciables (comme Aveuglé, À Terre et Étourdi) apparaît désormais pour simplifier les situations de combat et clarifier les informations. Au lieu de feuilleter tout le livre de règles pour savoir ce qui se passe quand votre personnage est jeté à terre, il vous suffit de vous reporter à la section Conditions du Livre de la Terre.
- Les règles des Voies Alternatives et des Écoles Avancées ont été quelque peu revues. Les Voies en particulier remplacent des Techniques d'École particulières au lieu de «s'insérer» entre les Rangs de Maîtrise existants: emprunter une Voie est désormais un choix qu'on ne peut pas faire à la légère.
- Les règles avancées des Kata, des Kiho et des Ancêtres ont beaucoup changé par rapport aux versions précédentes.





気の巻

«Nous contons les légendes de héros afin de nous rappeler de notre propre grandeur»

-Doji Shizue

Livre de l'Air



La Naissance de l'Univers

Au début, avant la création de l'univers, il n'y avait que le Néant. Le Néant, qui existait avant la naissance de toute chose, était conscient et, à un moment de son existence hors du temps, il se rendit compte qu'il était seul et connut la Peur. Cette peur, émotion sans précédent, fut le premier Péché et engendra un tiers du monde. Cette prise de conscience provoqua également chez le Néant un sentiment de solitude et l'envie de compagnie. Ces sensations correspondaient au deuxième Péché, le Désir, créant un autre tiers du monde. Et alors, le Néant comprit ce qu'il avait fait et il éprouva des regrets et voulut annuler ce qu'il avait engendré sans le vouloir. Ainsi apparut le troisième Péché, le Regret, créant le dernier tiers du monde et mettant un terme à l'existence du Néant.

L'univers était chaotique et informe au début, comme un œuf dont le blanc et le jaune auraient été mélangés. Alors que la substance primitive de la création se répandait à travers le vide de l'univers, les énergies et les matières s'accumulaient. Les plus lourdes coulèrent au plus bas, créant diverses couches de réalité. Le Paradis Céleste resta au dessus de toutes, tandis que le royaume des mortels naquit, de même que les différents royaumes spirituels puis enfin Jigoku, Royaume du Mal.

Trois entités se présentèrent dans le sillage du Néant. Depuis, leur nom n'a jamais été connu des créatures vivantes, mortelles ou divines. Quand on les évoque, on fait simplement référence aux Trois Dieux Dont les Noms Doivent Être Tus. Ces divinités observèrent les nouveaux royaumes, notamment le monde des mortels, et s'accordèrent sur la nécessité d'y donner forme et sens, un but bien au-delà de leurs moyens. Pour que l'univers puisse se concrétiser, les trois dieux se sacrifièrent afin de donner naissance à un homme et une femme, deux êtres divins qui pourraient accomplir ce que trois n'avaient pu faire avant eux et apporter l'ordre à l'existence. Ainsi naquirent la Déesse Soleil et le Dieu Lune.

Dame Soleil et Sire Lune posèrent le regard sur le monde des mortels et restèrent perplexes devant son aspect informe. Ils comprirent finalement qu'ils ne pourraient donner forme à ce qui y existait qu'en nommant chaque chose que l'on pouvait trouver dans le royaume des mortels. Ils y pénétrèrent et le nommèrent. Ce faisant, ils se donnèrent eux-mêmes un nom. Dame Soleil devint Amaterasu et Sire Lune, Onnotangu. Ils commencèrent à nommer tout ce qu'ils trouvaient, comme les pierres, les arbres, les daims et toute chose imaginable.

Alors que les deux divinités foulaient le monde des mortels, Onnotangu remarqua quelque chose qui échappa à la vigilance d'Amaterasu: un fragment des ténèbres primordiales qui constituaient autrefois le Néant. Intrigué et mystificateur, Onnotangu choisit de ne pas nommer cette parcelle d'existence et de ne pas en informer Amaterasu. Ce faisant, il permit à l'Ombre de sortir furtivement pour aller se cacher où elle pourrait croître en puissance au fil du vieillissement du monde pour un jour menacer l'existence même de l'univers. Bien entendu, Onnotangu ne pouvait pas savoir à cette époque que son action aurait de si fâcheuses conséquences.

La Chute des Kami

Le royaume des mortels formé, Amaterasu et Onnotangu repartirent vers les Cieux et l'ardeur de Sire Lune pour Dame Soleil se fit de plus en plus forte jusqu'à ce que, poussé par son amour dévorant, il file à travers le ciel pour retrouver le Soleil, engendrant le cycle des jours et des nuits. Onnotangu finit par rattraper Amaterasu et le ciel s'obscurcit en pleine journée. Ce fut lors de cette première éclipse que les dix enfants du Soleil et de la Lune furent conçus. Leur naissance n'intervint pas avant un certain temps, car les divins ne sont pas soumis aux mêmes règles que les mortels, mais ils finirent par naître: Hantei, Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng et Ryoshun. Cette mise au monde causa le trouble d'Onnotangu, non seulement car il savait qu'Amaterasu allait aimer ses enfants bien plus qu'elle ne l'aimerait jamais, mais aussi parce qu'il savait qu'un rejeton du Soleil et de la Lune pourrait se montrer plus puissant que lui et pourrait vouloir usurper ses privilèges. Le Dieu de la Lune décida alors que ses enfants devaient mourir.

Sire Lune partit à la poursuite de ses enfants à travers les Cieux, sans tenir compte des supplications de Dame Soleil. Un par un, il les captura tous pour les engloutir, tandis qu'Amaterasu pleurait ses enfants. Mais dans son chagrin, elle s'engagea à en sauver au moins un. Chaque fois que l'un des enfants fut dévoré, elle apporta un bol de sake mélangé à quelque drogue à son époux. Quand le neuvième enfant fut avalé et le sake bu, Onnotangu se trouvait tellement intoxiqué qu'Amaterasu put lui faire manger une pierre à la place de son dernier enfant, Hantei. Et ainsi un enfant fut épargné et Sire Lune sombra dans un sommeil profond. Hantei fut formé par les Dragons Célestes afin de vaincre son père. Ils lui donnèrent en outre une épée de grand pouvoir. Quand Sire Lune se réveilla, il trouva Dame Soleil et Hantei qui l'attendaient, puis le fils affronta le père. Ce fut une bataille terrible, mais à la fin, Hantei ouvrit le ventre de son père et ses frères et sœurs en sortirent, à l'exception de Ryoshun, le premier dévoré et le seul véritablement mort.

De rage, Onnotangu saisit Fu Leng, son plus jeune fils, déterminé à ne pas laisser tous ses rejetons s'échapper. Hantei frappa et sectionna la main de son père, et Fu Leng tomba, mais après ses frères et sœurs. Fu Leng chercha désespérément à se rattraper dans sa chute et s'agrippa à Hantei, qu'il emporta avec lui. Ainsi, neuf des dix enfants de Dame Soleil et Sire Lune tombèrent des Cieux.



Préhistoire de l'Empire

La perception du temps par les mortels diffère complètement des lois qui gouvernent les Cieux. Des événements qui semblent avoir pris très peu de temps, voire qui paraissent instantanés, peuvent laisser passer des époques entières sur le royaume des mortels. Une fois que Dame Soleil et Sire Lune eurent nommé le monde, des milliers d'années s'écoulèrent pendant leur poursuite et la naissance de leurs enfants. Le royaume des mortels ne resta pas oisif tout ce temps. De nombreuses races apparurent, dominèrent, puis sombrèrent tour à tour dans l'obscurité bien avant que l'humanité ne foule le monde. Les léonins Kitsu, les souterrains Zokujin, les rusés Kenku, les brutaux ogres et les opportunistes trolls n'étaient que quelques-unes des races qui prospérèrent en ces temps. Toutefois, les récits contradictoires de leurs «empires» rendent vaine toute tentative de rédiger la véritable histoire de cette ère.

La plus grande civilisation pré-humaine se nommait Naga, cette espèce d'hommes-serpents qui partageaient un étrange esprit commun. Le vaste Empire Naga entra en conflit avec une race d'immortels issus d'une terre lointaine connue sous le nom d'Ashalan, ainsi qu'avec l'Ombre Rampante, ténèbres primordiales épargnées par Onnotangu, mais aussi avec la puissance de Jigoku à laquelle ils donnaient collectivement le nom d'Infâme. Les Naga finirent par sombrer dans un profond sommeil, qui commença le jour où le soleil devint noir pendant la conception des dix Kami. Les Naga choisirent de dormir pour que leur espèce survive et puisse ressurgir à l'avenir, le jour où l'Infâme reviendrait menacer toute forme d'existence.

Après le début de ce sommeil, les Nezumi prirent une grande importance. Alors qu'elle servait autrefois de nourriture aux Naga, cette espèce aux allures de rats établit un vaste empire qui parvint à triompher de la puissante race ogre. Les ogres manquaient singulièrement d'effectifs en comparaison avec les fertiles Nezumi. Rien ne permet de savoir quelle taille aurait pu prendre l'empire Nezumi, mais sa gloire prit fin avec la chute des Kami, car Fu Leng, le plus jeune des enfants du Soleil et de la Lune, tomba loin de ses frères et sœurs pour s'écraser en plein cœur de la capitale Nezumi. Les dégâts occasionnés par sa chute détruisirent la cité, forcèrent les Nezumi à s'éparpiller et engendrèrent l'Outremonde, car Fu Leng continua sa chute jusque dans Jigoku.

Les larmes de Dame Soleil et le sang de Sire Lune furent à l'origine de l'humanité, qui ne tarda pas à se développer à travers les terres qui constituent aujourd'hui Rokugan. On estime généralement qu'il se passa au moins un siècle entre l'apparition des mortels et la descente des Kami sur leur royaume. L'humanité se dispersa en de nombreuses tribus, villages et autres communautés. La Tribu d'Isawa figurait parmi les plus importantes. Elle portait le nom de son chef, le lanceur de sorts le plus puissant de l'histoire du royaume des mortels. C'est dans cet environnement que les Kami arrivèrent.

À leur apparition, ils estimèrent leurs frères Fu Leng et Ryoshun morts (à tort, dans le cas du premier) et choisirent de ne plus parler d'eux par marque de respect. Les enfants du Soleil et de la Lune errèrent à travers le monde en faisant la connaissance de l'humanité, avant de se retrouver pour communiquer les uns avec les autres. Ils convinrent unanimement que l'humanité devait être protégée et guidée. La seule question en suspens demandait de savoir quel Kami devait la mener. Tous s'estimaient dignes de la mission aussi organisa-t-on finalement un tournoi sur le site de leur chute dans le royaume des mortels. Hida, le plus fort des Kami, fut vaincu par la vitesse et la compétence de Shinjo, mais Shinjo fut à son tour dupée et battue par Bayushi. Shiba avait observé les astuces de son frère jumeau Bayushi et ne se laissa pas berner. L'élégance de Doji eut raison de Shiba, mais ne put résister

à la puissance d'Akodo. Pour finir, Hantei triompha de son frère Akodo et devint le premier Empereur de Rokugan. Togashi, qui avait prévu le résultat du tournoi, n'y participa pas.

À la demande de l'Empereur, les sept autres Kami entreprirent de rassembler leurs fidèles sous leurs bannières respectives et ainsi pacifier le pays au nom de Hantei. Ainsi naquirent les Clans Majeurs de Rokugan.

Le Clan du Crabe fut forgé par le robuste Hida.
L'énigmatique Togashi et les siens formèrent le Clan du Dragon.
La subtile Dame Doji insuffla la vie au Clan de la Grue.
La charitable Shinjo engendra le Clan de la Ki-Rin, connu plus tard sous le nom de la Licorne.
Le belliqueux Akodo rassembla les rangs du Clan du Lion.
L'humble Shiba créa le Clan très érudit du Phénix.
Bayushi, grand manipulateur, conçut le Clan du Scorpion dans les ombres.

L'Histoire d'un Empire

L'Empire de Rokugan recourt à un système de datation conçu par la famille Isawa, qui mesure l'écoulement du temps depuis l'année de la fondation de l'Empire. Ce système est connu sous le nom de Calendrier Isawa (CI). Tous les Rokugani s'y réfèrent pour relater les événements historiques.

Premier Siècle (1-100 CI)

La Première Guerre

Une fois les Clans Majeurs établis, les Kami entreprirent de fonder une brillante civilisation sous leur autorité. Malheureusement, ils n'eurent que peu de temps et de préparation avant que leur œuvre ne soit profondément menacée. Une monstrueuse horde d'oni, de gobelins et autres créatures de l'Outremonde apparut du sud et entama sa progression en détruisant tout sur son passage. L'Empire qui n'avait rien anticipé de cet assaut n'avait jamais vu de bêtes aussi puissantes et ne put que regarder impuissant ses défenses tomber une à une. Le général à la tête de l'épouvantable légion fut une surprise pire encore pour les Kami. Il s'agissait de leur frère déchu, Fu Leng. Contrairement à ce qu'ils avaient imaginé, leur cadet avait survécu en ayant en fait chuté jusqu'au royaume de Jigoku. Cette contrée maléfique l'avait abreuvé de murmures insidieux et manipulé jusqu'à ce qu'il devienne le meneur du royaume spirituel malfaisant. Animé de haine envers ce qui avait été sa famille, Fu Leng était déterminé à renverser l'Empire naissant de Rokugan.

Les Clans Majeurs se rendirent sur le champ de bataille pour leur première grande épreuve. Beaucoup des Kami s'y présentèrent directement pour protéger leurs fidèles, même si l'idée d'affronter leur frère troublait leur cœur. Mais même Akodo, chef de guerre des forces de Rokugan et génie tactique ne put que ralentir l'assaut de l'Outremonde. Hantei lui-même fut grièvement blessé au combat. Lentement mais sûrement, Rokugan perdait la guerre.

Les Kami repartirent vers leur capitale, Otosan Uchi, pour décider d'un plan d'action. Ce fut à ce moment critique qu'un étrange petit homme se présenta à la cour sans y être invité et changea à tout jamais le cours de l'histoire. Il se nommait Shinsei et il promit aux Kami la victoire contre les hordes de Fu Leng si on lui permettait de partir avec sept champions mortels au cœur des terres ennemies. Les Kami ne pouvaient imaginer qu'une telle chose fût possible, mais Shinsei parvint à les convaincre un à un par le biais d'entretiens privés. Ses discussions avec Hantei touchèrent à tous les sujets possibles et Shiba transcrivit la moindre parole de cette entrevue en un unique texte. Ce document, que l'on appelle le Tao de Shinsei, allait plus tard constituer les fondements de la religion officielle de Rokugan.

L'idée de Shinsei paraissait bien saugrenue. Comment une équipe composée d'un homme mortel de chaque Clan pouvait suffire à vaincre le Dieu Sombre Fu Leng au cœur de l'Outremonde? Le Petit Maître estimait les Kami incapables d'une telle prouesse. «La Fortune sourit à l'homme mortel», déclara-t-il, et les mortels devaient se battre pour leur propre royaume. Shinsei persuada finalement Hantei de suivre son plan. Le moine réunit les Sept Tonnerres, un par Clan Majeur: Hida Atarasi, Doji Konishiko, Mirumoto, Matsu, Isawa, Shosuro et Otaku. Ensemble, ils partirent au sud traversant les pires batailles pour infiltrer les terres de l'ennemi, un voyage aussi périlleux que désespéré.

Lors de ce qui fut plus tard référencé dans les livres d'histoire comme le Jour des Tonnerres, les héros de Rokugan affrontèrent directement Fu Leng pour le destin de l'Empire et du monde. Le combat fut acharné et Fu Leng tua chaque Tonnerre à l'exception de Shosuro, celui du Clan du Scorpion. Mais les mortels l'emportèrent finalement. Les Tonnerres séquestrèrent l'âme de Fu Leng dans douze documents magiques, les Parchemins Noirs, et ils le bannirent du royaume des mortels. Shosuro revint à Rokugan avec les Parchemins Noirs, que Hantei confia au Clan du Scorpion. Celui-ci devait protéger les parchemins à tout jamais, sans quoi le Dieu Sombre reviendrait semer la destruction.

L'Aube de l'Empire

La Première Guerre, celle contre Fu Leng, connut enfin son terme et Rokugan put regarder vers l'avenir. Shinjo décida que l'Empire devait rester vigilant vis-à-vis de toutes les forces qui pourraient un jour menacer Rokugan. Elle ne souhaitait pas revivre un autre conflit comme celui qui l'avait opposée à son frère déchu, pour lequel elle avait entretenu de la compassion tout en affrontant sa terrible armée. Shinjo décida de partir avec ses fidèles explorer le monde au-delà des frontières de l'Empire. Le Clan de la Ki-Rin partit vers l'ouest et disparut dans le désert. On ne devait plus le revoir à Rokugan pendant de nombreux siècles, mais il ne tomba pas dans l'oubli pour autant. Ses exploits avec et contre les peuples qu'il allait rencontrer en cours de route alimentèrent les légendes.

Le premier siècle fut une époque d'enthousiasme et de bouleversements. Les dieux foulaient la terre aux côtés des hommes qui allaient un jour devenir les samurai de l'Empire. Ces hommes n'avaient encore rien de vrais samurai, puisqu'ils n'avaient pas mis au point leur code de conduite, mais tous se montraient nobles en obéissant à leur propre notion de justice. Avec le temps, les Rokugani apprirent à se fier aux Kami et à leur vision de l'avenir. Ce fut cette confiance qui transforma ces nobles guerriers en samurai.

Malgré la présence des Kami, le premier siècle resta une période sauvage et indomptée. L'Empire nouveau-né était cerné de menaces, notamment des tribus de guerriers qui refusaient de se soumettre à l'autorité des Kami. Il fallut repousser hors des frontières de l'Empire ces hommes qui refusaient de partir sans lutter farouchement. D'autres adoptèrent une approche plus insidieuse pour détruire Rokugan de l'intérieur. Ces conspirateurs, qui allaient constituer le Kolat, jurèrent de renverser cette autorité divine imposée, même si cela devait prendre des siècles.

Le premier siècle vit également des altérations importantes de la terre. La chute de Fu Leng avait créé le Puits Suppurant. Ce site impie permettait au sombre royaume de Jigoku d'étendre son influence sur le monde des mortels et tout le sud se transforma en l'Outremonde durant ces premières années.

Le premier siècle fut aussi témoin de l'adoption des paroles de Shinsei comme préceptes de la religion officielle et comme base du Bushido, code de l'honneur des samurai. Les premiers clans mineurs, ceux du Renard et de la Mante, apparurent. Les shugenja firent des progrès prodigieux en art de la magie, car ils apprirent à converser avec les kami qui formaient les Cinq Éléments. On se souvient dans le Rokugan moderne de cette ère comme d'une époque mythique où chaque homme pouvait influer sur le cours de l'histoire.

Deuxième Siècle (101-200 CI)

Les deux cents années suivantes de l'histoire de Rokugan constituèrent un répit bienvenu après les événements tumultueux qui avaient marqué la naissance de l'Empire. Ce fut au cours de ces années que l'Empire établit les fondements des lois et pratiques qui allaient faire office de tradition. Ainsi, deux samurai de Clans distincts devaient mettre leurs différends de côté pour constituer une puissante force impériale capable de régler les conflits et la justice entre deux Clans Majeurs. Le guerrier Doji Hatsu et le courtisan Soshi Saibankan créèrent l'esquisse des Légions Impériales et des Magistrats d'Émeraude. Ces deux institutions allaient jouer un rôle crucial dans l'organisation de Rokugan.

Le deuxième siècle vit également le déclin de la présence divine à travers le pays. De nombreux Kami avaient déjà péri vers la fin du premier siècle, notamment Hantei qui avait légué le trône à son fils, Hantei Genji. Togashi, maître du Clan du Dragon, disparut dans les montagnes et bien qu'il restât à la tête de son Clan, il cacha à tous son existence prolongée. Dame Doji succomba à la dépression et disparut en mer. Bayushi partit à la recherche de sa disciple Shosuro, qui était tombée sous la coupe de l'Ombre Rampante. Il ne resta donc que le vieillissant Hida. Le Kami du Clan du Crabe ne souhaitait pas se mêler à la politique du pays, si bien que le destin de l'Empire se retrouva entre les mains fermes des mortels.

Le deuxième siècle fut une époque de paix et de production. Ceux qui la vécurent tirèrent une grande fierté de la voie naissante du samurai. En l'absence de menace claire à l'horizon, les gens de Rokugan se consacrèrent au développement de leur culture. De nombreuses traditions et modèles de l'existence du samurai s'établirent alors et les courtisans des Clans Majeurs fondèrent leurs propres coutumes. La formation des Magistrats d'Émeraude et des Légions Impériales fut également à l'origine de la tradition des postes politiques.



Troisième Siècle (201-300 CI)

Le dernier des Kami quitta ce monde d'hommes sans grande cérémonie. Le Kami Hida avait depuis longtemps renoncé à la tête du Clan du Crabe pour la laisser à son fils Osano-Wo et ne jouait plus aucun rôle dans les affaires de Rokugan. En revanche, ses instincts divins lui apprirent que quelque chose de terrible était arrivé à son fils, le Tonnerre Hida Atarasi, que l'on pensait mort depuis le Jour des Tonnerres. Il décida finalement de se rendre en Outremonde pour en avoir le cœur net. Après un périple difficile, le Kami découvrit son fils, mortellement blessé par Fu Leng et infecté par le contact corrupteur de l'Outremonde. Les deux se livrèrent une terrible bataille. Hida finit par terrasser l'abomination qui avait été son fils, mais il succomba peu de temps après à ses blessures. Rokugan n'eut jamais vent de ce combat, même si des légendes aussi étranges que grotesques ont persisté à ce sujet pendant des siècles.

Le troisième siècle, comme celui qui le précéda, fut essentiellement calme et paisible. La population de l'époque cherchait à améliorer la qualité de vie de ses Clans et quelques progrès de cette ère survivent encore de nos jours. La Confrérie de Shinsei fut dans un premier temps organisée à cette époque, donnant lieu à de grands débats intellectuels entre érudits et théologiens de chaque Clan.

Quatrième Siècle (301-400 CI)

Après de nombreuses disputes au fil de plusieurs décennies, la famille Yasuki décida de quitter le Clan de la Grue pour de bon. Ce fut la toute première fois qu'une famille se sépara d'un Clan Majeur. Le Clan du Crabe accepta les Yasuki dans ses rangs et décida également de prendre leurs terres. Cela engendra un véritable conflit armé entre les deux Clans, première guerre de ce type dans l'histoire de Rokugan. La Première Guerre Yasuki, comme on l'appelle aujourd'hui, dura plus d'une décennie et se termina par une impasse dans laquelle le Clan de la Grue accepta à contrecœur le départ des Yasuki. Le conflit engendra en outre la création du clan mineur du Moineau et il en résulta un édit impérial interdisant les conflits armés à grande échelle entre Clans Majeurs.

L'Alliance du Gozoku n'apparut que vers la fin du quatrième siècle, mais l'événement fut si important qu'il éclipsa tout ce qui se déroula dans cette période. Le Gozoku, une cabale entre meneurs des Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion (Doji Raigu, Shiba Gaijushiko et Bayushi Atsuki) avait pour but d'usurper le pouvoir du trône. Les maîtres du Gozoku estimaient que l'Empereur ne possédait que des qualités humaines, malgré son sang des plus nobles, et qu'une union d'individus brillants pouvait accomplir bien plus qu'un dirigeant isolé. Le Gozoku enleva l'héritier du trône et profita de cette prise pour s'accaparer le pouvoir de l'Empereur.

Les membres du Gozoku étaient convaincus d'agir pour le bien et permirent d'ailleurs de nombreux progrès pour l'Empire. Ils créèrent de meilleures routes et accrurent la puissance et la fortune de chaque Clan Majeur. Malheureusement, tous les changements survenus durant leur règne ne se montraient pas tous bénéfiques. Le crime, organisé ou mineur, ne cessa de se généraliser dans tout le pays et la population perdit foi dans l'autorité du trône.

Le quatrième siècle avait débuté par une ère de croissance et de paix. Plusieurs clans mineurs virent le jour durant cette époque et une nouvelle alliance entre hommes et non-humains se forgea sur les terres du Clan du Crabe. Néanmoins, cette ère d'optimisme sombra lentement dans la corruption après la prise de pouvoir par le Gozoku. La fin du quatrième siècle fut marquée par les intrigues et les conflits. Cette époque reste l'une des plus sombres de l'histoire rokugani, car le pays se détériora sans influence de forces extérieures.

Cinquième Siècle (401-500 CI)

À l'arrivée du cinquième siècle, le Gozoku prit des mesures extrêmes pour s'assurer de la pérennité de son règne. Il fit exécuter ceux qu'il soupçonnait d'espionnage, notamment de nombreux moines de la Confrérie de Shinsei. Cette brutalité permit à d'autres, comme certains membres des Clans du Lion et du Dragon, d'identifier les aspects les plus sinistres du Gozoku et de comploter à sa déroute. Ils trouvèrent l'occasion idéale en la personne de la fille de l'Empereur, Hantei Yugozohime. Le Clan du Lion en fit une guerrière sage et compétente, capable de renverser l'alliance. À la mort de son père, elle provoqua l'Empereur fantoche du Gozoku en duel et le remporta. Les armées alliées du Clan du Lion et de celui du Dragon l'épaulèrent et assirent son autorité d'Impératrice. Yugozohime put alors rapidement démanteler la structure du Gozoku.

Les Rokugani durent faire face à un autre danger dans le sillage du Gozoku, lorsqu'une étrange flotte apparut sur les côtes proches de la capitale. Il s'agissait de navires *gaijin*, explorateurs étrangers des nations lointaines de Merenae et de Thrane. Les Rokugani se méfiaient de ces gens étranges, mais Yugozohime leur laissa une chance de prouver leur valeur en convenant d'un accord commercial. Malheureusement, les étrangers s'avérèrent indignes de cette confiance, puisqu'ils attaquèrent l'Empire quelques années plus tard. Yugozohime mourut dans la bataille qui s'ensuivit, connue sous le nom de Bataille du Cerf Blanc, mais les Rokugani mirent les troupes et navires étrangers en déroute totale. À la suite de l'assaut, le nouvel Empereur, le propre fils de Yugozohime, institua l'interdiction complète de tout ce qui pourrait provenir d'une nation gaijin. Nul Rokugani ne pouvait plus commercer avec des étrangers et l'Empereur proscrit également l'utilisation de la technologie étrangère, notamment la substance explosive appelée poivre gaijin (poudre à canon). Après ce douloureux épisode, le clan mineur de la Tortue fut fondé pour veiller sur d'éventuelles menaces gaijin.

Le cinquième siècle fut une ère de changements tumultueux et de guerre. Quand Yugozohime renversa le Gozoku, elle n'eut d'autre choix que de procéder à des altérations majeures. Ses fidèles débusquèrent et exécutèrent rapidement les traîtres du Gozoku, aidés en cela par plusieurs membres importants repentis de l'organisation. Les forces impériales surent juguler le crime qui avait fleuri durant l'ère du Gozoku et la population de Rokugan put à nouveau placer sa confiance dans le trône.

L'arrivée de forces gaijin à Rokugan mit en exergue le problème que Shinjo avait précisément anticipé à la naissance de l'Empire. Jusqu'à cet événement, Rokugan n'avait eu aucun contact avec les peuples extérieurs à ses frontières et cette première expérience faillit bien plonger tout l'Empire dans le chaos. Cette rencontre anodine provoqua une gigantesque bataille navale et la mort de l'Impératrice. Les Rokugani devinrent profondément méfiants à l'égard des influences étrangères, ce qui allait engendrer bien des problèmes des siècles plus tard avec le retour des héritiers de Shinjo.

Sixième Siècle (501-600 CI)

Le Premier Avènement des Adeptes du Sang

Le sixième siècle fut témoin de l'avènement d'un nouveau terrible ennemi. Otomo Jama, plus jeune fils de l'Empereur, découvrit une collection secrète de textes de maho écrits par un shugenja du Clan du Crabe qui avait étudié les effets de la Souillure de l'Outremonde. Jama fut intrigué par la puissance évoquée dans ces documents et commença à s'y essayer. Ses recherches et son travail portèrent leurs fruits, puisqu'il devint l'un des maho-tsukai les plus puissants de l'histoire. Pire, il apprit de terres gaijin le secret permettant de retirer son propre cœur pour le dissimuler et atteindre ainsi l'immortalité. Il adopta alors le nom de Iuchiban puis s'entoura d'autres fidèles dépravés et gens de pouvoir pour former le culte meurtrier des Adeptes du Sang.

Au début, les Adeptes du Sang agissaient dans l'ombre et leur influence se développait lentement à travers l'Empire. Des cellules secrètes commencèrent à se former dans les terres de tous les Clans Majeurs, sévissant clandestinement. Les lieutenants de Iuchiban favorisaient la croissance du chaos dans l'Empire par le biais d'événements en apparence anodins.

L'un de ces adeptes, Agasha Ryuden, se rendit dans les Montagnes du Crépuscule pour trouver le sang du Premier Oni. Il conçut un puissant nemuranai appelé l'Enclume du Désespoir, sacrifiant pour ce faire le Clan Mineur du Sanglier dans sa totalité. Asahina Yajinden, autre lieutenant, se servit de l'Enclume du Désespoir pour forger quatre lames maudites d'une puissance colossale, les Lames de Sang. Chacune se repaissait du sang de ses victimes, devenant chaque fois plus forte, et chacune avait le pouvoir d'influencer son porteur en aggravant ses émotions indésirables. Les épées Passion, Ambition, Jugement et Revanche furent envoyées aux chefs de quatre Clans Majeurs dans l'espoir qu'ils se servent à mauvais escient du pouvoir contenu dans les lames. Ces dirigeants ne soupçonnèrent pas le mal qui habitait ces dons et les acceptèrent avec joie, signant par là leur déroute; à une exception près.

Bayushi Rikoji, Champion du Clan du Scorpion, comprit dès le début que ce mystérieux présent du Clan de la Grue cachait quelque chose. Il ordonna une vigilance accrue envers la lame. Ses pires craintes ne tardèrent pas à être vérifiées lorsque les trois autres bénéficiaires des Lames de Sang moururent dans des circonstances aussi tragiques qu'inexplicables. Rikoji demanda à ses hommes de trouver la source des armes et l'un de ses samurai remonta la piste jusqu'au quartier général d'Iuchiban, au sein même de la capitale impériale.

Risquant d'être dénoncé et arrêté, Iuchiban fit appel à des ressources considérables pour s'opposer aux forces de l'Empire: les plus grands héros de Rokugan étaient depuis toujours ensevelis dans les cryptes impériales. Iuchiban anima ces dépouilles pour en tirer des simulacres morts-vivants de ce qu'elles avaient été. Il fallut le courage d'un audacieux samurai du Clan du Lion pour que les forces des Clans Majeurs s'unissent afin de détruire les zombies de Iuchiban et capturent le sorcier maléfique. La sorcellerie gaijin de Iuchiban le rendait immortel, si bien que les Rokugani le séquestrèrent dans un tombeau secret conçu pour contenir son pouvoir à tout jamais.

Malheureusement, Iuchiban ne resta pas emprisonné. Son sbire Yajinden avait découvert le secret permettant de sauter d'un corps à l'autre et Iuchiban ne tarda pas à maîtriser lui aussi cette aptitude pour quitter sa tombe. Se souvenant de sa précédente défaite, Iuchiban préféra dans un premier temps agir en secret et entreprit de reconstruire l'influence de la secte des Adeptes du Sang puis de l'étendre.

La population du sixième siècle n'avait aucune préparation face à la puissance terrifiante de la *maho*. Les Rokugani avaient une vague notion de ce que pouvait accomplir la magie noire, mais celle-ci n'avait jamais été employée à l'échelle et la puissance que déploya Iuchiban. Les Lames de Sang de Yajinden invalidèrent les chefs de trois importants Clans Majeurs et auraient pu faire pire sans la prudence et la perspicacité du Champion du Clan du Scorpion. Malgré tout, la terreur que suscitaient les soldats morts-vivants faillit mettre en déroute les magistrats et les gardes impériaux venus arrêter Iuchiban. Les guerriers du Clan du Crabe avaient certes l'habitude d'affronter des cadavres ambulants, mais les autres samurai n'étaient pas préparés à une telle horreur. L'idée de combattre les dépouilles perverties de héros du passé s'avérait particulièrement dérangeante pour une société révérant ses ancêtres. Après la défaite de Iuchiban, l'Empereur Hantei XII décréta la crémation obligatoire des défunts, afin d'éviter que de telles atrocités ne se reproduisent.

Le Chrysanthème d'Acier

Un sentiment d'horreur donna le ton au début du sixième siècle, avec l'avènement de Iuchiban. Après sa défaite, l'Empire endura une période d'incertitude, ponctuée d'une tentative par le Clan de la Mante d'enlever l'héritier impérial et l'étrange tyrannie du Chrysanthème d'Acier.

Hantei XVI, empereur brillant et compétent, se montrait également un despote paranoïaque, un homme sadique et cruel. Son règne se fit dans la terreur dès qu'il se mit à torturer et tuer tous ceux qu'il soupçonnait de déloyauté, et broyait le moindre indice de rébellion en recourant à la force armée. Avec le temps, son état mental ne fit que se détériorer, entraînant des comportements étranges comme de proclamer les Fortunes des Excréments et de la Torture. Pour finir, il assassina sa mère en pleine cour ce qui poussa la Garde Impériale à le destituer. Le grand public ignore le véritable sort de l'Empereur et la plupart des abus qu'il commit ont été soigneusement effacés des archives officielles de l'Empire. Le trône de Rokugan fut transmis au plus jeune fils du Chrysanthème d'Acier qui s'avéra heureusement un bien meilleur dirigeant que son père. Il n'en reste pas moins que Iuchiban comme Hantei XVI laissèrent une mise en garde contre ce qui pouvait advenir quand la puissance divine tombait entre de mauvaises mains.

Septième Siècle (601-700 CI)

Deux grandes menaces écartées (Iuchiban et le Chrysanthème d'Acier) tout Rokugan se retrouva à l'approche du siècle suivant en s'interrogeant sur l'avenir. L'Empire connut néanmoins une période de répit pendant laquelle les événements aussi dramatiques que ceux des deux siècles précédents restèrent rares.

Rokugan se releva lentement des affres du règne de Hantei XVI. Pour s'assurer qu'un tel événement ne se reproduise pas, les Rokugani adoptèrent les écrits appelés les Articles des Cieux, qui ajustaient de nombreux aspects du droit et de la tradition pour éviter d'autres abus. On institua des règles pour améliorer le traitement des heimin, protéger les otages et les prisonniers, et imposer certaines restrictions au recours à la torture. Le septième siècle fut plutôt une époque de reconstruction. Les quelques menaces réelles qui émergèrent en cette période furent éradiquées avant d'avoir pu prendre de l'importance.

Le crime organisé connut une certaine recrudescence et l'histoire romancée de Yasuki Fumoki, pirate à la fière allure, connut un grand succès auprès de la population. Les activités criminelles se concentraient essentiellement vers les grandes villes côtières, même si la contrebande et le banditisme concernaient également l'intérieur des terres. La mort rapportée de Fumoki ne fit pas grand-chose pour entraver cette dérive, car ceux qui étaient sensibles au panache de ce style de vie continuèrent à se rebeller contre la société.

Huitième Siècle (701-800 CI)

L'Attaque de Mangeur

Après un siècle de paix relative, Rokugan se retrouva en proie à la guerre. Cette fois, l'Empire allait faire face à un ennemi moins sournois; l'Outremonde. Un Seigneur Oni seulement connu sous le nom de «Mangeur» rassembla la plus grande armée de l'Outremonde depuis la Guerre contre Fu Leng. L'armée infâme se présenta sans prévenir et prit d'assaut les terres du Clan du Crabe dont les défenses en place ne tardèrent pas à être submergées. L'armée de Mangeur progressait inexorablement, envahissant les terres Hiruma et menaçant de broyer tout le Clan du Crabe. Finalement, les forces diminuées du Clan se réunirent dans les provinces Hida pour une ultime bataille. Tout paraissait perdu, jusqu'à ce qu'une jeune shugenja inconnue du nom de Kuni Osaku fasse intervenir une incroyable puissance intérieure qui transforma une rivière en mur d'eau se dressant sur la route de l'armée de l'Outremonde. Osaku offrit ainsi un répit providentiel au Clan du Crabe, que celui-ci sut exploiter. Pendant 73 jours, le Clan recourut à la magie et aux bras de ses hommes pour ériger une muraille gigantesque traversant ses terres. D'autres Clans envoyèrent de l'aide et du ravitaillement, et le Grand Mur des Bâtisseurs fut achevé in extremis. Osaku perdit la vie, son puissant rituel ayant drainé sa force vitale, et les armées de Mangeur reprirent leur assaut. Mais le Mur les empêcha d'avancer comme rien n'aurait pu le faire. Le Clan du Crabe écrasa l'armée de l'Outremonde, terrassa Mangeur et obligea les troupes restantes à se retrancher vers le sud. Rokugan pouvait de nouveau jouir d'une relative sécurité. À la suite de cet épisode, le Clan du Crabe entreprit d'étendre et d'allonger sa nouvelle muraille jusqu'à ce qu'elle couvre toute la frontière avec l'Outremonde.

Le Clan du Crabe l'emporta, certes, mais fut loin d'en sortir indemne. Les terres Kuni avaient été Souillées et leur épuration devait les réduire à une désolation grise. Pire, les terres Hiruma avaient été perdues en totalité, abandonnées du mauvais côté de la muraille. Ces pertes ne firent qu'attiser la haine du Clan du Crabe à l'égard de l'Outremonde, tout en imposant un respect mêlé de crainte envers sa monstrueuse puissance. D'innombrables samurai Hiruma devaient mourir au cours des trois siècles suivants dans le cadre de tentatives vaines visant à reconquérir leur château et leur patrie.

Malheureusement, tous les Clans Majeurs ne tirèrent pas les leçons de ce désastre tout juste évité. La Grande Muraille Kaiu devint particulièrement efficace pour contrer la menace de l'Outremonde et les autres Clans qui posaient rarement les yeux dessus en vinrent à croire cet ennemi parfaitement maîtrisé par le robuste Clan du Crabe.

Le Retour de l'Adepte du Sang

Plusieurs décennies après l'assaut de Mangeur, les plans de l'Adepte du Sang Iuchiban furent enfin révélés au grand jour quand il commit l'erreur de vouloir se projeter dans le corps d'un moine tatoué du Clan du Dragon. Le Togashi, formé et endurci contre les attaques spirituelles, repoussa l'influence de Iuchiban. Il se hâta d'avertir les autres Clans de l'évasion de Iuchiban. Les Clans Majeurs n'avaient pas oublié la terreur que Iuchiban avait semée la première fois et ils unirent leurs forces contre les Adeptes du Sang. Le Sorcier rassembla ses propres fidèles et une terrible bataille de sept jours s'ensuivit, à l'issue de laquelle les Clans éradiquèrent l'armée de morts-vivants. Le moine Togashi qui avait détecté Iuchiban se servit d'un tatouage spécial pour séquestrer le sorcier dans son propre corps. Il pénétra dans le tombeau d'Iuchiban, se sacrifia et les shugenja de l'Empire tissèrent un puissant rituel pour lier l'âme de l'Adepte du Sang à la pierre de sa prison.

Les rivalités mesquines n'eurent aucun mal à passer au second plan lorsque les Clans Majeurs durent s'allier contre la menace de Iuchiban. Le Décret Impérial de crémation avait grandement limité les effectifs de son armée et le sacrifice du moine du Clan du Dragon entravait ses actions. Mais l'épisode rappela à tous que cet ennemi n'était toujours pas véritablement vaincu.

Neuvième Siècle (801-900 CI)

Le Retour de la Licorne

Les frontières intérieures de Rokugan changèrent à tout jamais quand les fidèles de Shinjo reparurent enfin en l'Empire d'Émeraude après huit siècles d'exploration. Ils se présentaient désormais comme Clan de la Licorne. N'ayant aucunement conscience de la menace de l'Outremonde, ils approchèrent de leur patrie ancestrale par le sud. Le Clan du Crabe s'apprêta à défendre l'Empire contre des étrangers, mais celui de la Licorne passa outre ses fortifications pour se ruer dans Rokugan. Ils livrèrent plusieurs batailles contre les autres Clans Majeurs, notamment ceux du Scorpion et du Lion, avant que tout le monde comprenne la réalité. L'Empereur accueillit le retour en Rokugan de ses frères et sœurs perdus, et leur rendit la maîtrise de leurs provinces d'antan.





Le retour du Clan de la Licorne changea aussitôt l'Empire de manière radicale et les anciens nomades durent affronter bien des épreuves pour s'acclimater à leur nouvelle demeure. Les Rokugani étaient habitués à l'équilibre des pouvoirs établi après sept siècles de manœuvres politiques et militaires. La soudaine réapparition du Clan de la Licorne changea tout cela et altéra de nombreuses frontières entre Clans, ce qui sema aussitôt les germes du grief chez ceux ayant perdu terres et influence, comme les Clans du Scorpion et du Lion. Pire, les membres de ce nouveau Clan semblaient eux-mêmes presque gaijin, avec d'étranges habitudes et pratiques. Ils tentèrent de sympathiser et de s'allier avec les autres Clans Majeurs, mais ne connurent dans un premier temps qu'un succès limité, essentiellement avec les Clans du Crabe et de la Grue.

Malheureusement, le retour du Clan de la Licorne engendra également un nouvel ennemi pour Rokugan. Moto Tsume, daimyo de sa famille, mena son armée dans l'Outremonde, convaincu de pouvoir réussir là où le Clan du Crabe avait échoué. Il paya cher son arrogance quand il succomba ainsi que la quasi-totalité de ses forces armées à la Souillure. L'impressionnante légion de Damnés qui en résulta fut appelée les Sombres Moto. Tsume et ses Sombres Moto devaient menacer l'Empire à plusieurs reprises au fil des siècles à venir.

La réintégration du Clan de la Licorne à Rokugan s'avéra longue et difficile. Malgré tous ses efforts, le Clan de la Licorne resta considéré comme étranger pendant des siècles. Le neuvième siècle fut ainsi une période de grands changements et de choc culturel, et les cours en devinrent à la fois passionnantes et dangereuses.

Dixième Siècle (901-1000 CI)

Contrastant avec l'époque précédente, le dixième siècle connut peu d'événements tumultueux. Les Rokugani s'adaptaient encore à l'arrivée du Clan de la Licorne. Ce fut une période de batailles secondaires et d'escarmouches aux ambitions politiques. Cette période représente une ère idéale pour montrer un Empire «normal», où la population peut vivre sans la menace d'événements épiques et dévastateurs.

Onzième Siècle (1001-1100 CI)

Rokugan continua de prospérer à l'abri de menaces extérieures à ses frontières. Diverses escarmouches et batailles animèrent les débats, dont certaines eurent des conséquences désastreuses. Deux clans mineurs, ceux du Lièvre et du Renard, faillirent en venir aux armes pour régler un différend territorial. La situation empira quand des diplomates du clan du Renard furent assassinés au cours de négociations. L'implication du Clan de la Grue finit par calmer les tensions qui menaçaient d'éclater en conflit de grande envergure.

Ce fut durant le onzième siècle que l'Ombre Rampante commença à se manifester contre l'Empire, en construisant progressivement sur les fondations qu'elle avait établies par la corruption du Tonnerre du Clan du Scorpion, Shosuro, au cours du premier siècle. L'étrange pouvoir de l'Ombre crût lentement, mais implacablement à cette époque et créa la «famille» Ninube.

Le onzième siècle connut peu d'événements importants ou dramatiques, mais il servit en fait de prélude à une ère beaucoup plus déterminante, l'Empire approchant du Second Jour des Tonnerres. Ainsi, comme le siècle précédent, le onzième illustre parfaitement un Empire ordinaire et relativement paisible.

Douzième Siècle (1101-1200 CI)

Le douzième siècle apparaît comme l'une des périodes les plus tumultueuses de l'histoire de Rokugan. Il commence avec l'accumulation progressive d'événements mineurs qui débouchent sur la Guerre des Clans et le Second Jour des Tonnerres. Les Parchemins Noirs avaient été confiés au Clan du Scorpion à la fondation de l'Empire pour rester en sécurité pendant un millier d'années, mais ce siècle les vit chacun ouverts et utilisés, annonçant le retour du Dieu Sombre Fu Leng. Le Second Jour des Tonnerres allait faire appel aux descendants des Sept Tonnerres pour affronter Fu Leng et le vaincre une nouvelle fois. Ces événements préparèrent à leur tour les crises à venir, qui faillirent briser l'Empire dans la deuxième moitié du siècle.

Le Coup d'État du Clan du Scorpion

Bayushi Shoju, Champion du Clan du Scorpion, anticipa le retour de Fu Leng. Des prophéties secrètes avaient prédit que le dernier Hantei condamnerait l'Empire et annoncerait le retour du Dieu Sombre. Le cœur de Shoju s'anima de terreur et il chercha un moyen d'empêcher la catastrophe imminente. Il arriva à la conclusion que la seule solution consistait à mettre un terme à la dynastie Hantei. Avec son Clan, il assaillit la capitale, tua l'Empereur et tenta de s'emparer du pouvoir par la force. On appela cet événement le Coup d'État du Clan du Scorpion. Les Clans Majeurs s'allièrent pour vaincre le Clan des Secrets, et la témérité de Shoju entraîna sa mort.

Shoju avait échoué à tuer le fils de l'Empereur et Hantei XXXIX accéda au trône dans la foulée de l'échec de ce coup d'État. Il décida le démantèlement officiel du Clan du Scorpion et fit exécuter nombre de ses dirigeants en châtiment de leurs actes. Le jeune Empereur choisit aussi de dissoudre la famille Akodo, car son chef Akodo Toturi n'avait pas su protéger l'Empereur précédent contre l'attaque de Shoju. L'Empereur réserva le pire des châtiments pour un samurai à Toturi lui-même; il lui refusa le droit de faire seppuku et l'obligea à devenir ronin.

Yogo Junzo, daimyo de sa famille du Clan du Scorpion, ne décolérait pas après l'échec du Coup d'État. Il ouvrit alors le premier des Parchemins Noirs pour punir l'Empire d'avoir vaincu Shoju. Le Parchemin Noir propagea une épidémie mortelle connue sous le nom de Consomption de l'Âme et sa Souillure transforma Junzo en simulacre mort-vivant de ce qu'il avait été. Peu de temps après, Junzo ouvrit un deuxième Parchemin Noir, ce qui raffermit l'influence de Fu Leng sur le royaume des mortels. Le Dieu Sombre saisit aussitôt l'esprit faible et l'âme du jeune Empereur, et commença à susurrer à son oreille.



La Guerre des Clans et le Second Jour des Tonnerres

Les Maîtres Élémentaires, dirigeants du Clan du Phénix, prévoyèrent la menace meurtrière et imminente de l'Outremonde. Ils estimaient néanmoins ne pas bien comprendre l'Outremonde et les Maîtres Élémentaires n'avaient pas l'habitude de manquer d'informations en quelque situation que ce fût. Ils décidèrent donc d'ouvrir plusieurs Parchemins Noirs en leur possession pour acquérir une connaissance profonde de l'Outremonde. Les Maîtres, arrogants et sûrs de leur pouvoir, pensaient pouvoir s'affranchir des effets des Parchemins. À l'ouverture des documents, ils furent presque aussitôt contaminés par la Souillure de l'Outremonde.

Akodo Toturi, devenu ronin après son échec du Coup d'État du Clan du Scorpion, fit tout pour que son histoire ne s'arrêta pas là. Le Kami Togashi apparut en public pour la première fois depuis dix siècles. Il conseilla à Toturi de continuer à servir l'Empire. Avec les ressources du Clan du Dragon, Toturi put monter une armée de ronin, et de samurai des Clans du Dragon et de la Licorne ayant pour mission de protéger tout l'Empire. Les Naga sortirent de leur torpeur et se joignirent au Clan du Dragon pour contrer les forces de l'Outremonde.

L'Empereur avait contracté la Consomption de l'Âme. Il n'avait pas d'héritier connu, si bien que la guerre fit rage entre les Clans Majeurs. Le Clan du Crabe se fourvoya en s'alliant à l'Outremonde, décision qu'il devait regretter amèrement. L'Empereur affaibli succomba au pouvoir de Fu Leng et attira des créatures de l'Outremonde en plein cœur de Rokugan en préparation du Second Jour des Tonnerres. Quand les Rokugani comprirent enfin la vérité, ils s'unirent dans une tentative désespérée visant à triompher du Dieu Sombre. Togashi et un mystérieux individu appelé le Ronin Masqué, descendant direct de Shinsei, réunit Sept nouveaux Tonnerres, eux-mêmes descendants spirituels des sept héros d'antan: Hida Yakamo, Doji Hoturi, Mirumoto Hitomi, Toturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko et Otaku Kamoko. Ils se rendirent à Otosan Uchi pour affronter Fu Leng dans un combat meurtrier et, bien que Togashi, Doji Hoturi et Isawa Tadaka périrent, les Tonnerres parvinrent une nouvelle fois à tuer Fu Leng et à le bannir du monde des mortels. Toturi, qui avait asséné le coup fatal, accéda au trône et devint le premier Empereur de la dynastie Toturi.

L'Ère de l'Empereur Disparu (la Guerre Contre l'Ombre)

Les premières mesures de Toturi en tant qu'Empereur furent de réinstituer le Clan du Scorpion et d'élever celui de la Mante au statut de Clan Majeur (pour récompenser son service vaillant envers l'Empire durant la Guerre des Clans). Il ne reforma pas la famille Akodo, pour éviter les accusations de favoritisme, mais aussi parce que le déshonneur de son précédent échec pesait encore lourd. L'Empire connut une période de sécurité de plusieurs années avant l'émergence d'une nouvelle crise.

L'Ombre Rampante, après avoir accumulé de la puissance pendant des siècles, frappa en plein cœur de l'Empire. Ses sbires enlevèrent l'Empereur et firent accuser le Clan du Scorpion. Celui-ci fut banni vers les Terres Brûlées, où il lutta pour sa survie pendant plusieurs années avant de parvenir à rentrer à Rokugan.

La disparition de Toturi 1er engendra une suite de conflits d'envergure entre Clans Majeurs. L'Ombre Rampante exacerba ces batailles en attisant de vieilles rivalités et haines entre factions. Le sauvetage de l'Empereur Toturi ne calma en rien cette tendance belliqueuse, puisque l'Ombre Rampante l'avait corrompu au point qu'il se montra fantasque et destructeur. En d'autres contrées de l'Empire, le Clan du Crabe luttait pour reprendre les terres Hiruma aux griffes de l'Outremonde, tandis que la Kami Shinjo revenait de son long emprisonnement dans les Terres Brûlées pour révéler au grand jour et éliminer le Kolat insinué dans sa famille au sein du Clan de la Licorne. Otaku Kamoko, Tonnerre de la Licorne, aida son Clan désormais épuré à se débarrasser enfin des Sombres Moto et l'autorité du Clan se transmit de la famille Shinjo aux Moto.

Mais des affaires plus importantes que les querelles intestines de l'Empire entraient aussi en jeu. Onnotangu, Sire Lune, nourrissait en son cœur un mépris profond pour l'espèce humaine, fruit de sa haine amère envers ses propres enfants qui avaient mêlé leur sang divin à celui des mortels. Il alimenta donc l'Ombre Rampante de sa propre puissance. Mirumoto Hitomi, Tonnerre du Dragon, entreprit de contrer cette menace. Recourant à plusieurs artefacts et profitant de l'assistance de l'âme de Togashi, elle provoqua Sire Onnotangu en combat singulier, le terrassa et monta aux Cieux pour le remplacer. Amaterasu, Dame Soleil, entra dans une colère folle à la mort de son époux et abandonna ses fonctions célestes. Rokugan fut englouti de ténèbres absolues pendant 27 jours, ce qui accrut considérablement la puissance de l'Ombre Rampante.

Quand Dame Amaterasu retrouva sa lucidité, elle ne put supporter la honte de ses actes et fit seppuku. Hida Yakamo, Tonnerre du Clan du Crabe qui l'assista durant la cérémonie, monta aux Cieux pour devenir Sire Soleil après sa mort.

L'Empire comprit alors la menace représentée par l'Ombre Rampante. Cette dernière avait élu domicile au cœur de l'Outremonde, à la Porte de l'Oubli, relique de grande puissance par laquelle d'antiques esprits défunts pouvaient retrouver le royaume des mortels. Toturi fit seppuku pour libérer le trône impérial de l'influence de l'Ombre. Après son sacrifice, les armées des Clans Majeurs s'unirent une nouvelle fois pour partir à l'assaut de l'Outremonde. Les ancêtres vénérés des Clans Majeurs, notamment Toturi en personne, arrivèrent par la Porte de l'Oubli pour aider Rokugan en ces temps funestes. Au moment critique, leurs efforts affaiblirent l'Ombre, permettant à la nouvelle Lune Hitomi d'accomplir ce qu'Onnotangu et Amaterasu n'avaient jamais fait: lui donner un nom. Elle lui conféra le nom d'Akodo, ce qui eut pour double effet de limiter son pouvoir et de restituer la famille du même nom au Clan du Lion. L'Ombre Rampante fut vaincue, réduite à l'enveloppe de son pouvoir de naguère. Ses vestiges furent absorbés par le Dragon Céleste de l'Air, ce qui l'empêchait de croître au point de menacer une nouvelle fois l'existence. Mais l'opération engendra également le Dragon de l'Ombre, un être redoutable qui allait tourmenter Rokugan des siècles durant.

À la suite de la Guerre contre l'Ombre, la race Naga sombra de nouveau dans le sommeil, estimant qu'une autre épreuve restait encore à venir.

L'Ère des Quatre Vents

Les Rokugani espéraient que la défaite de l'Ombre Rampante entraîne enfin une période de paix, mais tel ne fut pas le cas. Beaucoup des esprits revenus par la Porte de l'Oubli n'acceptèrent pas d'avoir fait leur temps en Ningen-do surtout l'un d'eux nommé Hantei XVI, le Chrysanthème d'Acier. Il réunit les esprits et tenta un coup d'État contre Toturi. La Guerre des Esprits opposa des hommes à leurs ancêtres vénérés dans le cadre d'un conflit qui s'étendit sur une décennie. Le conflit prit fin par le biais d'un traité entre la Dynastie Toturi et le Chrysanthème d'Acier.

Près d'une décennie après la Guerre des Esprits, Toturi 1er fut victime d'une embuscade et tué par un nouveau type de créature de l'Outremonde: un Onisu. Sa mort suscita un important débat dans l'Empire, car il n'avait pas désigné d'héritier officiel. Certains soutenaient Toturi Tsudao, sa fille aînée donnée par l'Impératrice. D'autres penchaient pour Toturi Sezaru, son fils aîné et shugenja prodige habité par les pouvoirs de trois éléments. Le Clan du Lion et celui de la Licorne apportaient leur soutien à Akodo Kaneka, véritable aîné de Toturi quoique illégitime puisque fruit d'une liaison avec une geisha. Enfin les moins nombreux appuyaient Hantei Naseru, le plus jeune fils, doué pour la politique qui avait pris le nom de Hantei dans le cadre du traité qui avait mis un terme à la Guerre des Esprits. Les quatre enfants devinrent connus sous le nom collectif des Quatre Vents.

Dans la lutte politique qui s'ensuivit, les Rokugani ne remarquèrent pas l'apparition d'un nouveau champion de l'Outremonde, un homme appelé Daigotsu, jusqu'à ce qu'il s'assure qu'on ne puisse le manquer. Après une attaque de la Muraille qui ébranla salement le Clan du Crabe, il assaillit directement Otosan Uchi par voie navale et recourut à de puissants portails spirituels pour pratiquer une brèche vers Meido, Royaume de l'Attente. Là-bas, il libéra l'âme de Fu Leng d'une prison confectionnée par la Fortune de la Mort pour qu'il s'en prenne aux Cieux mêmes. Fu Leng chercha à éliminer ses frères et sœurs, et à s'arroger une place parmi les Cieux.





Les Quatre Vents, avertis du danger encouru par les Cieux, se réunirent pour attaquer Daigotsu dans sa forteresse d'Outremonde: la Cité des Damnés. Pendant que Tsudao, Sezaru et Kaneka affrontaient les sbires de Daigotsu, Naseru parvint à miner les relations entre Daigotsu et Fu Leng, en laissant entendre que le premier détenait un pouvoir excessif qui lui permettrait un jour de défier le Dieu Sombre. Le doute passager de Fu Leng envers son champion suffit à saper sa puissance qu'il tirait de la vénération des fidèles de Daigotsu, si bien qu'il dut se retirer des Cieux. Tsudao profita de ce moment de flottement pour frapper la forme physique de Daigotsu au prix de sa propre vie. Après cette bataille, ni Kaneka ni Sezaru ne s'estima digne du trône. Naseru devint donc Empereur de Rokugan, en prenant néanmoins le titre de Toturi III, déclarant dans le même temps que sa sœur Tsudao avait été Toturi II.

Le Retour de l'Adepte du Sang

Daigotsu ayant prévu sa mort, ses préparatifs lui permirent de se représenter dans le royaume des mortels. Sa puissance fut aussitôt mise à l'épreuve par le retour de l'effroyable sorcier Iuchiban, une nouvelle fois échappé de son tombeau. Iuchiban triompha de Daigotsu et le fit déguerpir de sa propre demeure. La secte des Adeptes du Sang prit alors le contrôle de la Cité des Damnés. Daigotsu se rendit dans les Terres Brûlées pour chercher le secret du pouvoir d'Iuchiban.

L'Empire fut pris au dépourvu par l'assaut d'envergure de Iuchiban lorsque les Adeptes du Sang libérèrent une pluie de sang Souillé sur tout Rokugan. Malheureusement, alors que cet ennemi l'accaparait, l'Empereur découvrit qu'il avait d'autres adversaires cachés au sein de l'Empire. Bayushi Atsuki, l'un des fondateurs du Gozoku, avait rejoint Rokugan par la Porte de l'Oubli et ressuscité la vieille conspiration.

Au final, les forces cumulées des Clans Majeurs et de Daigotsu mirent un terme à la menace de Iuchiban, non pas provisoirement, mais à tout jamais, car le cœur dissimulé du sorcier fut enfin exhumé. Le Gozoku s'avéra plus coriace et les forces de Toturi III mirent des années à éradiquer la corruption que l'organisation avait répandue à travers l'Empire.

Iuchiban éliminé, le descendant de Shinsei du nom de Rosoku, fils du Ronin Masqué, sortit de sa retraite. Rosoku estimait que Rokugan devait une nouvelle fois connaître l'illumination pour pouvoir affronter les épreuves de cette ère et il posa un certain nombre d'énigmes à l'Empire. Ceux qui les résolurent furent ensuite appelés les Gardiens des Éléments, guidés par Asahina Sekawa, le Gardien des Cinq Anneaux. Rosoku mourut tragiquement peu de temps après avoir proposé ces épreuves à l'Empire, assassiné par un agent des Adeptes du Sang.

L'émergence de Rosoku et des Gardiens engendra une vague d'illumination et de ferveur religieuse dans tout l'Empire, à la grande surprise de l'Empereur Toturi III. Naseru avait toujours été très rationnel et ne pouvait concevoir l'illumination. Il voyagea incognito pour tenter d'en saisir le concept et finit par se rendre en Outremonde, à la Tombe des Sept Tonnerres, site de repos des sept héros d'antan. Il y mourut, sans laisser d'héritiers, pour que les héros de l'Empire s'en retournent sains et saufs, porteurs de la sagesse nécessaire à la préservation l'avenir de l'Empire.

La Course au Trône

À la mort de Toturi III, une nouvelle lutte se déclara à travers l'Empire. Le pouvoir de Sezaru le fit sombrer progressivement dans la démence, avant de précipiter sa mort. Kaneka mourut à la Bataille de Toshi Ranbo, en combat contre son vieil ami Moto Chagatai, Khan du Clan de la Licorne. Le pays guerroyait sans cesse et les courtisans complotaient sans relâche pour que le trône revienne à leurs seigneurs respectifs, jusqu'à ce que les Cieux interviennent.

Les Cieux ne pouvaient plus tolérer l'influence de l'humanité sur les royaumes spirituels. Le Dragon de Jade nouvellement créé provoqua Hida Yakamo, Sire Soleil, en combat singulier et devint le nouveau Soleil. De même, son jumeau le Dragon d'Obsidienne vainquit Hitomi pour accéder au statut de nouvelle Lune. Les dieux ayant retrouvé l'autorité des Cieux, ils ramenèrent l'équilibre dans le monde des mortels. Le nouveau Soleil et la nouvelle Lune décrétèrent un nouveau tournoi sur le site qui avait déjà vu Hantei remporter le trône quelque douze cents ans plus tôt. Les Cieux désigneraient eux-mêmes le samurai le plus digne d'engendrer une nouvelle dynastie sur le Trône Impérial, une dynastie porteuse de la faveur du divin. Ce fut finalement Kitsuki Iweko, daimyo de sa famille, qui fut proclamée Impératrice. Elle devint Iweko 1ère.

La Géographie de Rokugan

Rokugan est un pays à la géographie variée, allant des vastes plaines et fermes fertiles aux montagnes accidentées, en passant par les îles tropicales. Pour l'essentiel, le climat reste tempéré, avec un long été relativement chaud, mais un hiver étonnamment rude. Tout le Rokugan continental connaît d'abondantes chutes de neige durant les mois d'hiver et les déplacements se font alors à allure d'escargot.

Les unités géographiques les plus marquantes de Rokugan sont ses deux massifs montagneux; la Grande Muraille du Nord et les Montagnes du Toit du Monde (également appelées Montagnes Seikitsu). La Grande Muraille du Nord représente la frontière septentrionale de Rokugan et fait office de barrière entre les terres des Clans du Phénix, du Dragon et de la Licorne d'un côté et les vastes steppes qui s'étendent de l'autre, terres des barbares gaijin. Les Montagnes du Toit du Monde scindent Rokugan en deux, coupant l'Empire du nord-ouest au sud-est. Bien qu'il y ait plusieurs cols près des extrémités de cette chaîne, elle est traversée en son cœur par un unique accès significatif. Il s'agissait pour la plus grande partie de l'histoire de l'Empire de l'illustre Col de Beiden qui reliait les terres des Clans du Lion et du Scorpion, mais il fut détruit durant la Guerre des Esprits. Par la volonté des Cieux, un nouvel accès s'ouvrit plus au nord, le col de Seikitsu, reliant les terres des Clans du Scorpion et de la Licorne.

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

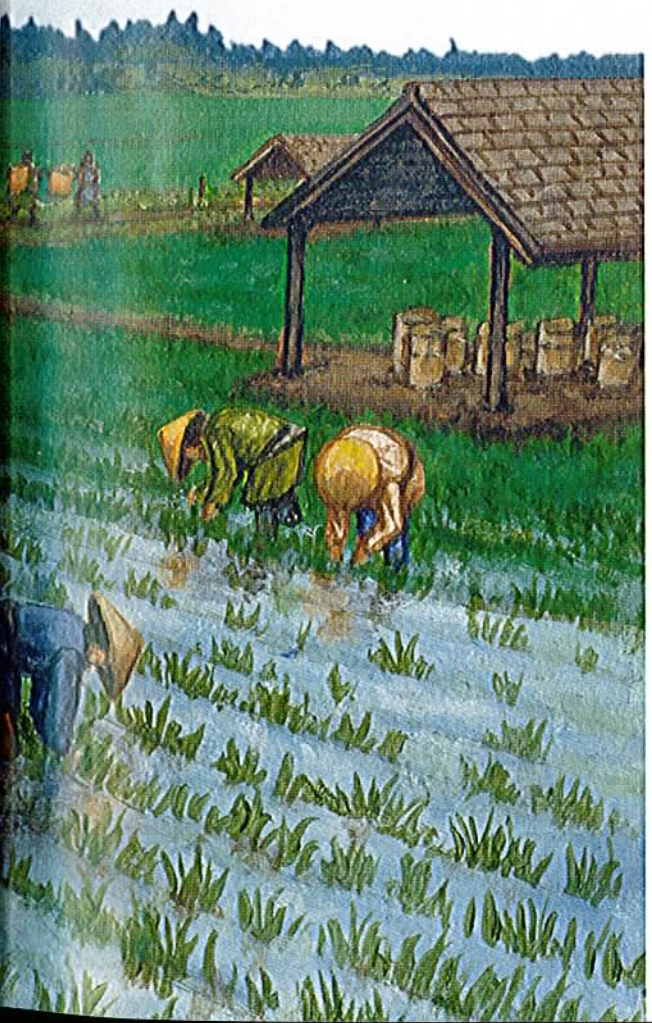
Au sud-ouest, en revanche, s'étend un royaume qui ne peut échapper à l'attention de Rokugan, même si l'Empire préférerait ne pas avoir à s'en soucier: l'Outremonde, domaine corrompu et terrifiant que créa Fu Leng en chutant des Cieux, à l'aube des temps. Le cataclysme fut tel qu'il provoqua une brèche de la



réalité vers Jigoku, Royaume du Mal, engendrant le célèbre Puits Suppurant de Fu Leng. Oni, monstres et diverses manifestations de la Souillure émergent sans cesse du Puits, l'Outremonde étant le fruit de leur influence.

Les terres du Clan du Crabe font office de frontière entre l'Outremonde et le reste de Rokugan. Le Clan demeure d'une vigilance inaltérable derrière le rempart de la Muraille Kaiu, plus importante fortification de l'Empire. Les terres du Clan apparaissent plutôt rocailleuses et escarpées, divisées par un massif plus modeste appelé la Muraille Bordant l'Océan. Pire, certaines de ses contrées ont été corrompues par les incursions de l'Outremonde et bien que la Souillure ait depuis été purgée, il n'y reste plus que désolations sans vie. Les eaux de la Baie des Poissons Morts abondent de nourriture, mais cela ne suffit pas à combler les besoins alimentaires du Clan, forcé d'importer du reste de l'Empire. En revanche, ses terres rocailleuses recèlent d'importants filons et veines, notamment de fer.

À l'inverse, les terres du Clan de la Grue figurent parmi les plus vastes et productives de Rokugan. Les étendues au nord et au sud des Montagnes Seikitsu appartiennent au Clan qui dispose de grands champs de riz et de céréales dans ces deux régions. Il contrôle la quasi-totalité de l'Empire des abords des provinces du Clan du Crabe en remontant vers le nord jusqu'à l'ancienne capitale Otosan Uchi. Ces rivages sont parsemés de grandes et prospères villes portuaires tandis que le trafic maritime anime leurs baies à longueur d'année. Rien d'étonnant à ce que le Clan de la Grue puisse se targuer d'être l'un des plus riches, ses châteaux n'étant surpassés en taille et en beauté que par la capitale impériale.



Les terres du Clan du Scorpion, qui s'étendent au nord de celles du Clan du Crabe et cernées à l'est et au nord par les Montagnes Seikitsu, possèdent une densité de population peu élevée. Elles comptent plusieurs forêts et cours d'eau, notamment la Rivière de l'Or, artère marchande importante de l'Empire occidental. Le Clan possède toutefois l'une des cités les plus grandes de l'Empire, le grand foyer commercial appelé Ryoko Owari. La réputation des auberges et maisons de thé de ces terres compte parmi les meilleures de Rokugan; peut-être le fruit du confort et de la détente que le Clan du Scorpion s'efforce scrupuleusement d'offrir à ses hôtes.

Au nord-est de Rokugan, bordant les Terres Brûlées, s'étendent les collines ondoyantes et les vastes plaines du Clan de la Licorne, traversées par plusieurs cours d'eau et ponctuées de quelques bois. Le Clan compte peu de villes, les siens entretenant pour la plupart les traditions nomades forgées par les siècles passés à sillonner hors de l'Empire. On trouve en revanche de nombreux petits hameaux fermiers, ainsi qu'une poignée de mines de diamant qui assurent l'opulence des marchands du Clan.

Le Clan du Lion, rival traditionnel de celui de la Grue, a la maîtrise des plaines au centre nord de l'Empire, vaste région fertile qui a aussi la lourde responsabilité de servir les armées nombreuses du Clan. Les rares forêts font que le Clan en contrôle l'exploitation pour éviter de dilapider le bois qu'il a à disposition. Il a aussi pour lui un certain nombre de mines de cuivre sur son flanc des Montagnes Seikitsu, ressource bien utile pour un Clan souvent à court de riz. Des meutes de lions sauvages, éponymes du Clan, parcourent ces contrées alors qu'on les croise rarement ailleurs.

Les terres du Clan du Dragon, séparées de celles du Clan du Lion par la Rivière du Marchand Noyé, sont pour l'essentiel très montagneuses, avec de grands sommets entourés d'épaisses forêts. Limitées par la Grande Muraille du Nord, on connaît la difficulté d'y accéder pour les étrangers. De nombreux récits font état de voies qui disparaissent mystérieusement ou tournent en rond. Mais cette sécurité se paye par un manque flagrant de terres cultivables, le Clan du Dragon étant presque assurément le plus pauvre de l'Empire.

Les terres du Clan du Phénix se blottissent dans le coin nord-est de l'Empire, deux petits massifs montagneux les séparant du reste de Rokugan. Les Montagnes du Phénix constituent une barrière contre l'ouest et les terres du Clan du Dragon, tandis que les Montagnes du Regret s'étendent au sud, vers Otosan Uchi. Entre les deux massifs, on trouve une plaine relativement étroite par laquelle passe l'essentiel du commerce du Clan avec le reste de Rokugan. Ces terres comptent également une importante forêt, Isawa Mori, réputée pour être hantée par des fantômes et des esprits courroucés. La plupart des terres cultivables et des châteaux du Clan se succèdent le long de la côte, mais les véritables ports restent rares car le littoral se compose surtout de falaises peu accueillantes.

Au sud de l'Empire continental, on trouve les Îles de la Soie et des Épices, où le Clan de la Mante a posé ses bases. Contrastant avec le reste de l'Empire, ces terres tropicales, recouvertes d'une végétation luxuriante, regorgent d'animaux étranges que les autres Rokugani n'ont jamais vus. Oiseaux colorés, singes, serpents constricteurs et autres formes de vie aussi exotiques que dangereuses y abondent. Le Clan de la Mante a peu de terres cultivables et compte avant tout sur le produit de la mer pour s'alimenter.

Classes Sociales et Ordre Céleste

Les Rokugani croient que toute chose vivante, toute forme d'existence, a sa place dans la hiérarchie établie par la volonté des Cieux. Cette hiérarchie, que l'on appelle l'Ordre Céleste, fut révélée aux Rokugani par les Kami lors de la fondation de l'Empire. Les habitants de Rokugan la voient comme l'expression sacrée et absolue de la volonté divine. Passer outre l'Ordre ou l'enfreindre revient à blasphémer contre le cosmos même. Ainsi, les citoyens de l'Empire d'Émeraude s'organisent en trois castes différentes, chacune étant divisée en sous-castes et rangs inférieurs. En général, on naît dans une caste pour y demeurer toute sa vie durant, mais les exceptions existent.

Au sommet de l'ordre social, on trouve les samurai, qui dirigent Rokugan. Ces derniers, seules «personnes véritables» de Rokugan, jouissent d'une autorité totale et de droits sur tous ceux qui se trouvent à un échelon inférieur. La caste des samurai se divise elle-même bien entendu en rangs sociaux ; les Kuge (la noblesse) et les Buke (ceux qui servent). Parmi les Kuge, on compte l'Empereur, les divers daimyo et représentants impériaux de premier ordre, les Champions des divers Clans de l'Empire et les daimyo des familles de chaque Clan. Tous les autres samurai sont des Buke. Il va sans dire qu'il existe de grandes distinctions entre les Buke, à commencer par les daimyo de province et gouverneurs de cité, plus prestigieux que les magistrats, karo, officiers militaires et autres représentants, eux-mêmes plus privilégiés que les innombrables guerriers ordinaires, courtisans et prêtres qui servent l'Empire, ceux qu'on appelle les «ji-samurai». En général, un samurai ne peut mettre en doute la parole d'un individu socialement supérieur ni à s'opposer à lui, à moins de bénéficier d'une justification imparable. À l'inverse, tout samurai peut facilement traiter de haut les individus dits inférieurs, qui devront endurer ces abus honorablement. Les samurai, même ennemis farouches, doivent se traiter mutuellement avec le plus grand respect et une politesse irréprochable. Manquer de manières en public revient à enfreindre la Courtoisie, voire à «perdre la face», erreur sociale impardonnable.

En dessous des samurai, on trouve les Bonge; les roturiers également appelés *heimin* ou «demi-peuple». Cela comprend l'essentiel de la population de Rokugan, la partie qui permet à la nation et à l'économie de fonctionner. Ils n'ont généralement pas le droit d'utiliser d'armes, mais il existe des exceptions pour certaines fonctions comme les *ashigaru* (troupes militaires paysannes) et les *budoka* (serviteurs armés d'un samurai). Les samurai peuvent exiger ce qu'ils veulent d'un heimin sans devoir le récompenser, mais aussi tuer tout heimin qui désobéit ou ne montre pas le respect dû. En revanche, l'Ordre Céleste dicte également que les diverses castes de la société ont des responsabilités les unes envers les autres, ce qui est mis en exergue par certains écrits comme les Articles des Cieux. Ainsi, tandis qu'il appartient aux heimin de produire et d'obéir, il en va de la mission des samurai de protéger et administrer. Il n'en reste pas moins que les bonge mènent une vie bien rude, marquée par le labeur le plus pénible et la souffrance. Peu de roturiers ont la chance de servir un samurai qui se soucie véritablement d'eux. La plupart du temps, le seigneur les traite avec indifférence quand il ne se montre pas ouvertement cruel. Bien entendu, les heimin se montrent toujours respectueux et obéissants envers les samurai, car ils ne feraient sans cela qu'encourir leur ire, mais ils éprouvent pour leurs maîtres rarement plus que de la crainte et du respect contraint. Toutefois, les quelques samurai qui font l'effort de remplir leur devoir envers la caste des heimin ne passent pas inaperçus. Ces individus d'une grande compassion voient souvent leurs efforts récompensés par une loyauté et une diligence accrues.

Même parmi les rangs des bonge, il existe des échelons. Les heimin les plus haut placés sont les paysans, car ils cultivent la nourriture assurant la survie de tout l'Empire. Juste en dessous, on trouve les artistes et artisans: charpentiers, forgerons, tailleurs de pierres, brasseurs, couturières, etc. Ces personnes ne cultivent rien, mais elles créent des choses pratiques et précieuses, et les artistes heimin les plus talentueux peuvent jouir du respect des samurai qui apprécient leur travail. Certains samurai embrassent d'ailleurs eux-mêmes la carrière d'artiste, même s'ils s'adonnent à des arts très fermés comme la peinture et la conception d'épées plutôt qu'à des créations plus ordinaires comme la conception de meubles ou de fers à cheval. À la base de la hiérarchie des heimin, on découvre les marchands. On les considère avec un certain mépris par les samurai, car ils ne créent finalement rien et se contentent d'acheter ou de vendre les objets que d'autres conçoivent. Le commerce n'en reste pas moins essentiel à la santé économique de l'Empire et de nombreux Clans comptent sur l'activité marchande pour gonfler leurs coffres, constat qui ne manque pas de troubler plus d'un samurai. Pour contourner ce problème, certains samurai se présentent comme «bienfaiteurs commerciaux» et supervisent les activités des marchands roturiers. Cela leur permet de diriger le commerce sans se salir directement les mains par une occupation aussi déplaisante.

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

Si le statut de moine demeure particulier, celui de *ronin* - ces samurai sans seigneur, de famille ou de Clan, s'avère bien plus délicat. Techniquement parlant, un ronin appartient toujours à la caste des samurai, mais sans seigneur ni Clan pour le protéger ou veiller sur lui, il devra tracer tout seul sa route en ce monde, bousculé par les vagues du destin (d'où le nom ronin, «errant entre les vagues»). Les ronin ne pouvant compter sur le soutien d'un temple ou d'une maison, la plupart deviennent mercenaires ou gardes du corps, pour gagner le gîte et le couvert à la force de l'épée. Certains doivent même accepter des labeurs manuels, mais toujours samurai ils y voient là une grande honte et beaucoup préfèrent se tourner vers le crime et le banditisme plutôt que de vivre comme des roturiers.

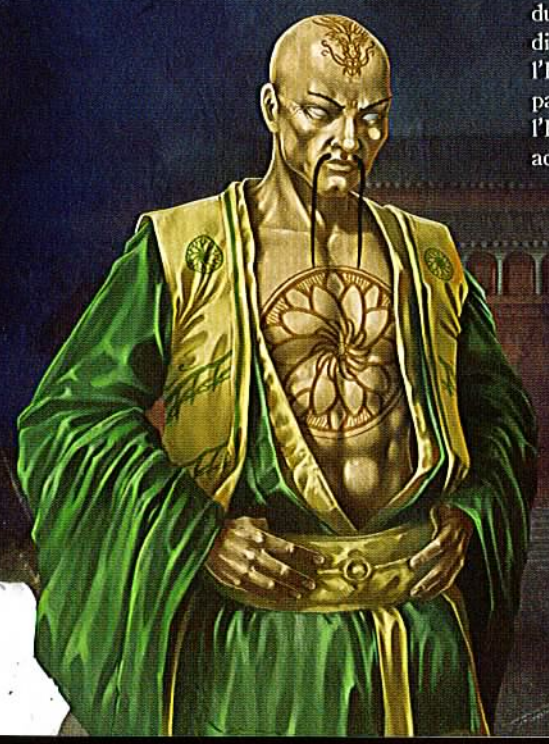
Sous les bonge, on trouve le rang inférieur de l'ordre social de Rokugan, celui des *hinin* ou «non-peuple» qui naissent avec la responsabilité des tâches que les Rokugani considèrent comme spirituellement impures. Pour commencer, cela inclut toute activité qui demande de toucher des substances «malpropres» comme le sang, les ordures ou la chair morte. Les fossoyeurs, les tanneurs et les ramasseurs d'ordures (collectivement appelés *eta*) constituent l'essentiel de la caste des hinin. Ces individus, perçus comme des moins que rien, ne reçoivent que mépris et maltraitance de la part des paysans. La vie d'un eta, amère et détestable, n'offre qu'un seul espoir selon les règles de l'Ordre Céleste, bien remplir leur devoir pour renaître à un meilleur statut dans leur prochaine vie. La plupart des samurai ne tiennent même pas compte d'eux. Ils assument pourtant un rôle essentiel en exécutant les tâches «impures» que personne d'autre n'acceptera.

La plupart des hinin appartiennent à la caste des eta, mais les rangs de cette dernière comptent également quelques autres individus. Les tortionnaires, qui doivent blesser et toucher au sang et à la sueur, font partie des hinin, mais ils peuvent servir les samurai plus directement que les eta. Enfin, les geisha - ces femmes et quelques hommes qui offrent divertissement et compagnie aux samurai, intègrent la caste des hinin mais, à l'inverse des eta et des tortionnaires, jouissent d'une certaine renommée et d'une forme de respect de la part de la société.

Les Élus de l'Empereur

Les Élus de l'Empereur sont un petit groupe de samurai occupant les plus influents et prestigieux postes dans l'Empire d'Émeraude. Comme leur nom l'indique, ils sont directement nommés par l'Empereur, ce qui tranche singulièrement avec la coutume commune à de nombreuses dynasties Impériales qui veut que les servants d'un prédécesseur continuent à servir son remplaçant. Les Élus font partie des Kuge, et ont un statut et une influence comparable à ceux des Champions des Clans Majeurs.

- Le Chancelier Impérial gère la cour impériale, et fait en sorte que tous les participants soient au courant du déroulement et du lieu de chaque session. Lorsque l'Empereur siège, le Chancelier est en quelque sorte un maître de cérémonie. Lorsque l'Empereur est absent, il appartient au Chancelier de présider la cour, ce qui augmente significativement son statut. Enfin, lorsque l'Empereur se rend à la cour d'un Clan, le Chancelier est en relation directe avec l'hôte de la cour, afin que tous les préparatifs soient mis en place pour que la réception du Fils des Cieux se fasse dans les meilleures conditions.
- Le Conseiller Impérial est le conseiller personnel de l'Empereur à la cour; il a pour tâche de s'assurer que les sempiternelles querelles interclaniques soient toujours remarquées. Il doit également garder un œil sur les personnes présentes à la cour peu dignes de l'attention de l'Empereur. Le Conseiller offre ses observations à l'Empereur sur le déroulement quotidien de la cour, que ce dernier est bien entendu libre de prendre en compte ou d'ignorer.
- Le Héraut Impérial traverse l'Empire et transmet les proclamations et édits de l'Empereur à la population, afin que chaque Rokugani, quel que soit l'endroit dans lequel il vive, soit au fait des intentions et des commandements impériaux. C'est l'un des plus anciens poste d'Élu puisqu'il remonte au fondateur de la famille Miya, qui porta au peuple de Rokugan les proclamations de Hantei à l'issue de la Première Guerre. Cette charge est traditionnellement confiée au daimyo de la famille Miya, mais l'Empereur peut la confier à quiconque en est digne.
- Le Shogun de l'Empire est une charge exclusivement militaire, dont la justification est consignée dans les anciens écrits du légendaire tacticien ronin Sun Tao: lorsque l'Empereur ne peut diriger, le Shogun se doit de le faire. Cette charge n'apparait formellement qu'au douzième siècle cependant. Depuis lors, le Shogun sert de penchant au Champion d'Émeraude, assurant ainsi qu'aucun des deux personnages ne contrôle seul trop de la puissance militaire de l'Empire. Le Shogunat (l'organisation militaire que contrôle le Shogun) est inférieur en nombre à l'ensemble des Légions Impériales, mais le Shogun peut faire appel à ces dernières.
- Le Trésorier Impérial supervise le calcul, la collecte et la redistribution des taxes impériales. Cette charge n'existe pas au cours de toutes les époques de Rokugan, et le cas échéant, il revient au Champion d'Émeraude d'en assumer les responsabilités. Lorsqu'elle existe, son prestige est moindre que celui associé aux autres charges d'Élu car la fonction est associée aux notions déplaisantes pour les samurai de commerce et d'argent. Bien entendu, personne ne saurait critiquer le Trésorier en public puisque cela équivaudrait à insulter directement l'Empereur. Sans oublier bien sûr les conséquences directes sur la collecte des taxes lors des saisons suivantes pour la personne responsable de la critique.
- La Voix de l'Empereur est une charge semblable en certains points à celle de Héraut si ce n'est que la Voix délivre la parole directe de l'Empereur à ses sujets, au lieu de proclamations. Cette charge n'apparait dans l'histoire de Rokugan que pendant les périodes durant lesquelles l'Empereur souhaite se distancier de ses sujets. La Voix accompagne l'Empereur dans tous ses déplacements, et parle souvent en son nom à la cour lorsque l'Empereur ne souhaite pas prendre part aux activités de cour.



Les Champions des Joyaux

Bien que l'Empire de Rokugan soit stratifié par l'Ordre Céleste, qui détermine clairement les différents niveaux de la classe des samurai, une certaine forme de méritocratie existe dans l'Empire d'Émeraude: des capacités hors du commun ou une réussite spectaculaire sont souvent récompensées par une certaines mesure d'avancement social. Cette pratique est notamment remarquable dans le cas des Champions des Joyaux, des individus ayant accédés à des charges importantes et prestigieuses dans l'Empire grâce à leur réussite personnelle. Bien que ces charges puissent être conférées par des proclamations impériales, elles sont le plus souvent conférées à l'issue de compétitions ou d'épreuves spécifiques.

- Le Champion d'Améthyste était à son origine un individu nommé par la famille Otomo pour veiller sur un artefact gaijin maudit connu sous le nom de Couronne d'Améthyste qui apportait une grande richesse à son porteur mais non sans risques. Au douzième siècle, elle fut détruite et depuis lors, le poste de Champion d'Améthyste est similaire aux autres postes de Champion des Joyaux. Le Champion est le représentant de l'Empereur, agissant en son nom dans les cours les plus reculées. Par la nature de son poste, le Champion est invité à toutes les cours de l'Empire et l'on attend de lui qu'il voyage plusieurs fois par an afin de s'assurer que les sujets les plus éloignés de l'Empire répondent aux attentes de l'Empereur.
- Le Champion d'Émeraude est le Champion des Joyaux le plus prestigieux. Il est le garde du corps et le champion personnel de l'Empereur, responsable de sa sécurité en cas de danger et superviseur de sa garde personnelle. De plus, le Champion d'Émeraude est l'arbitre suprême des lois de l'Empereur à travers l'Empire. Un homme seul ne pouvant faire respecter la loi dans un si grand Empire, il s'appuie sur les Magistrats d'Émeraude, des magistrats assermentés par l'Empire, ainsi que sur la puissance militaire des Légions Impériales (traditionnellement au nombre de dix, mais ce chiffre varie selon les époques). Lorsque la charge de Shogun existe, le Champion d'Émeraude partage le contrôle des Légions avec lui. Lorsque la charge de Trésorier Impérial n'existe pas, le Champion d'Émeraude a également pour responsabilité la collecte des taxes.
- Le Champion de Jade est un shugenja qui occupe une charge semblable à celle du Champion d'Émeraude (les Champions d'Émeraude sont quasiment exclusivement des bushi). Il a pour devoir de s'assurer que les formes illégales de magie –comme la magie gaijin ou l'horrible pratique de magie du sang connue sous le nom de maho – ne sont pas pratiquées dans l'Empire, et que les coupables soient punis en cas de pratique illégale. Il s'appuie pour ce faire sur les Magistrats de Jade, une organisation de magistrats spécialisés, et sur une unique Légion de Jade si l'usage de la force est nécessaire.
- Le Champion de Rubis est le sensei du dojo d'Émeraude, l'institution dans laquelle les Légionnaires Impériaux et les Magistrats d'Émeraude s'entraînent. Il arrive parfois que le Champion de Rubis soit nommé directement par le Champion d'Émeraude (ou l'Empereur lui-même), mais en général c'est un tournoi qui détermine l'identité du Champion. Le Champion d'Émeraude peut à tout moment décider d'organiser un nouveau tournoi forçant ainsi le Champion de Rubis à défendre son titre s'il souhaite conserver sa charge.
- Le Champion de Topaze est le Champion des Joyaux le moins reconnu, étant donné qu'il ne porte son titre qu'une seule année durant. L'identité du Champion est déterminée à l'issue d'une célèbre cérémonie de gempukku organisée dans la ville de Tsuma, au cœur des terres Grue. Les participants au tournoi passent une série d'épreuves couvrant l'ensemble des connaissances qu'un samurai honorable et traditionnel se doit de maîtriser. Tous ceux qui passent leur gempukku avec succès sont invités par la suite à se mesurer au cours d'un tournoi de iaijutsu, qui détermine le Champion de Topaze. Le Champion remporte une superbe armure, mais n'a pas de devoirs ou d'autres récompenses. Il est cependant extrêmement rare qu'il n'accède pas à une position relativement importante à l'issue de sa nomination, que ce soit au sein de son Clan ou au service d'un autre Champion des Joyaux ou d'un Élu de l'Empereur.
- Le Champion de Turquoise est l'artisan le plus accompli de l'Empire, un individu qui a remporté un concours complexe ouvert à tous les sujets de l'Empereur qui créent des objets de beauté. Il est considéré comme étant le patron des arts, et utilise généralement sa richesse à encourager les samurai à embrasser la part artistique, souvent négligée, de la vie d'un samurai.
- Il existe d'autres postes assimilés aux Champions des Joyaux. Par exemple, le Forgeron Impérial est un forgeron exceptionnel nommé par l'Empereur qui a pour tâche de produire des armes et armures pour les Champions des Joyaux. Au cours de certaines périodes, l'Outremonde a organisé des tournois afin de nommer de sombres équivalents aux Champions des Joyaux. Ainsi, au cours de la deuxième partie du douzième siècle, le prétendu Clan de l'Araignée a organisé des tournois déterminant l'identité d'un Champion d'Obsidienne et d'Onyx, pendants Souillés respectifs du Champion d'Émeraude et du Champion de Jade.

Rituels de Vie

L'existence du samurai représente un grand rituel, une journée type consistant à enchaîner les rites. C'est vrai pour tous les samurai, qu'ils soient formés comme bushi, courtisans ou shugenja. Les rituels peuvent différer d'un Clan à l'autre, d'une famille à l'autre, mais le respect que leur montre le samurai reste le même. Même pour un Clan aussi militaire et pragmatique que celui du Crabe, les rituels nombreux et variés s'accomplissent avec soin et dévotion.

Le premier rituel de l'existence d'un samurai commence à la naissance. Quand un enfant samurai naît, on pratique des bénédictions et des cérémonies religieuses pour repousser les mauvais esprits afin qu'ils ne maudissent pas le nouveau-né ou ne l'accablent de leur mauvaise fortune. On examine également les présages selon la position des astres et tous les indices possibles afin d'entrevoir la destinée de l'enfant. Un mois après la naissance, ses parents amènent le samurai nourrisson au sanctuaire le plus proche pour y être béni et notifié dans les registres locaux. Rokugan ne dispose pas d'un véritable recensement, mais si l'on s'y attèle, on peut en apprendre beaucoup sur la population d'une province en consultant les registres des naissances dans les sanctuaires correspondants.

Les enfants jouissent d'une existence insouciante, même si les parents dévoués ne manquent pas de leur rappeler les devoirs de samurai qui les attendent. Ils apprennent à lire et écrire, ainsi que les bases de l'étiquette et de la bienséance. Une période-clef intervient quand l'enfant est assez âgé pour entamer sa formation au sein de l'une des écoles de son Clan. Généralement cela survient entre 10 et 12 ans, même si quelques prodiges peuvent commencer leur apprentissage deux ou trois ans plus tôt. Le choix de l'école se montre capital, car il trace la voie de toute une vie. Tous les samurai ou presque passent par une école, car ils montreraient sans cela un manque de compétence et de dévouement indigne de ce qu'on attend d'eux. Un samurai ne peut que très rarement changer d'école. Aussi les parents prennent-ils diverses choses en considération: les traditions familiales, les besoins de leur seigneur et de leur Clan, et les talents apparents de leur enfant, le cas échéant. On peut également consulter prêtres et astrologues pour déterminer la voie tracée pour l'enfant. On s'intéresse rarement aux souhaits de l'intéressé. Une famille qui a servi le Clan par ses bushi pendant dix générations se doit de perpétuer cette tradition, quels que soient les désirs de l'enfant.

La formation scolaire s'étend généralement sur quatre ans, mais elle peut s'avérer plus courte ou plus longue selon les aptitudes de l'enfant. Quand un élève a maîtrisé la première Technique de l'école, on le considère prêt pour son *gempukku*, la cérémonie de passage à l'âge adulte. Il s'agit de l'un des rituels les plus importants de la vie du samurai. Le rituel de gempukku varie grandement d'un Clan, d'une école et d'une famille à l'autre. En général, il reflète à la fois l'occasion de fêter le changement (l'enfant devient adulte) et la possibilité de mettre à l'épreuve ce que l'enfant a appris. L'enfant doit dans la plupart des cas prouver sa maîtrise de la première Technique de l'école, ainsi qu'accomplir certains actes montrant son dévouement pour les traditions de la famille et du Clan. Ainsi les élèves Akodo doivent réciter leur lignée en remontant jusqu'à la fondation de la famille et les enfants Hida doivent entreprendre une mission en Outremonde pour en revenir avec la tête d'une créature redoutable. Une fois le rituel accompli, famille et amis offrent des présents au nouvel adulte, qui peut alors se choisir un nom. Certains préfèrent conserver leur nom d'enfance, mais beaucoup en adoptent un qui va symboliser leurs espoirs pour l'avenir de leur famille, leurs amis, leurs alliés, leur Clan ou l'Empire, ou marquant leur dévouement pour l'une ou l'autre de ces valeurs.



Les Origines des Ronin

Comment un samurai devient-il ronin? Beaucoup naissent comme tels, soit parce qu'ils sont des enfants de ronin ou les rejetons non reconnus et illégitimes d'un samurai clanique. D'autres se retrouvent ronin à la suite de quelque déshonneur ou échec qui les a fait bannir de leur Clan, châtiment que la plupart des samurai considèrent comme pire que le seppuku. Un samurai peut également finir ronin si son seigneur meurt sans laisser d'héritier. En général, un autre seigneur du même Clan acceptera ces samurai «orphelins» à son service, mais il arrive qu'aucun daimyo ne prenne l'initiative et les vassaux deviennent alors ronin.

Il existe une coutume parmi les samurai claniques qui consiste à demander la permission d'entreprendre un *mushu shugyo* ou « pèlerinage du guerrier». Le samurai quitte alors le service de son seigneur pour sillonner l'Empire en quête de sagesse et d'expérience. Cela arrive fréquemment parmi les Clans qui prisent l'accomplissement individuel, comme ceux du Dragon ou de la Grue, mais des samurai de tous les Clans peuvent faire cette quête. La plupart des daimyo accordent la permission d'entreprendre ces pèlerinages, car chercher à s'améliorer ainsi est considéré comme honorable pour un samurai. Durant le musha shugyo, on perçoit le samurai comme un ronin (il peut même adopter un nom différent pour le symboliser), mais lorsque le pèlerinage prend fin, il retrouve généralement l'allégeance de son seigneur ainsi que son statut précédent.

Qu'est-ce qu'une Geisha?

La nature exacte des geisha peut être déroutante. Contrairement à ce que les étrangers pensent souvent, les geisha n'ont rien de prostituées. Leur rôle consiste à divertir, offrir du réconfort aux samurai solitaires et angoissés par le jeu des conversations agréables, de la plaisanterie, de la musique, de la danse et de la détente. Un samurai qui se paye une soirée avec une geisha le fait pour se reposer, décompresser et «s'affranchir de son masque» pour quelques heures en devenant un simple homme qui partage la compagnie d'une femme belle et charmante sans les fardeaux du devoir et de l'honneur du samurai. Les idylles avec une geisha demeurent possibles, mais elles passent par une longue période de cour, durant laquelle le samurai montre son dévouement par des visites et des présents répétés (qu'il présente traditionnellement à la maîtresse de la maison de geisha plutôt qu'à l'intéressée). Seul un samurai qui montre un attachement sincère peut espérer gagner les faveurs de la geisha.

La geisha traditionnelle appartient à la gent féminine, au point de symboliser la féminité rokugani. Mais il ne faut pas oublier que Rokugan compte également des femmes samurai, aussi existe-t-il des hommes geisha. Comme on pourrait s'y attendre, une liaison amoureuse avec un homme geisha peut s'avérer problématique (car une femme samurai qui donne naissance à un enfant illégitime se déshonore, ainsi que sa famille et son Clan), mais pour le reste, ces geisha jouent le même rôle que leurs homologues féminins: divertir, converser agréablement et donner l'occasion de se détendre et d'ouvrir son cœur à quelqu'un qui ne présente aucune menace.

Le rêve de la plupart des geisha est de trouver celui (ou celle) qui les soutiendra pour la vie. Il peut s'agir d'un riche roturier ou d'un ronin prêt à les épouser et à leur offrir une demeure respectable, ou d'un samurai qui propose de les prendre comme concubines officielles.



Le rituel majeur qui suit est le mariage du samurai. À Rokugan, se marier est un devoir que l'on exécute généralement à la demande de la famille ou du seigneur. Les mariages se traitent pratiquement comme des affaires et s'arrangent souvent (procédure appelée *mi-ai*) entre les parents du couple. On fait souvent appel à un intermédiaire, voire un entremetteur professionnel (*nakado*). Le mi-ai débute généralement par une entrevue formelle entre les parents des éventuels époux. Les samurai ont tendance à rechercher une union qui va tirer le statut de leur famille vers le haut, leur donner plus de prestige ou de terres, ou cimenter des ambitions politiques ou personnelles par l'entremise de liens de sang, ou encore conclure des marchés ou forger des alliances entre Clans et familles. Personne ne demande aux mariés de s'aimer ou même de se connaître avant l'union. La procédure d'arrangement du mariage peut prendre entre quelques mois et plusieurs années. L'entrevue du mi-ai ne garantit aucunement la réussite de l'entreprise. Cette rencontre préliminaire a plutôt pour but de s'assurer que les deux parties s'adaptent à l'union, donc le meilleur moyen de favoriser la réussite. Dans le cas de deux familles géographiquement distantes, on engage un nakado ou autre intermédiaire pour transmettre messages et présents. Au sein de familles de très grand statut, les enfants peuvent souvent se retrouver fiancés bien avant d'atteindre l'âge adulte.

L'une des fonctions de base des Cours d'Hiver annuelles (cf «Le Passage du Temps et les Saisons», page 34) sert à rapprocher les futurs époux pour créer alliances et marchés pour l'année suivante. Pères et mères de la noblesse se présentent avec leurs enfants les plus doués à la Cour d'Hiver qui veut bien les accueillir, dans l'espoir d'attirer quelque regard royal. Généralement, les mariages arrangés à une Cour d'Hiver s'officialisent ou se célèbrent le printemps suivant.

Les cérémonies de mariage elles-mêmes forment des rituels très élaborés accomplis en présence des daimyo et sous l'œil des prêtres. Ces derniers récitent de nombreuses bénédictions et prières pour éviter la mauvaise fortune, repousser les mauvais esprits et apporter harmonie et fertilité à l'union. La cérémonie se tient le plus souvent en privé, avec la famille immédiate et un prêtre chargé de l'office, mais elle est suivie par une réception sophistiquée lors de laquelle les invités ont droit à un festin magnifique et font de nombreux cadeaux au couple. Au début de la cérémonie, la mariée porte traditionnellement du blanc, couleur de la mort qui symbolise qu'elle n'existe plus pour son ancienne famille. Une fois le rituel accompli, elle se présente à la réception en ôtant le kimono blanc pour en dévoiler un rouge; couleur de la vie signifiant qu'elle renaît dans sa nouvelle famille. Une fois les festivités achevées, les nouveaux mariés passent souvent un mois séparés pour méditer sur le sens de leur union, avant de s'établir dans leur nouvelle demeure.

Quand un samurai atteint la quarantaine, la tradition veut qu'il prenne sa retraite envers son Clan. Cependant cela n'a rien d'obligatoire et les samurai des Clans les plus actifs et pragmatiques continuent souvent de servir leurs seigneurs bien au-delà de leur quarantième année. Les nobles de haut rang et les daimyo restent aussi actifs plus longtemps. Un samurai qui se retire a de grandes chances de rejoindre la Confrérie de Shinsei en adoptant un nom nouveau et une nouvelle vie comme moine ou religieuse. Cette retraite s'accompagne d'une fête rituelle par laquelle la famille et les amis commémorent les accomplissements du samurai et lui rendent hommage avant son départ. Au terme de ce rituel, le samurai se rase la tête, transformation qui symbolise son entrée dans une vie nouvelle de contemplation religieuse. Toutefois, certains samurai à la retraite ne se tournent pas vers la Confrérie. Ils préfèrent rester avec leur famille ou leur seigneur, pour mener une existence paisible mais respectable en proférant leurs conseils opportuns. Les samurai à la retraite peuvent également reprendre du service et porter de nouveau l'épée quand une crise ou une menace le demande.

Le dernier rituel de la vie de tout samurai se retrouve dans les funérailles. Comme toute chose à Rokugan, elles obéissent à un protocole très strict. La Loi Impériale exige la crémation de tous les corps. Traditionnellement, la cérémonie intervient quatre jours après la mort, intervalle ponctué de prières et la destruction par les flammes de parchemins spéciaux remplis de «dernières paroles» qui représentent le message d'adieu des vivants au défunt. Le corps est oint et purifié par des eta, puis gardé en l'état par une garde d'honneur jusqu'au jour de la crémation. On prépare un repas spécial pour cette occasion et les parents comme les amis se retrouvent pour assister au bûcher funéraire, béni par des shugenja et des moines. Une fois le corps brûlé, on récite d'autres prières pour que l'esprit du défunt vogue plus vite vers l'au-delà. Les parents immédiats se rassemblent devant le bûcher pour récolter des fragments osseux parmi les cendres en usant de baguettes spéciales. On place ensuite ces esquilles dans une urne crématoire que l'on conserve en un site d'honneur pendant trente-cinq jours avant de l'inhumer, procédure accompagnée d'une dernière séance de prières, psaumes et bénédictions.

Étiquette de la Vie Quotidienne

Outre les rituels importants comme les mariages et les funérailles, d'autres règles et rites régissent la vie du samurai. Ils forment les traditions que les Rokugani rassemblent sous le nom «d'étiquette» et qui guident tous les détails de leur existence. Respecter l'étiquette, non seulement lors des grands événements, mais aussi à chaque moment du quotidien, démontre que le samurai sait se montrer autant civilisé qu'honorable, et qu'il se distingue des roturiers et des barbares. D'ailleurs, un samurai qui ne suit pas ces rites quotidiens se distingue par sa grossièreté et son manque d'éducation, au point qu'il peut être indigne de porter le titre de «samurai». Même les Clans les plus pragmatiques, comme ceux du Crabe et de la Mante, enseignent les bases de l'étiquette à leurs samurai.

Les samurai font preuve d'une grande politesse, même en face de leurs pires ennemis. Ils recourent aux noms de famille et à l'identité clanique pour s'adresser aux étrangers, et des noms entiers (le nom de famille suivi du nom personnel) avec les personnes qu'ils connaissent. On ne se contente d'employer le nom personnel qu'aveec les proches, les parents et les enfants. Par ailleurs, les Rokugani accolent presque toujours un suffixe formel pour s'adresser les uns aux autres. Il s'agit là d'une marque de bonnes manières et d'une maîtrise des formalités de communication. Le suffixe «-san» est le plus répandu et connu et s'emploie avec une personne d'un rang ou statut similaire au sien. On utilise le suffixe «-sama», plus respectueux, pour s'adresser à des supérieurs sociaux ou lorsqu'on se trouve avec une personne d'un rang équivalent, mais dans un contexte public très formel. Employer «-sama» à mauvais escient, en revanche, peut s'avérer très insultant. Le suffixe «-kun» ne s'emploie généralement que pour s'adresser à des inférieurs d'un point de vue social ou à de jeunes garçons. Il peut également être utilisé par une femme qui parle à un homme d'âge équivalent ou inférieur, avec qui elle est parente ou très proche. Enfin, le suffixe «-chan» ne s'applique normalement que pour les enfants, mais on peut l'accoler au nom d'une jeune femme dans un contexte plus décontracté ou affectueux (comme avec une sœur ou une camarade de classe).

On ne s'autorise à oublier le suffixe que lorsque la familiarité ou l'intimité est grande, et on ne le fait jamais nonchalamment ou ouvertement.

Rokugan n'est pas Synonyme de Japon

L'univers de Rokugan s'inspire largement de l'histoire et de la culture du Japon féodal, avec quelques influences moindres mais bien réelles de la Chine, de la Corée, de la Mongolie et d'autres contrées asiatiques. Toutefois, il est important que les joueurs du *Livre des Cinq Anneaux* comprennent que le Japon n'est qu'une source d'inspiration et non pas un modèle rigide. De nombreux aspects de Rokugan se détachent parfois grandement de la culture historique des samurai du Japon. Il convient de garder cela à l'esprit et de ne pas s'attendre à ce que Rokugan reproduise en tous points les sociétés et peuples qui l'ont inspiré.

Tous les Rokugani s'inclinent lorsqu'ils s'accueillent ou se saluent. Entre personnes d'un rang social plus ou moins équivalent (deux samurai, ou deux paysans), les deux inclinent le buste. L'individu au rang social le plus modeste doit s'incliner le plus bas. Quand il y a une différence sensible de statut (un paysan saluant un samurai, un samurai face à un daimyo ou quiconque devant l'Empereur), le plus prestigieux se contente d'un signe de tête et l'autre s'agenouille et va toucher le sol du front. On considère une inclination insuffisante comme un grave affront qui peut rapidement entraîner un châtiment voire une exécution.

Les samurai rokugani se montrent généralement modestes et discrets dans leurs attitudes publiques. Ils n'élèvent pas la voix, sauf au combat ou en situation d'urgence, et restent calmes autant que possible. Les samurai qui haussent la voix ou qui se montrent grossiers, comme les bushi du Clan du Crabe endurcis par leur service sur la Grande Muraille Kaiu, passent pour des brutes. Les samurai n'ont pas de contact physique en public, à moins que les circonstances le demandent (rattraper quelqu'un qui tombe, aider un compagnon sur le champ de bataille, soigner une blessure, etc.). Toucher quelqu'un sans nécessité (surtout dans un contexte formel comme à la cour) se voit considéré comme un grave manquement aux bonnes manières. Les Rokugani s'habillent toujours humblement sans laisser ses membres ou son torse apparent, sous peine de passer pour un barbare. Certains Clans enfreignent cette règle dans une certaine mesure. Comme par exemple le Clan de la Licorne dont beaucoup de membres endossent toujours les vêtements sans manches qu'ils portaient dans les Terres Brûlées. Toutefois, même eux savent respecter l'humilité vestimentaire quand ils se trouvent à la cour ou devant un daimyo.

Les samurai mettent un point d'honneur à ignorer ceux qui enfreignent l'étiquette, que ce soit délibérément ou accidentellement. Ces grossiers personnages n'existent tout simplement pas; on les exclut de toutes les conversations et toute possibilité de requête. Les règles de l'étiquette concernent également les sujets des conversations. Quand les samurai discutent, on vite de mentionner certaines choses. Les discussions publiques sur l'Outremonde ou des sujets associés comme la *maho* ou la Souillure, apparaissent comme malséants et quiconque évoque ces horreurs sans nécessité absolue se retrouve facilement ostracisé (d'où les difficultés à la cour de la plupart des samurai du Clan du Crabe). Les choses «impures» comme le sang, la sueur et les cadavres sont également considérées comme inconvenantes dans une conversation, de même que les habitudes et responsabilités des eta. De manière plus générale, les Rokugani évitent de parler plus longtemps que nécessaire de sujets déplaisants comme le commerce. Trop de franchise ou de brusquerie déplaît également, aussi l'usage veut que l'on recourt allègrement aux périphrases, au symbolisme et aux allégories, tout en laissant supposer beaucoup de choses au gré du contexte. Ainsi, un courtisan du Clan de la Grue qui cherche à s'allier avec le Clan de la Licorne contre celui du Lion ne dira pas: «Rejoignez-nous dans notre lutte contre le Clan du Lion.» Il dira plutôt quelque chose du genre de: «La sagesse de Shinsei nous rappelle qu'il est toujours plus avisé pour des samurai de s'unir contre une menace commune, adage que les descendants d'Akodo semblent parfois oublier.»

Les Rokugani qui se saoulent enfreignent facilement l'étiquette. Toutefois, on considère la boisson comme une excuse valable pour justifier un comportement aberrant. Un samurai qui a violé l'étiquette peut parfois limiter les dégâts en faisant des excuses publiques dans lesquelles il explique son attitude par une consommation excessive de sake.

Visites

Rendre visite à un autre samurai fait généralement appel à un protocole complexe. Quand un samurai se rend dans la résidence d'un autre, il doit présenter son sceau personnel (cachet marqué de son nom) et expliquer les raisons de sa venue ainsi que son identité, à un garde ou au premier domestique qu'il croise. Si le visité ne souhaite pas voir le visiteur, un serviteur délivrera un message poli à ce dernier indiquant que son maître est occupé pour la journée. «Veuillez revenir demain.» Bien que soit énoncée une invitation à revenir plus tard, le samurai expérimenté saura reconnaître là un refus poli qui permet à chacun de garder la face.

Lorsqu'on rend visite à un autre samurai, qu'on entre dans une maison de geisha ou que l'on s'arrête à une auberge ou une maison de thé, la bienséance veut que l'on mette ses armes de côté, notamment ses sabres. On les laisse alors sur un râtelier, dans une pièce privée ou sous la surveillance d'un garde, ou encore dans un placard prévu à cet effet. Cela permet d'éviter la tentation de recourir à toute violence inconvenante. Les samurai qui se rendent chez un individu de statut social sensiblement supérieur (comme leur daimyo) doivent arriver sans la moindre arme, même si des exceptions existent pour ceux en qui l'on a une grande confiance. Si l'on doit emporter ses sabres en présence de son hôte, on les place généralement au sol, plutôt que de les garder à la ceinture. La manière dont on les place recèle une grande importance. Poser ses lames à droite indique la confiance, tandis que les poser à gauche (côté par lequel on les dégaine au combat) suggère l'hostilité ou la méfiance.

Les visiteurs accueillis chez un samurai se verront au moins offrir le thé et peut-être davantage selon la durée de leur passage. Le sake ne se sert généralement que le soir.

Présents

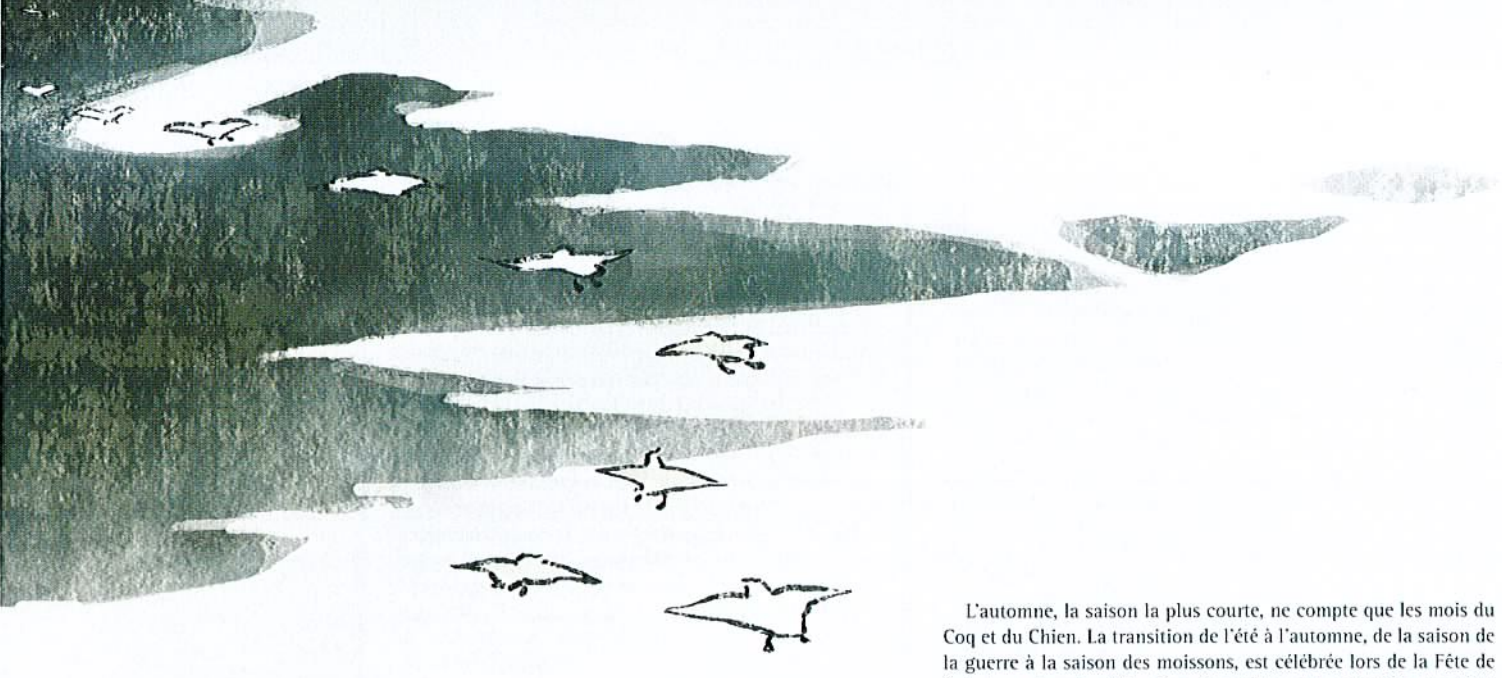
Selon la situation, il peut être opportun de faire un présent à son hôte. On offre également des cadeaux lorsqu'on assiste à un mariage, une cérémonie de gempukku ou toute autre mondanité, ainsi que pour les fêtes. Les efforts déployés déterminent l'importance et la sincérité du présent sont déterminées par. Un cadeau qui coûte cher, mais n'a aucune valeur personnelle ou historique, passera tout juste pour un remerciement poli, tandis qu'un présent sans grande valeur marchande mais chargé d'implications se recevra avec révérence et honneur.

Quand un samurai reçoit un présent, il le refuse deux fois. Cela permet à l'autre de l'offrir trois fois, montrant ainsi sa sincérité. Raccourcir ce rite revient à un manquement à l'étiquette, voire comme un affront envers celui qui fait le cadeau (cela pourrait tendre à prouver que son présent n'est pas digne d'une véritable attention). L'insulte peut également provenir du choix du cadeau. Tout ce qu'un daimyo peut et doit fournir à ses samurai (armes, armures, vêtements, produits alimentaires de base) est un affront direct, car cela suggère que le seigneur du samurai ne soigne pas ses vassaux. De même, l'argent peut constituer un cadeau, mais pas entre samurai, qui n'ont rien de marchands et n'ont nul besoin de monnaie (du moins, en théorie). Pour résumer, plus un objet peut s'avérer utile pour le bénéficiaire, plus l'affront peut être grand. À l'inverse, un objet inutile mais plein de sens apparaît comme le plus précieux des présents. Une fleur de cerisier tombée sur les genoux d'un samurai alors qu'il écrivait un poème célèbre constitue par exemple un magnifique cadeau.

Une Lettre de la Cour

Ma sœur, je dois te dire que le cadeau que tu as récemment fait à Doji-sama a été largement plus apprécié que je l'attendais. Quand j'ai vu les présents luxueux et magnifiques des autres courtisans, j'ai bien cru que la honte allait nous frapper et notre prestige en pâtir. Imagine ma surprise lorsque j'ai présenté ces simples baguettes, sans oublier le discours que tu m'avais suggéré concernant leur emploi par Doji Shinobu pour prendre son premier repas servi dans son nouveau château, et que le regard du seigneur Doji-sama s'est illuminé. Sa réaction est restée très mesurée, bien sûr, mais certains petits indices ne laissaient aucun doute sur son ravissement. Lorsque j'ai pris congé après les deux refus rituels, je n'ai pas manqué les quelques regards venimeux qui dardaient en ma direction à couvert de certains éventails! Tes conseils ont vraiment été inestimables.





Le Passage du Temps et les Saisons

Le calendrier de Rokugan se divise en douze mois, comme un calendrier occidental, mais l'année commence au début du printemps plutôt qu'en plein hiver. Le mois du Lièvre, qui correspond à avril, est le premier de l'année rokugani. Chaque mois rokugani a deux noms; un pour l'usage courant et un autre pour la désignation religieuse. Ces deux nomenclatures ont connu des variations au fil des siècles. La table 1.1 montre les mois du calendrier rokugani selon l'usage le plus moderne, ainsi que leur correspondance avec le calendrier occidental.

Le printemps, qui compte les mois du Lièvre, du Dragon et du Serpent, correspond à la saison où les fermiers plantent le riz, les céréales et les légumes. Il s'agit là d'une période de dur labeur, que les fréquentes tempêtes de pluie ne facilitent aucunement. Au printemps on limite les mouvements militaires, car les routes ne sont pas assez sèches pour déplacer de vastes armées. Les escarmouches entre Clans ennemis peuvent en revanche s'avérer courantes et intenses. La diplomatie se fait très active en cette période, les courtisans revenant de la Cour d'Hiver pour présenter les accords proposés à leurs seigneurs, considérations qu'il faut étudier, renégocier et finaliser ou abandonner. Si guerre il doit y avoir en été, les plans se font au printemps. C'est aussi à cette période que se ressentent les premières affres d'une mauvaise récolte l'année précédente, les réserves de nourriture commençant à manquer.

L'été (mois du Cheval, de la Chèvre et du Singe) se montre souvent très chaud et la plupart des paysans évitent de trop travailler en attendant que poussent leurs champs. Le climat est humide au centre de l'Empire, sec dans les terres occidentales comme celles des Clans de la Licorne et du Crabe. La canicule est omniprésente et les coups de chaleur abondent. On appelle l'été la «saison de la guerre», car se produit là le pic d'activité des armées rokugani. Les routes sèches autorisent les troupes à manœuvrer sans craindre de perturber la semaison ou la récolte. Des famines peuvent se produire, les années où frappe la disette. Les récoltes de l'année précédente épuisées font que tout le monde doit attendre l'automne pour refaire le plein de vivres. Ainsi, l'été peut devenir une époque d'agitation paysanne, voire de révolte.

L'automne, la saison la plus courte, ne compte que les mois du Coq et du Chien. La transition de l'été à l'automne, de la saison de la guerre à la saison des moissons, est célébrée lors de la Fête de Setsuban, grande célébration durant laquelle samurai et roturiers n'ont pas le droit de faire couler le sang. Les récoltes automnales marquent généralement la fin des conflits importants, car aucun Clan ne peut se permettre de perturber les moissons. Pour les paysans, cette période d'intenses labeurs suivie de célébrations non moins soutenues, accueillent les récoltes et la fin des conflits. L'automne compte également une autre fête majeure, le Festival Bon, au cours duquel les Rokugani rendent hommage à leurs défunts.

L'hiver commence avec le mois du Sanglier et dure jusqu'à la fin de l'année. Tout le Rokugan continental subit de grosses chutes de neige, ce qui rend les voyages très difficiles et la guerre presque impossible. La plupart des samurai d'un certain statut passent l'hiver à la cour de l'un ou l'autre des grands seigneurs de Rokugan. Ces «Cours d'Hiver» constituent le temps fort de la saison mondaine de Rokugan. Des centaines de samurai s'y rassemblent pour cancaner, négocier, festoyer, boire, compter fleurette et comploter. La plus prestigieuse des Cours d'Hiver est bien entendu celle qui accueille l'Empereur pour la saison et les samurai luttent farouchement pour obtenir une invitation à la Cour de l'Empereur. Les Fêtes conjointes de la Fin d'Année et du Nouvel An marquent la fin de l'hiver. Tous les Rokugani célèbrent leur anniversaire au début de l'année, plutôt qu'à leur véritable date de leur naissance.

Table 1.1: le Calendrier Rokugani

Mois Occidental	Nom Rokugani Courant	Nom Religieux Formel
Avril	Lièvre	Soleil
Mai	Dragon	Lune
Juin	Serpent	Hantei
Juillet	Cheval	Akodo
Août	Chèvre	Doji
Septembre	Singe	Shiba
Octobre	Coq	Bayushi
Novembre	Chien	Shinjo
Décembre	Sanglier	Hida
Janvier	Rat	Togashi
Février	Bœuf	Fu Leng
Mars	Tigre	Ryoshun

Nourriture

Le riz constitue la base du régime alimentaire rokugani et accompagne tous les repas. Cette graminée s'intègre tellement à la vie rokugani que le salut le plus classique ne dit pas «bonjour» ou «comment allez-vous?», mais «Avez-vous mangé votre riz aujourd'hui?» Le riz s'emploie de bien des manières; on peut le faire cuire à la vapeur et le servir en plat principal, le présenter en bouillie, le mélanger et le modeler avec du vinaigre, le broyer en gâteaux ou le moudre pour en tirer de la farine destinée aux boulettes et aux nouilles.

Les Rokugani consomment d'autres graminées, comme le millet et l'orge. Le blé, notamment le blé noir, s'utilise surtout pour les nouilles et les boulettes; on apprécie particulièrement le *soba*, nouilles de sarrasin servies en bouillon.

Les légumes se mangent en grande quantité et variété, généralement cuisinés (à la vapeur, frits, en ragoût ou macérés). Les haricots (surtout les graines de soja), le chou, les radis *daikon*, les oignons, les pommes de terre, les champignons, les poivrons, les pousses de bambou et autres légumes verts garnissent les tables. On consomme également des algues, soit fraîches soit séchées.

La source principale de protéines du régime rokugani est assurée par le *tofu* (lait de soja caillé) ainsi que par les fruits de mer et les poissons. Ces derniers, très appréciés, ont la réputation de mets fins, notamment dans les terres où le poisson frais se fait rare. Les poissons d'eau douce et d'eau de mer, les crabes, les homards, les moules et les huitres constituent des mets recherchés; les Rokugani se disent prêts à dévorer à peu près toute créature aquatique qu'ils pourront attraper. Les produits de la mer peuvent être bouillis, grillés, frits ou préparés en ragoût. Le poisson peut en outre être préparé sous forme de *sashimi*, c'est-à-dire cru et disposé sur du riz au vinaigre.

La viande pose plus de problèmes. Les Rokugani mangent de la volaille avec modération, mais la viande rouge leur apparaît dégoûtante (ils estiment aussi qu'elle donne mauvaise odeur à ceux qui en mangent). Les samurai chassent le cerf et le sanglier pour se divertir, mais n'en consomment pas, préférant laisser les dépouilles aux eta qui peuvent eux se contenter de cette nourriture (les eta étant déjà impurs, ce n'est donc pas un problème pour eux). Le Clan de la Licorne constitue une exception partielle à ce principe; ses membres ont appris à manger de la viande rouge durant leurs siècles de pérégrination dans les Terres Brûlées et le font encore de temps à autre, mais uniquement sur leurs propres terres.

La boisson la plus populaire reste sans conteste le thé (*cha*), infusion fragrante. Servir le thé à ses invités constitue l'une des formes les plus typiques de l'hospitalité rokugani. Le *sake*, boisson alcoolisée obtenue par la fermentation du riz, s'apprécie autant du côté des samurai que des roturiers. On le sert généralement chaud, même si certains sake de qualité supérieure se boivent froids. Une forme plus forte et âpre du sake existe, le *shochu*, mais seuls les plus gros buveurs en consomment (ce que l'on considère d'ailleurs comme un défaut).

Les repas se prennent essentiellement avec des baguettes. Normalement en bois rudimentaire, certaines plus luxueuses utilisées en compagnie prestigieuse peuvent être façonnées en essences plus chères et aromatiques, en ivoire, voire en jade. Les cuillers servent pour les soupes, les bouillies et les ragoûts. Les couteaux ne s'emploient qu'en cuisine, jamais à table; on sert toujours la nourriture sous une forme qui ne nécessite que l'emploi de baguettes ou de cuillers. Les Rokugani consomment également divers types d'en-cas, généralement vendus par des commerces de rue et servis sur des brochettes de bois.

Les Rokugani en voyage emportent souvent des boules de riz conservées sous forme cylindrique ou triangulaire et enveloppées dans des algues séchées pour garder la fraîcheur. On peut alors les manger avec les doigts, rare exception à la règle générale qui veut que l'on ne touche pas directement la nourriture.

Cheveux

La coiffure traditionnelle pour les samurai hommes est le crâne rasé surmonté d'une houppe pliée vers l'avant au sommet du crâne. Les samurai femmes portent généralement les cheveux longs, sans jamais les couper. Célibataires, elles les tirent en arrière sous la forme d'une «queue de renarde», sorte de queue de cheval ou tresse dont la base se trouve près du sommet du crâne. Aucune femme ne coupera ses cheveux à moins d'être veuve ou en deuil.

Beaucoup de samurai de Rokugan passent outre ces conventions pour se coiffer de manière à signifier leur Clan. On sait que les samurai du Clan de la Grue, hommes comme femmes, aiment teindre leurs cheveux en blanc et les porter longs, juste agencés par une queue de cheval ou une houppe. De nombreux samurai du Clan du Lion teignent leurs cheveux en doré, pour honorer les bêtes qui donnent le nom au Clan. Le Clan du Dragon compte de nombreux samurai pratiquant l'ascèse, qui se rasent complètement le crâne à l'instar des moines, tandis que les membres du Clan du Crabe qui passent leur vie sur la Grande Muraille Kaiu peuvent aussi bien se raser la tête que laisser leurs cheveux longs et en bataille. Les bushi du Clan de la Licorne, notamment ceux de la famille Moto, peuvent laisser une certaine liberté à leur chevelure. Les moines se rasent bien entendu le crâne pour symboliser leur mode de vie austère et les samurai qui se retirent au sein de la Confrérie de Shinsei symbolisent également ainsi leur transformation.

Les hommes rokugani ont généralement peu de pilosité faciale et se rasent de près, surtout jeunes. Barbes et moustaches se taillent soigneusement mais le bouc reste la forme la plus courante.

Vêtements

Les habitants de Rokugan s'habillent selon leur rang. On peut aisément deviner le statut social de quelqu'un rien qu'en observant ses vêtements. L'habillement rokugani mêle soie et coton, selon les saisons: on porte de la soie en plein été, et des vêtements en coton plus épais à l'automne et en hiver.

Le vêtement traditionnel du samurai s'appelle le *kimono*, sorte de toge dotée de longues manches que l'on garde ferme avec une ceinture appelée *obi*. On peut caler de petits objets et bourses dans l'obi ou les y suspendre. Quand un samurai porte ses épées, il les glisse traditionnellement sous son obi pour qu'elles restent à portée de main. Beaucoup portent une veste appelée *kataginu* par-dessus leur kimono, tandis que les bushi ont également un *hakama*, sorte de jupe plissée et en plusieurs parties qui fait office de pantalon. À la cour ou en d'autres circonstances mondaines, les vêtements des samurai montrent une grande variété de couleurs, de taille et de



broderie. La mode et ses influences peuvent d'ailleurs entraîner une rivalité farouche. Les samurai font souvent intervenir les couleurs de leur Clan dans leurs vêtements, mais rien ne les y cantonne. Les samurai les plus artistes ou les plus prétentieux font un usage très créatif des couleurs et des motifs pour attirer l'attention. En revanche, tous les samurai font bien attention à ne pas se présenter sous les couleurs exclusives d'un autre Clan, ce qui pourrait être perçu comme un grave affront.

Le kimono féminin diffère souvent du masculin sur plusieurs plans. Traditionnellement, l'obi féminin gagne en largeur et se noue de manière élaborée. Les manches du kimono féminin s'arrondissent contrairement à la taille carrée du kimono des hommes. Une femme célibataire portera son kimono avec des manches flottantes qui peuvent descendre jusqu'aux genoux, voire jusqu'au sol, tandis qu'une femme mariée a des manches plus courtes (quoique bien plus longues que celles d'un homme).

Tous les samurai (à l'exception des ronin) portent les *mon*, symboles circulaires de leur Clan, de leur famille et de leur école. Ils se présentent brodés sur les vêtements à certains endroits, selon de vieilles traditions sociales. Généralement, le samurai porte un grand mon pour son Clan au dos de son kimono ou kataginu. Les symboles de la famille et de l'école se portent devant, mais le choix du côté (droite ou gauche) est lourd de sens. Le mon le plus proche de la droite guide l'épée du samurai, tandis que le mon de gauche signifie vers où penche son cœur.

Les paysans s'habillent plus simplement que les samurai, même si la plupart des paysannes aiment avoir au moins un kimono coloré pour les fêtes et les célébrations. La paysanne typique porte un kimono très simple et pratique, souvent avec une jupe plus courte, qui ne gêne pas les mouvements pour la marche et le labeur. Le paysan portera des cuissardes courtes en coton, qui descendent jusqu'au genou ou à peine en dessous, ainsi qu'un pardessus en coton appelé *haori*.

Les moines de la Confrérie ne portent qu'un pagne et une toge rudimentaire de couleur brun clair ou safran, et s'encombrent rarement d'autre chose qu'une canne de marche.

Les Trois Péchés

Les Rokugani considèrent un grand nombre d'activités comme inappropriées, déshonorantes ou criminelles, mais l'âme de leur code moral a la conviction qu'il existe trois Péchés véritables: la Peur, le Désir et le Regret, ces mêmes Péchés qui ont créé l'univers. Succomber à l'un d'eux revient à abandonner la voie du comportement honorable et convenable. La Peur fait non seulement perdre le courage, mais aussi reculer devant ses devoirs de samurai. Le Désir fait renoncer à la loyauté envers son seigneur et son Clan en faveur d'intérêts personnels et égoïstes. Et le Regret fait douter le samurai de ses propres actes et se laisser distraire par ses échecs au lieu de les assumer.

Habitat

Les roturiers comme les fermiers et les artisans vivent au sein de villages (plus rarement de villes) avec toute leur famille dans une même habitation. La demeure d'un fermier, une simple hutte au sol, possède des parois extérieures en bois (généralement du cèdre), avec des pans intérieurs en papier et un toit en chaume. Un tel logis ne comprend souvent que deux pièces, une salle de séjour et une chambre. Les villageois plus notoires, comme le chef local, ont une maison plus grande qui comprend une «belle salle» pour recevoir les samurai de passage.

Les demeures de samurai s'avèrent largement plus vastes et agréables. Leur construction reste globalement similaire, mais elles comptent plusieurs pièces et des toits en tuiles, ainsi qu'un jardin dans la plupart des cas (très petit pour les samurai les plus modestes). Les résidences de samurai se divisent en trois, une partie avant utilisée pour le travail, une partie intermédiaire pour les invités et le coucher, et une troisième plus privée dans laquelle on prépare les repas et où la famille a ses quartiers. La plupart des samurai ont des domestiques qui habitent la maison ou une annexe plus petite.

Les roturiers opulents, notamment les marchands, ont souvent des maisons de qualité équivalente à celles des samurai, mais ils se gardent de trop étaler leur richesse pour ne pas attirer l'ire de samurai jaloux.

Les seigneurs et gouverneurs habitent des châteaux, qui se présentent de deux manières: Kyuden et Shiro. Les Kyuden, plus sophistiqués, font à la fois office de forteresses militaires et de palais. Traditionnellement, on n'accorde le terme «Kyuden» qu'aux citadelles jugées dignes d'accueillir la Cour d'Hiver Impériale, certains Clans le réservant à la demeure ancestrale de leur Kami fondateur. Un Kyuden est une magnifique bâtisse aux étages inférieurs en pierre et aux niveaux supérieurs en bois lourd et robuste, le tout surmonté d'un toit de tuiles. Conçu pour pouvoir accueillir les ambassadeurs et visiteurs de plusieurs Clans à la fois, il peut même recevoir des centaines voire des milliers de troupes en cas d'attaque ou de siège. Malgré cette démesure, de nombreux Kyuden ont réussi dans leurs efforts d'esthétisme, ce qui demande beaucoup de moyens et d'efforts. Seul le Clan du Crabe, dont la guerre incessante contre l'Outremonde laisse peu d'énergie pour ces choses, fait totalement l'impasse sur l'aspect décoratif.

Un Shiro, généralement un château plus ordinaire et petit, mise davantage sur le côté fonctionnel que sur la forme. Les divers Shiro peuvent être très différents, que ce soit par la taille, la fonction et l'aspect. Un Shiro qui sert de siège à une famille du Clan de la Grue ou du Scorpion a par exemple de bonnes chances d'être plus vaste et beau qu'une forteresse de province d'un Clan aussi militaire que celui du Lion ou de la Licorne.

Les moines habitent généralement des monastères isolés au sein desquels ils peuvent s'adonner à la contemplation et l'étude sans être dérangés. On assigne toutefois certains moines dans un sanctuaire ou un temple, comme on en trouve dans presque toutes les villes de l'Empire. Ils y servent aux côtés de shugenja des Clans pour pourvoir aux besoins religieux de leur communauté. Les temples sont généralement des bâtiments de bonne conception de type pagode, en bois et pierre. Les plus vastes de ces temples, les grands sanctuaires appelés Shinden, se montrent peu nombreux en l'Empire. Une poignée de familles de shugenja ont établi leur demeure ancestrale dans certains de ces grands temples, mais les Shinden sont le plus souvent gérés par la Confrérie de Shinsei.

Option Culturelle: le Rôle des Femmes

«Les vierges samurai qui restent fidèles à leur seigneur inscrivent leur nom dans les livres d'histoire. Celles qui échouent apparaissent dans les chansons d'amour tragiques.»

– DOJI SHIZUE

La version «par défaut» de Rokugan, comme décrit plus haut, fait jouer un rôle mineur au sexe des samurai. Certains joueurs et maîtres de jeu préfèreront peut-être que leurs parties soient plus proches dans l'esprit des cultures historiques qui ont inspiré Rokugan. Dans ces cultures, la répartition des rôles selon le sexe se montrait souvent stricte. Il convient toutefois de s'assurer que tout le monde agrée avant d'introduire ce concept. Illustrer l'aspect «deux poids, deux mesures» d'une société pré-moderne, même dans une société fictionnelle et relativement idéalisée comme Rokugan, peut facilement déranger voire froisser certains joueurs, si bien qu'il ne faut pas traiter ces questions à la légère.

Si le MJ et les joueurs s'accordent sur une représentation plus historique du rôle de chaque sexe, la position des femmes devient complexe et limitée sur bien des plans. On considère toujours une femme samurai comme l'égale d'un homme pour sa caste, mais elle devra pour le reste faire face à de nombreuses différences et inégalités. Cela s'avère particulièrement criant pour les samurai-ko, qui servent comme bushi. Leur vie demeure un exercice délicat dans lequel elles doivent jongler entre leur rôle de bushi et leurs devoirs de femmes.

On traite les samurai-ko comme des dames de cour, avec la déférence due à leur statut, à moins de les voir vêtues et équipées pour la guerre. À l'inverse, quand une samurai-ko porte son équipement martial, on la présente sous son titre militaire et non son titre social, en prenant soin de ne pas mentionner son sexe. Les samurai-ko ont les mêmes droits que les hommes, y compris la possibilité d'être à la tête d'une demeure ou de terres, de parler au nom de leur Clan et de partir en guerre pour représenter leur daimyo. Mais elles font aussi partie des femmes et il y a bien des conventions sociales auxquelles les membres féminins de la caste des samurai doivent se conformer lorsqu'elles ne se trouvent pas sur le champ de bataille.

Ainsi, on attend traditionnellement d'elles qu'elles parlent à voix plus basse que les hommes, que leurs gestes se fassent plus discrets et plus lents. Les femmes célibataires n'ont pas l'autorisation de se trouver seules en présence d'hommes. Aussi celles qui souhaitent servir leur Clan comme samurai-ko doivent-elles faire vœu de chasteté ou être accompagnées en toute circonstance d'un «serviteur d'honneur» ou d'un membre de leur famille. Cela pour s'assurer qu'elles obéissent aux conventions et ne se retrouvent en aucun cas seules avec un homme qui pourrait souiller leur vertu. Si l'on découvre qu'une samurai-ko célibataire a un amant, elle n'a généralement d'autre choix que de faire seppuku ou, plus souvent, de renoncer à son statut pour rejoindre un monastère. Bien entendu, il existe de nombreuses samurai-ko qui ont des amants; la littérature et la poésie de Rokugan sont remplies de légendes de ces femmes que l'amour a condamnées.

Quand une samurai-ko se marie, à moins d'être daimyo ou d'un rang supérieur, elle devient femme au foyer. Cette tradition remonte à l'époque de Dame Doji, qui tenait la maison pendant que Kakita guerroyait contre les forces de Fu Leng.



Voyage

Les déplacements ne se font pas rapidement à Rokugan, car la plupart des samurai ne disposent pas de leur propre monture et le nombre d'artères principales est faible. Même à dos de cheval, voyager à travers l'Empire peut prendre des jours voire des semaines. Par mauvais temps (grosses pluies ou neige), la progression s'avère atrocement lente.

On surveille étroitement les déplacements des Rokugani et la plupart des samurai ont besoin de l'autorisation de leur daimyo pour quitter leurs terres. Tous les voyageurs, samurai et roturiers doivent se munir de leurs documents de voyage sur lesquels leur destination et les raisons du voyage ont été notifiées. Ces papiers se font sous la responsabilité des daimyo ou des magistrats et voyager sans eux (ou avec de faux documents) est considéré comme un crime. Des patrouilles vérifient régulièrement les documents, mais aussi les postes de garde des frontières claniques et des carrefours importants, ainsi qu'aux portes des villes. Comme on peut l'imaginer, cela ne facilite pas la vie des ronin et autres voyageurs réguliers.

Toutes les routes de Rokugan appartiennent de droit à l'Empereur, mais sont entretenues et patrouillées par les Clans des terres qu'elles traversent. Les routes principales sont parsemées de relais et gîtes dans lesquels les voyageurs peuvent passer la nuit s'ils ne peuvent atteindre le village suivant. Il s'agit de petits bâtiments équipés de futons, d'un foyer pour la cuisine et d'eau fraîche.

Quand des samurai se présentent dans un bourg ou une ville, ils doivent faire une visite de politesse auprès du chef local ou gouverneur pour lui faire connaître leur présence et leurs intentions. Dans les villes importantes, cette visite se fait auprès d'un modeste fonctionnaire de la part du daimyo, mais dans les bourgs plus réduits et les zones rurales, le dirigeant des lieux peut accorder lui-même une brève audience. Le visiteur qui passe outre cette visite de courtoisie commet un manquement à l'étiquette.

Hommes et Femmes

Tous les membres de la caste des samurai, hommes comme femmes, se doivent de servir leur Clan avec le même honneur et le même dévouement. Rokugan fait peu de distinctions dans les devoirs et les égards accordés aux hommes et aux femmes. Tous appartiennent à la caste des samurai et ont droit au respect que mérite leur statut. Il existe néanmoins certaines nuances sociales, en partie basées sur le simple fait que les femmes portent les enfants. On peut aussi noter qu'une femme se marie plus souvent au sein d'une autre famille ou d'un autre Clan.

Quand des samurai se marient, l'un des membres du couple reste à la maison pour gérer les affaires domestiques, tandis que l'autre continue de servir le Clan. L'époux qui reste «actif» reçoit alors une rémunération de la part de celui qui gère la maison. Le plus souvent l'épouse s'occupe de la demeure, pour la bonne et simple raison qu'elle doit y rester pour enfanter et élever les enfants du couple. Dans certaines familles de tradition plus matriarcale, comme les Utaku et les Moshi, l'homme se retrouve généralement assigné à la demeure. De même, ces familles laissent plus facilement leurs hommes intégrer une autre famille par les liens du mariage que l'inverse.

Il faut toutefois comprendre qu'à Rokugan, un homme ou une femme «au foyer» a bien plus de responsabilités qu'on pourrait le croire. L'époux qui assure ce devoir s'occupe de tout l'aspect financier et de toutes les affaires domestiques. Il gère les finances, engage des ouvriers pour réparer et améliorer la maison et le terrain, s'assure de la rémunération des serviteurs et s'occupe de divertir les visiteurs. Bien qu'il passe beaucoup de temps à gérer l'argent, cela n'entache en rien sa réputation. Au contraire, un époux qui assure la prospérité et la qualité d'un foyer est honoré et respecté.

Parmi les nobles de haut rang, qui ont de véritables armées de serviteurs, ces traditions ne se respectent pas souvent. Il arrive fréquemment dans ce cas que les deux époux continuent d'assumer leurs devoirs de samurai et confient leur maison et leurs enfants aux soins de leurs subalternes et serviteurs les plus fidèles.



Religion et Philosophie

Les croyances religieuses de Rokugan englobent en réalité trois formes cultuelles différentes: le Shintao, le Fortunisme et la vénération des ancêtres. Ces trois formes s'unissent de par la volonté de l'Empereur en un unique système religieux. La Confrérie de Shinsei, ordre de moines, est garante de la religion de Rokugan, ses différentes branches gérant les divers aspects de la foi.

Le Shintao est consacré à l'étude et l'application des enseignements de Shinsei, le «Petit Maître» dont les paroles ont illuminé le premier Hantei et sauvé l'Empire. Le Shintao apparaît comme une philosophie complexe en surface, mais elle se base essentiellement sur l'équilibre spirituel et physique ainsi que sur la modération. Elle incite à éviter les tentations de la vie mortelle pour atteindre une harmonie appelée illumination. Le débat est grand quant à savoir ce que représente réellement l'illumination et comment on peut l'atteindre, même si la plupart des érudits s'accordent sur le fait que l'équilibre et la dévotion spirituelle restent des éléments cruciaux. De nombreuses sectes divergentes de Shintaoisme ont fleuri au fil des siècles; certaines ont proposé une approche douteuse, voire blasphématoire.

Le Fortunisme ou culte des Fortunes, s'occupe des esprits et dieux qui vivent à Tengoku (le Royaume Céleste), ainsi que des esprits moindres qui occupent le royaume des mortels. Les Fortunes s'organisent selon une hiérarchie céleste, qui va du Soleil et de la Lune, maîtres incontestés des Cieux, jusqu'aux Sept Grandes Fortunes et les Dragons Élémentaires, puis aux centaines de Fortunes Mineures. Les Kami fondateurs des Clans Majeurs résident également à Tengoku et sont vénérés avec autant de ferveur. Sous les Fortunes, on trouve les êtres spirituels inférieurs, comme les Ryu (esprits dragons élémentaires) et les Fushisho (esprits phénix) qui se rendent parfois dans le monde des mortels ou y résident un certain temps. Plus bas encore, apparaissent les simples esprits élémentaires qui habitent tous les objets que compte le royaume des mortels. Les Rokugani vénèrent tous ces êtres, du plus noble au plus modeste, et savent les révérer et les apaiser comme il se doit. Ainsi, quand les terres d'un paysan subissent la peste, il prie Ekibyogami, Fortune des Épidémies pour implorer sa miséricorde. Quand un paysan coupe un arbre, il remercie les esprits qui l'occupent et s'excuse d'avoir dû l'abattre en exprimant sa gratitude pour faire bénéficier sa famille de bois et de chaleur.

La vénération des ancêtres concerne celle des esprits des aïeux, notamment ceux qui ont connu l'ascension vers Yomi. Les Rokugani croient que leurs ancêtres honorés veillent sur eux depuis l'au-delà et ils prient pour qu'ils les guident, les assistent et leur apportent bonne fortune. Chaque maison de Rokugan, qu'elle soit habitée par l'eta le plus misérable ou le noble le plus éminent, contient un sanctuaire ancestral où les résidents peuvent prier leurs ascendants disparus et leur montrer leur dévouement.

Le Karma et la Roue Céleste

Les Rokugani considèrent depuis longtemps que la plupart des âmes renaissent pour vivre une nouvelle existence dans un corps mortel. Cette croyance remonte à l'aube de l'Empire et aux premiers enseignements de Shinsei. Mais ils vénèrent également leurs ancêtres, ce qui apparaît comme un paradoxe. Les Rokugani d'aujourd'hui sont arrivés à la conclusion que chaque âme a un destin, un dessein préconçu. Tant que l'on n'a pas accompli cette destinée, l'âme renaît encore et encore, retrouvant le monde des mortels dans un nouveau corps. L'âme ne peut entrer en Yomi, Royaume des Ancêtres Bénis, et quitter la Roue Céleste que lorsqu'on accompli ce destin. Ce concept de réincarnation constitue un élément-clé de la théologie rokugani, car il apprend à chacun à ne pas craindre la mort. La mort ne se résume finalement qu'à un passage vers la vie suivante.

Au cours d'une vie, l'âme accumule du karma, fardeau de bonnes et mauvaises actions, celles qui la guident vers sa destinée et celles qui l'égarent sur la voie du péché. Quand une personne meurt, l'âme emporte ce fardeau karmique dans l'au-delà et Emma-O, Fortune de la Mort, assigne sa renaissance selon le contenu. Un samurai dont l'âme se charge de mauvais karma risque de renaître comme roturier ou eta, voire d'être condamné à devenir gaki pendant quelques décennies. À l'inverse, ceux qui ont bien vécu, évité le péché et rempli leurs devoirs deviennent dignes de renaître à un statut supérieur. Ainsi, tous les habitants de Rokugan ont une puissante motivation spirituelle pour accepter de se conformer à l'ordre social et assumer leurs responsabilités de leur mieux.

Les paysans de Rokugan ont un dicton: «En renaissant samurai, les samurai sont punis pour leurs prouesses.» Bien que cette plaisanterie ait pour but d'entretenir la bonne humeur, elle renferme une part de vérité. Les pressions de la vie rokugani rendent presque impossible la purification du karma et seules les âmes exceptionnelles parviennent à un statut supérieur (sans même parler d'accomplir leur destin pour atteindre Yomi). Mais cela signifie également ceci: les mortels ont le pouvoir d'influer sur leur destin. Shinsei lui-même l'a dit lorsqu'il a choisi des mortels pour devenir les Sept Tonnerres et affronter le sombre Kami Fu Leng. Ses paroles furent les suivantes: «Seuls les hommes mortels peuvent changer leur destinée.» Ainsi un Rokugani qui accomplit des prouesses de vaillance et de noblesse peut-il non seulement influencer sa destinée, mais aussi celle du monde qui l'entoure, et purifier son karma dans un instant d'héroïsme.

Les Oni de Jigoku

Jigoku, le Royaume du Mal, horrifie et terrorise les Rokugani. L'un des aspects les plus terrifiants de ce Royaume est ses habitants, les êtres démoniaques connus sous le nom d'oni. Ce sont des créatures de pure violence et malice, cherchant à tout corrompre, tuer et détruire sur leur passage. Ils peuvent se frayer un chemin vers Ningen-do de plusieurs manières – comme par le biais d'invocations de maho ou de passages entre les Royaumes Spirituels comme le Puits Suppurant. Les oni varient grandement en taille et en apparence, et les Rokugani ont à travers les âges dû en affronter plus d'une centaine de types différents. Même si certains oni sont relativement faibles, ils n'en restent pas moins extrêmement dangereux pour les samurai, et les plus puissants des oni sont capables de détruire des armées entières. Pour plus d'information à leur sujet, rendez vous au *Livre du Vide*.



Les Royaumes Spirituels

À l'aube de l'Empire, les Rokugani avaient une perception presque simpliste du cosmos. Ils pensaient celui-ci divisé en trois royaumes: le Royaume des Mortels (Ningen-do), les Cieux (Tengoku) et le Royaume des Morts (Jigoku). On croyait alors que les oni et autres êtres démoniaques provenaient des contrées les plus sombres de Jigoku, qui incluait également les domaines des fantômes et des ancêtres honorés.

Au fil des siècles, les Rokugani ont cependant acquis une compréhension plus profonde et élaborée des autres royaumes d'existence, collectivement appelés Royaumes Spirituels. Les esprits qui se rendaient à Ningen-do ont été étudiés et interrogés par les shugenja et érudits. Certains shugenja, notamment de la famille Kitsu, ont même pu localiser des portails spirituels et les traverser, pour se rendre eux-mêmes dans ces autres dimensions. Au douzième siècle, un shugenja du nom de Naka Tokei visita tous les royaumes spirituels et ses découvertes accrurent grandement la connaissance rokugani de ces lieux.

À l'époque moderne, les érudits rokugani reconnaissent l'existence de douze Royaumes Spirituels en comptant Ningen-do (Royaume des Mortels physique habité par les humains). Les autres royaumes connus sont les suivants:

Chikushudo (le Royaume des Animaux): très proche de Ningen-do avec lequel il est aligné et relié par de nombreux portails, Chikushudo accueille une grande variété de puissants esprits animaux, notamment les métamorphes appelés *hengeyokai*, comme les kitsune et les tanuki. Ces êtres trouvent les humains à la fois attirants et fascinants, et prennent souvent forme humaine pour vivre parmi eux. D'ailleurs, les légendes rokugani abondent d'histoires dans lesquelles des métamorphes tombent amoureux de mortels et leur donnent des enfants. Deux Clans au moins, ceux de la Chauve-souris et du Renard, ont des liens très intimes avec des métamorphes.

Gaki-do (le Royaume des Morts Affamés): royaume sinistre et déplaisant, il est très lié avec Jigoku avec lequel plusieurs portails le connectent. Gaki-do accueille les *gaki*, ces esprits spectraux malfaisants qui se nourrissent de substances malpropres et d'émotions néfastes. Certains gaki viennent de ce royaume, tandis que d'autres ont été créés à partir d'âmes mortelles condamnées en ces lieux par leur vie de péchés. Ces deux types de gaki se rendent souvent dans le royaume des mortels pour s'alimenter.

Jigoku (le Royaume du Mal): il s'agit du plus meurtrier et dangereux des royaumes spirituels. Jigoku abrite des oni monstrueux et d'innombrables autres êtres maléfiques. Sa puissance déborde dans les autres royaumes par l'intermédiaire de la terrible corruption spirituelle que les Rokugani appellent Souillure de l'Outremonde. Jigoku cherche sans cesse à renverser l'Ordre Céleste par l'invasion et la corruption d'autres royaumes spirituels, notamment Ningen-do. Ces tentatives ont provoqué bien des crises majeures de l'histoire de Rokugan.

Maigo no Musha (le Royaume des Héros Perdus): il s'agit peut-être du plus obscur des royaumes spirituels. Cette dimension se nomme aussi Royaume des Destinées Altérées et accueille les âmes dont le destin a été à ce point contrarié qu'elles ne peuvent pas renaître normalement dans le royaume des mortels. C'est en se réfugiant à Maigo no Musha que ces âmes peuvent espérer trouver la rédemption et reprendre le cours de leur destinée.

Meido (le Royaume de l'Attente): quand un mortel meurt, son âme se rend à Meido, où elle attend le jugement d'Emma-O, Fortune de la Mort. Outre Emma-O et ses serviteurs, Meido ne compte aucun indigène et les âmes qu'on y trouve appartiennent toutes à des mortels en attente d'être jugés. Parfois, une âme se perd sur le chemin de Meido ou quitte le royaume pour rejoindre le monde des mortels. On appelle ces âmes les yorei, ou fantômes.

Sakkaku (le Royaume de la Malice): royaume spirituel mineur, domaine des esprits espiègles comme les mujina et les kappa. Les créatures de Sakkaku n'ont rien de foncièrement malfaisant, mais leurs tours et farces peuvent souvent s'avérer dangereux ou meurtriers pour les mortels. Elles adorent se rendre à Ningen-do pour taquiner et tourmenter les hommes et les portails entre les deux royaumes foisonnent. Beaucoup de créatures de Sakkaku restent dans le monde des mortels pendant de longues périodes.

Tengoku (les Cieux): les Cieux accueillent les Fortunes et les grands Dragons Célestes, et veillent sur le royaume des mortels et tous les autres royaumes spirituels. Tengoku ressemble à une bureaucratie céleste, l'Empire ayant d'ailleurs été bâti selon son modèle. Le Soleil et la Lune y règnent, avec le soutien direct des Dragons et des grandes Fortunes. Les Cieux cherchent l'équilibre en toute chose et s'opposent ainsi (quoique souvent indirectement) aux actes d'autres royaumes comme Jigoku qui veulent détruire cet équilibre.

Toshigoku (le Royaume du Massacre): autre royaume malveillant, comme Gaki-do et Jigoku (auquel il demeure très lié), Toshigoku se consacre à la violence débridée et la soif de sang. Les âmes qui meurent en proie à la sauvagerie se condamnent à entrer en Toshigoku. Là ils finissent généralement dévorés par la violence omniprésente du royaume pour ne devenir que des machines à tuer dénuées de conscience. Heureusement, les portails stables qui donnent sur Toshigoku restent rares, mais des accès provisoires s'y ouvrent de temps à autre spontanément depuis des sites de violence extrême comme les champs de bataille. Les âmes se retrouvent alors directement dans l'étreinte du Royaume du Massacre.

Yomi (le Royaume des Ancêtres Bénis): les mortels qui parviennent à accomplir leur destinée et à se purger de leur mauvais karma reçoivent l'autorisation de quitter la Route Céleste pour monter à Yomi, où ils passent l'éternité en veillant sur leurs descendants mortels. Yomi est un lieu de beauté et de gloire, demeure des esprits des plus grands héros de Rokugan. D'un point de vue métaphysique, il demeure très proche de Tengoku, mais même les âmes mortelles les plus illustres n'ont pas le droit de pénétrer dans le Royaume Céleste; on y accepte seulement ayant atteint le statut de Fortunes.

Yume-do (le Royaume des Rêves): les mortels se rendent dans ce royaume chaque nuit, durant leur sommeil, mais on peut y accéder physiquement par l'intermédiaire de portails spirituels. Les accès à Yume-do restent rares car leur présence peut parfois engendrer des perturbations du royaume des mortels quand des êtres oniriques passent dans le monde éveillé. Yume-do abrite les créatures des songes qui n'ont pas de forme propre et adoptent l'aspect que leur demande le rêve en cours. C'est aussi le domaine des baku ou «mangeurs de rêves», ces êtres qui se nourrissent des songes des mortels, et de leurs équivalents souillés, les Baku no Oni. Mais les occupants les plus obscurs et notables du Yume-do restent les Transcendants Nezumi. Ces hommes-rats ont atteint une existence éternelle et veillent sur le reste de leur espèce depuis le Royaume des Rêves.

Les Trois Substances Sacrées

D'après la mythologie rokugani, les larmes que Dame Soleil versa pour ses enfants à l'aube des temps coulèrent jusqu'à Ningen-do. Celles qui touchèrent la terre donnèrent le jade. D'autres se solidifièrent dans les airs pour donner le cristal. Plus tard, lorsque Sire Lune fut éventré par Hantei, le sang du dieu se déversa également sur le monde des mortels. Au contact du sol, les gouttes se transformèrent en obsidienne, mais quand elles touchèrent les larmes de jade de Dame Soleil, les deux substances se mélangèrent pour engendrer les premiers hommes et femmes mortels, nés de la fusion entre la pureté du Soleil et la rage et la folie de la Lune.

Le jade, le cristal et l'obsidienne forment les trois substances sacrées, dotées d'une grande puissance spirituelle et chargées de l'essence des entités divines qui les ont créées. Les Rokugani les ont étudiées et employées pendant des siècles.

Le jade est la plus répandue des trois substances, même s'il reste bien rare par comparaison avec des minéraux plus courants comme le fer et le cuivre. Les veines de jade se trouvent sous terre, en de nombreux sites de l'Empire, presque tous les Clans Majeurs ayant au moins une ou deux mines de jade. Substance de puissance et de pureté spirituelles, le jade a le pouvoir de blesser les esprits et les créatures affectées par la Souillure de l'Outremonde. Le Clan du Crabe en fait un grand usage dans son conflit incessant contre l'Outremonde, car la pierre sacrée a la faculté de faire mal aux créatures comme les oni dont la chair résiste aux armes plus ordinaires. On peut forger des objets comprenant du jade, même si seuls les meilleurs artisans parviennent à effectuer ce genre de prouesse. Ces puissantes armes restent rares et ceux qui ont la chance d'en compter dans leur trésor les gardent jalousement.

Le cristal, bien plus inhabituel que le jade, renferme également une puissance plus grande. Contrairement au jade, qui se corrompt quand il absorbe et réprime la Souillure de l'Outremonde, le cristal résiste très bien, pouvant même repousser cette corruption avec bien plus de force. La matière abrite des esprits d'une pureté immaculée et lorsqu'on les réveille, la puissance qui en résulte produit une lueur aussi intense que celle du Soleil pour brûler et renvoyer les créatures des ténèbres et la Souillure. Cet éveil du cristal n'en reste pas moins une opération délicate dont peu de shugenja s'avèrent capables. Les armes de cristal existent, mais sont d'une grande rareté car leur conception exige un talent exceptionnel dont beaucoup de maîtres forgerons estiment leur compétence indigne.

L'obsidienne est également beaucoup plus rare que le jade, mais les Rokugani n'en sont pas chagrinés car ils connaissent le danger lié au Sang de Sire Lune. Comme le jade et le cristal, l'obsidienne peut blesser des créatures qui résistent aux attaques ordinaires. Elle le fait même avec une efficacité supérieure à celle du jade. Mais l'obsidienne porte la folie de la Lune et les objets conçus avec cette substance ont tendance à pousser leurs porteurs vers la violence et la démence. Par ailleurs, alors que l'obsidienne n'est pas intrinsèquement corrompue, elle présente une sinistre affinité avec la Souillure de l'Outremonde et peut servir à forger des armes et artefacts souillés d'une terrible puissance. Les Rokugani se montrent très méfiants vis-à-vis de cette matière, voire transis d'effroi. Aucun artisan sain d'esprit n'ira s'en servir de son plein gré.

Les Principes du Bushido

«Telle est la voie du guerrier. Elle mesure la valeur de tous les hommes qui se présentent comme samurai. Ceux qui s'en écartent périront. Ceux qui adhèrent à ses enseignements prospéreront.»

– Akodo, *Le Commandement*.

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

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

Compassion (Jin)

«Par son intense formation, le samurai devient fort et vif. Il n'est pas comme les autres hommes. La puissance qu'il acquiert doit servir au bien de tous. Il fait montre de compassion. Il aide ses compagnons à la moindre occasion. Et quand cette occasion ne se présente pas d'elle-même, il se démène pour la trouver.»

– Akodo, *Le Commandement*.

La Compassion enseigne au samurai qu'il lui appartient, en tant qu'élite guerrière de la société, de protéger et de guider la population inférieure de Rokugan. Sous sa forme la plus évidente, cela revient à offrir la protection militaire, à défendre les roturiers contre les bandits, les criminels et les monstres de l'Outremonde. Il s'agit là de la forme de Compassion la plus respectée et révérée de Rokugan, car même les Clans comme ceux du Lion ou du Scorpion reconnaissent l'importance de garder les paysans en vie et productifs. Brutaliser ou abuser les petites gens est indigne d'un samurai, même si l'ordre social l'autorise.

Certains Clans prennent cependant la Compassion plus à cœur et cherchent à aider et guider plus directement les castes inférieures. On connait le Clan du Phénix pour son éducation des paysans selon la voie du Tao, considérant ce soutien spirituel comme aussi important que la protection physique.



Courage (Yu)

« Érigez-vous au-dessus des masses qui ont peur d'agir. Celui qui se cache comme une tortue dans sa carapace ne vit pas. Un samurai doit montrer un courage héroïque. Un courage qui implique des risques, des dangers. Un courage qui fait vivre pleinement et merveilleusement. Mais le courage héroïque n'est pas aveugle. Il est fort et intelligent. Que le respect et la prudence remplacent la peur. »

– Akodo, *Le Commandement*.

Le Courage apparaît sans aucun doute comme la Vertu la plus fondamentale et universelle du Bushido, puisque tout samurai a le devoir d'être prêt à mourir sur ordre. On ne peut surestimer l'importance du courage dans la vie d'un samurai. Celui-ci doit être préparé à combattre jusqu'à la mort sans la moindre hésitation, que ce soit sur ordre de son seigneur ou en raison de circonstances inévitables. Un dicton dit bien que le samurai vit en permanence à trois pieds de la mort, longueur d'un katana. Bien entendu, les Clans les plus guerroyeurs comme ceux du Lion, du Crabe et de la Licorne ont tendance à souvent évoquer le courage (notamment celui du Crabe, qui doit affronter quotidiennement les horreurs impensables de l'Outremonde). Mais en vérité, aucun Clan ne peut passer outre cette Vertu. Même le Clan du Scorpion, pourtant connu pour ses distances avec le Bushido, reconnaît l'importance du Courage pour que ses samurai remplissent leurs devoirs (il faut néanmoins admettre que ses samurai demeurent les plus enclins à battre en retraite quand l'issue de la bataille devient sans espoir).

Il ne faut pas oublier, comme le rappelle Akodo dans le passage précédent, que Courage n'est pas synonyme d'imprudence. La vie du samurai appartient à son seigneur, pas à lui. Un samurai qui dilapide sa vie par un acte inutile et égoïste ne se comporte pas honorablement et manque à ses devoirs envers son seigneur et son Clan. D'ailleurs, le Clan du Crabe serait le premier à faire remarquer qu'il y a bien des situations où battre en retraite demande davantage de Courage que de mourir sur place.

Courtoisie (Rei)

« Les samurai n'ont aucune raison de se montrer cruels. Ils n'ont pas besoin de prouver leur force. Un samurai est courtois, même envers ses ennemis. Sans cette marque de respect, nous ne sommes que des animaux. Le respect dû au samurai ne tient pas qu'à sa force au combat, mais aussi à son attitude avec d'autres hommes. La véritable force intérieure du samurai se dévoile dans les temps difficiles. »

– Akodo, *Le Commandement*.

Les samurai sont des hommes et des femmes civilisés, pas des barbares, et on attend d'eux qu'ils se comportent avec courtoisie et bonnes manières. Un samurai qui montre des émotions indues ou de la grossièreté ne fait pas qu'enfreindre la Courtoisie, il perd également la face (*on*), manque de respect envers ceux qui l'entourent et se couvre de honte. Un véritable samurai reste courtois et bienséant en toutes circonstances, même lorsqu'il se trouve face à son pire ennemi, ou provoqué par de basses injures ou un comportement abject. Un samurai qui insulte ouvertement autrui montre ses propres faiblesses, c'est pourquoi les courtisans rokugani pratiquent sans relâche l'art de l'affront subtil et indirect. À l'inverse, quand un samurai fait face à un manque de Courtoisie de la part d'un supérieur social, son propre honneur s'exprime par sa capacité à endurer ces provocations et à éviter de mettre en exergue l'erreur en question. Les Rokugani mettent un point d'honneur à ne pas prêter attention à ceux qui s'adonnent à ce genre de spectacle malséant, car l'inverse ne ferait qu'aggraver les choses.

Comme on pourrait s'y attendre, ceux qui servent leur Clan par la voie politique et au sein des cours ne peuvent négliger la Courtoisie, élément vital des négociations mondaines et diplomatiques. Les Clans les plus politiques, comme ceux de la Grue et du Scorpion, donnent une place importante à la Courtoisie, même si cela présente plus pour le second Clan un intérêt pour sa valeur tactique à la cour qu'à un quelconque engagement moral. À l'inverse, les guerriers notoirement rustres et pragmatiques du Clan du Crabe se fichent bien souvent de cette Vertu, même si les courtisans du Clan la pratiquent avec la même assiduité que tous les autres.

Devoir (Chugo)

« Le samurai qui a fait quelque « chose » ou dit quelque « chose » sait que cette « chose » lui appartient. Il en devient responsable, ainsi que de toutes les conséquences. Un samurai est d'une loyauté indéfectible envers ceux qu'il protège. Sa fidélité vis-à-vis de ceux dont il a la responsabilité est farouche et totale. »

– Akodo, *Le Commandement*.

S'il existe une Vertu qui rivalise avec le Courage en ce concerne l'universalité, c'est bien le Devoir. Un samurai doit toujours être prêt à servir son seigneur, quelle que soit la manière exigée, quel qu'en soit le prix. La mort n'a rien du pire des sorts pour un samurai; il doit être prêt à affronter l'humiliation, le déshonneur, la honte et l'échec, au nom du Devoir. Il doit rester fidèle envers son seigneur, sa famille, son Clan et ses compagnons, quelles que soient les tentations qui joncheront sa route. Un samurai qui enfreint sa loyauté envers le seigneur ou le Clan, enfreint le Devoir. Un individu d'une telle indignité ne mérite pas le titre de «samurai». Le Devoir reste la raison pour laquelle l'amour se montre si délicat pour un samurai, car sa loyauté envers l'être aimé risque de perturber ou d'atténuer son respect absolu du devoir.

Le Clan du Scorpion associe davantage l'idée de «Loyauté» à Chugo et il en fait presque une obsession. Quand la traîtrise et le mensonge font un mode de vie, il faut bien pouvoir compter sur quelque chose; dans le cas du Clan du Scorpion, il s'agit de la Loyauté. Celui qui enfreint la Loyauté est châtié de la pire des manières imaginables par le Clan du Scorpion: la terreur du Bosquet des Traîtres, où les âmes de ceux qui trahissent le Clan se retrouvent emprisonnées pour l'éternité.

Honnêteté (Gi)

« Soyez d'une honnêteté irréprochable dans tous vos rapports avec autrui. Croyez en la justice, non pas celle des autres, mais en la vôtre. Pour le vrai samurai, il n'existe pas de nuances de gris pour les questions d'honnêteté et de justice. Il y a ce qui est juste et ce qui ne l'est pas. »

– Akodo, *Le Commandement*.

L'Honnêteté se définit comme étant la plus simple des Vertus du Bushido, mais probablement aussi la plus délicate. Idéalement, il paraîtrait normal qu'un guerrier honorable ne dise que la vérité. D'ailleurs, certaines familles et certains Clans embrassent l'Honnêteté avec la même ferveur que les autres Vertus. On connaît le Clan de la Licorne pour son approche directe et sans détour, même dans le monde subtil de la politique, et la famille Kitsuki du Clan du Dragon fut fondée sur la recherche de la vérité au-dessus de tout le reste. L'Honnêteté s'associe intimement à la justice, elle en devient une Vertu admirée par les magistrats (du moins, par ceux qui prennent leur devoir à cœur).

En revanche, beaucoup d'autres samurai, notamment ceux qui servent leur Clan à la cour, estiment souvent que l'Honnêteté reste une Vertu avec laquelle il faut savoir composer et qu'il faut même parfois enfreindre pour mieux remplir son devoir. Presque tous les samurai qui servent dans l'arène de la politique pratiquent l'art de la duperie et de la manipulation de leurs adversaires, sans qu'on puisse techniquement parler de mensonge. Certaines familles ont hissé au rang d'art ces tactiques tout en se targuant de se comporter honorablement. Les écoles et familles les plus politiques, comme les Doji et les Yasuki, ont conscience de parfois devoir mentir pour le bien du Clan, ce qui les pousse à privilégier la Sincérité à l'Honnêteté dans leur approche du Bushido, et à compter sur leur respect des autres Vertus pour compenser leur adhésion erratique à celle-ci. Naturellement, le Clan du Scorpion passe complètement outre l'Honnêteté et ne montre que mépris (presque ouvertement) pour les samurai qui mettent un point d'honneur à dire la vérité ou à suivre la voie de la justice.

Honneur (Meyo)

«Un véritable samurai n'a qu'un seul juge de son honneur: lui-même. Les décisions que vous prenez et la manière dont vous les appliquez ne sont qu'un reflet de votre identité. Vous ne pouvez pas vous soustraire à vos propres yeux.»

– Akodo, *Le Commandement*.

L'Honneur se montre à la fois la plus subtile et la plus fondamentale des Vertus. Il enseigne à chaque samurai à devenir son propre juge, à chaque instant. Le Bushido ne s'applique pas uniquement par les conventions sociales et l'autorité, mais par le cœur et l'âme de chaque samurai. Un samurai sans honneur ne peut véritablement suivre les autres vertus du Bushido, car il ne fait qu'agir selon les attentes d'autrui, et non comme l'exige son propre sens de l'honneur. À l'inverse, un samurai à l'honneur véritable suivra les voies du Bushido, même au cœur d'une société corrompue et quand ses supérieurs attendront de lui qu'il agisse dans le déshonneur pour la simple raison qu'ils l'exigent.

Presque tous les samurai de Rokugan respectent l'Honneur, le cœur du Bushido. Seul le Clan du Scorpion le rejette, comme il le fait pour beaucoup d'aspects du Bushido. En fait, du point de vue du Clan du Scorpion, l'Honneur apparaît comme la Vertu la plus troublante, car elle peut justifier la déloyauté. Les rares membres du Clan qui croient vraiment dans le Bushido et s'efforcent de respecter l'Honneur de tout leur cœur subissent méfiance et mépris du reste du Clan qui les qualifie de *junshin*, qui signifie «pas du même sang».

Sincérité (Makoto)

«Quand un samurai dit qu'il va faire quelque chose, on peut considérer que c'est fait. Rien ne l'empêchera d'achever la tâche qu'il s'est engagé à accomplir. Il n'a pas besoin de «donner sa parole». Il n'a pas besoin de «promettre». Le simple fait d'avoir parlé suffit à entamer la tâche. Parler et accomplir sont un seul et même acte.»

– Akodo, *Le Commandement*.

On apprend dès l'enfance aux samurai qu'ils doivent exprimer une sincérité absolue dans la parole et le geste. Le samurai qui s'exprime au nom de son seigneur à la cour, mais le fait avec nonchalance et un manque de conviction sert aussi mal son suzerain que s'il refusait de prendre la parole. Le samurai qui montre un manque de dévouement dans ses actes, qui agit ou se comporte sans un engagement total, s'apparente à un samurai qui délaisse son seigneur et son Clan.

La Sincérité reçoit une grande admiration de la part des Clans et les familles les plus politiciens, comme le Clan de la Grue et les Otomo, mais la plupart des samurai la respectent. Même le Clan du Scorpion reconnaît la valeur tactique de la Sincérité, car s'il dit et fait tout avec une conviction totale, ses ennemis ne pourront jamais savoir quand il ment et quand il dit la vérité. En revanche, certaines des familles guerrières les plus pragmatiques, comme les Hida ou les Moto, se montrent très méfiantes à l'égard des démonstrations ostentatoires de Sincérité, qui s'apparentent selon elles à des supercheries déguisées en attitude honorable. Le Clan du Crabe, notamment, réplique souvent avec dédain «Oh, comme c'est sincère», chaque fois qu'il sent que quelqu'un cherche à le manipuler.

Le Concept de Face (On)

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

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

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

Honte et Disgrâce

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

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

Seppuku

Le *seppuku* est une forme de suicide rituel par lequel passent les samurai irrévocablement déshonorés. Si la cérémonie se déroule de manière honorable, le samurai lave son déshonneur dans la mort et sans entacher le nom de sa famille. Il convient de se rappeler que le but principal du seppuku sert à protéger la famille, plus que l'individu. À Rokugan, la famille garantit tous les faits et actes de ses membres, et l'on dit souvent: «J'ai emprunté mon nom à mes ancêtres. Je dois leur rendre sans tâches.» Une personne déshonorée plonge ainsi toute sa famille dans la disgrâce. En faisant seppuku, le samurai épargne sa famille de la honte de ses actes.

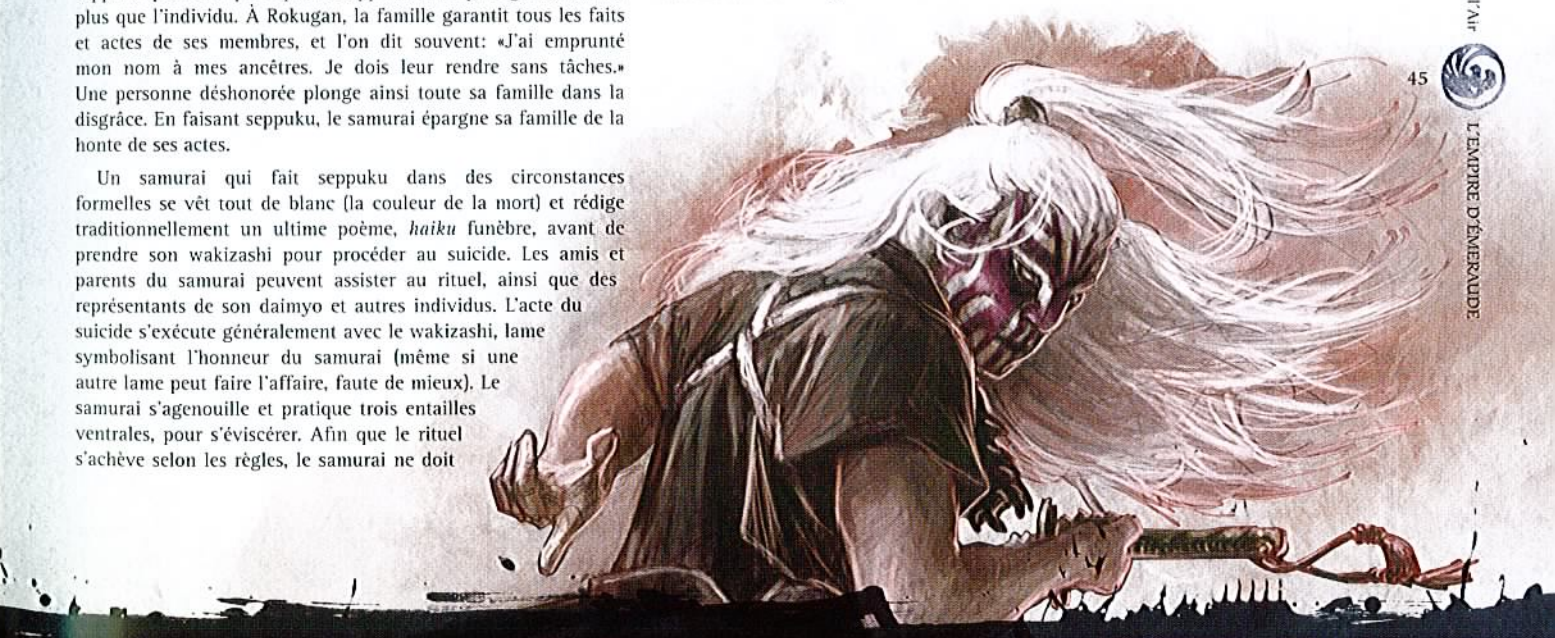
Un samurai qui fait seppuku dans des circonstances formelles se vêt tout de blanc (la couleur de la mort) et rédige traditionnellement un ultime poème, *haiku* funèbre, avant de prendre son wakizashi pour procéder au suicide. Les amis et parents du samurai peuvent assister au rituel, ainsi que des représentants de son daimyo et autres individus. L'acte du suicide s'exécute généralement avec le wakizashi, lame symbolisant l'honneur du samurai (même si une autre lame peut faire l'affaire, faute de mieux). Le samurai s'agenouille et pratique trois entailles ventrales, pour s'éviscérer. Afin que le rituel s'achève selon les règles, le samurai ne doit pas tressaillir ou crier de douleur. La tâche étant extrêmement difficile, la tradition ajoute l'assistance d'un autre individu, un «second» servant à terminer le rituel en décapitant le samurai pour s'assurer qu'il meurt honorablement. Le second assume une tâche importante et honorable, et l'épée utilisée pour la décapitation doit être soigneusement purifiée à l'eau au préalable.

Le seppuku n'a rien d'un acte que le samurai peut décider de son seul chef. Ceux qui approchent une défaite totale et certaine sur le champ de bataille ou dont toute la lignée militaire va être anéantie peuvent toutefois faire seppuku sans attendre, plutôt que de connaître la honte éternelle de l'échec absolu. Certaines familles entières de samurai ont ainsi attenté à leur vie dans ce genre de circonstances.

Mais la plupart du temps, la permission de faire seppuku doit être accordée par le daimyo du samurai. Certains seigneurs cruels et intolérants ont refusé de telles demandes et obligé leurs samurai à vivre dans la disgrâce.

Outre la préservation de l'honneur familial, une autre fonction du seppuku peut être de protester contre des ordres injustes donnés par son seigneur. Cette forme de protestation appelée *kanshi* doit aussi être autorisée par le daimyo. La plupart des daimyo n'apprécient pas cet acte, mais refuser à un samurai la permission de faire kanshi est considéré comme déshonorant et très malséant.

Les femmes de la caste des samurai n'appartenant pas aux des bushi peuvent se donner la mort d'une manière moins douloureuse, appelée *jigai*. Elles se plantent pour cela un couteau en pleine gorge. Si elles le peuvent, elles s'attacheront les chevilles avant l'acte, de manière à ne pas se déshonorer en gesticulant dans les affres de l'agonie.



Le Shourido

Durant le douzième siècle, certaines forces de l'Outremonde conçurent le Shourido, un autre code favorisant l'épanouissement personnel, afin de tenter les samurai de Rokugan pour les égarer de la voie de l'honneur. Le Shourido n'a pas de reconnaissance officielle à Rokugan et la plupart des samurai traditionnels n'éprouvent qu'horreur et mépris pour ses enseignements, mais ceux dont la nature fait preuve de moins d'honneur succombent souvent à son sinistre attrait.

Le Shourido propose ses sept propres concepts, les Sombres Vertus représentées par le Contrôle, la Détermination, la Force l'Intuition, la Perfection, le Savoir et la Volonté. Comme les noms l'impliquent, embrasser ces autres «vertus» revient forcément à rejeter le Bushido, car elles favorisent l'accomplissement personnel, la puissance et la progression, sans se soucier des retombées sur soi ou sur les autres. Le Shourido ne laisse aucune place à la loyauté ou au devoir, ni au respect de ses pairs ou à la protection des faibles; c'est un code corrupteur conçu pour miner l'ordre social et moral de Rokugan, en encourageant l'égoïsme, l'ambition et la trahison.

Politique

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

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

À Rokugan, la politique se déroule avant tout dans les diverses cours de l'Empire. Tout daimyo ou gouverneur a sa propre cour dans son château ou son palais, où il invite émissaires ou visiteurs d'autres familles et Clans. Plus le statut de l'hôte est grand, plus prestigieuse est la cour, plus importantes y seront les discussions et négociations politiques tenues. La cour la plus illustre de l'Empire est la Cour Impériale, tenue par l'Empereur et ses principaux conseillers. De nombreux courtisans passent leur vie à tenter d'y être nommés. L'activité politique la plus importante a lieu durant l'hiver. De même que la Cour Impériale donne le plus de prestige et d'importance aux affectations politiques, la Cour d'Hiver de l'Empereur est la plus recherchée pour les mois enneigés.

La cour, plus encore que tout le reste de la vie rokugani, doit obéir à l'étiquette la plus subtile et au discours fait de détours. Il ne faut pas oublier que les courtisans parlent au nom de leur Clan, si bien qu'ils bénéficient de tout son poids et de son prestige. Un daimyo de second rang qui insulte ou ignore un courtisan sans raison légitime risque fort de devoir faire seppuku pour son manquement à l'étiquette. Personne ne manque assez de manières pour aller ouvertement négocier une alliance ou un traité à la cour. Les diplomates les mieux formés recourent à divers indices et ruses de conversation pour suggérer les sujets de discussion envisageables. L'essentiel des négociations véritablement importantes se déroule dans le cadre de réunions privées, et non dans les vastes salles où d'autres pourraient tendre l'oreille.

Les accords politiques de Rokugan s'expriment rarement par des traités écrits, sauf quand les deux parties souhaitent présenter un arrangement formel au reste de l'Empire. Le plus souvent, les négociations se scellent par engagement personnel et parole d'honneur. Les Clans comptent sur leurs courtisans pour gérer les situations délicates, et les courtisans peuvent de leur côté compter sur le poids que le Clan accorde à leur parole. Ainsi, un daimyo mineur ou un représentant de province risque d'avoir du mal à garder son poste si un courtisan influent parle en mal de lui à son seigneur féodal, surtout si les accusations du courtisan se révèlent fondées.

Une grande partie de la politique de Rokugan se fait par l'intermédiaire de missives. Les courtisans d'expérience consacrent chaque jour beaucoup de temps et d'efforts pour composer et envoyer de telles lettres. Un bon courtisan peut ainsi entretenir une correspondance suivie avec des dizaines de personnes de tout l'Empire. Il leur égrène des anecdotes croustillantes et n'oublie pas d'examiner les rumeurs et les bribes d'information qu'elles lui envoient en retour. Pour beaucoup de courtisans, ce réseau de correspondance peut être aussi important que les alliés de sa propre cour. La correspondance peut forger une alliance qui persistera pendant des générations ou entraînera une hostilité de plusieurs siècles.



Un renseignement arrivant au bon moment de l'autre bout de l'Empire peut bouleverser le cours des négociations, tandis que la gloire et la fortune d'un courtisan peuvent être fondées, bâties ou brisées par une seule missive.

Au sein des cours mêmes, les lettres restent l'arme de prédilection des détracteurs et des maîtres chanteurs, tandis que les amants y voient leur présent le plus fin et le plus direct. Cette correspondance continue à la cour s'appelle le «Jeu des Missives». Contrairement aux lettres échangées avec l'extérieur, celles-ci ont pour rôle premier de démontrer le talent de l'auteur et de manipuler autrui, non de transmettre des informations. Le Jeu des Missives date de fort longtemps car on raconte que Hantei Genji, deuxième Empereur également appelé le Prince Étincelant, fut l'un de ses premiers adeptes les plus brillants. On dit que beaucoup des conventions d'écriture encore appliquées par les courtisans, de même que tant d'aspects de la vie sociale et mondaine de Rokugan, ont été développés et établis par le deuxième Empereur Hantei.

Économie

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

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

C'est du moins la théorie. Dans la pratique, les koku ont évolué au fil des siècles pour constituer une monnaie. La nourriture et les marchandises en surplus ont acquis le statut d'avantage économique dont les Clans les plus productifs (notamment celui de la Grue) peuvent profiter pour exercer leur influence sur leurs rivaux moins riches. Par ailleurs, comme le Clan échange ses koku contre du riz, un daimyo avisé peut mettre la pression sur un Clan donné en amassant ses koku et en menaçant de se faire rembourser une quantité supérieure à ce que la récolte actuelle peut supporter. Et puis, le koku n'est pas une monnaie si stable. La conception annuelle des koku dépend de la récolte, si bien que leur valeur fluctue d'un an à l'autre, pour monter lors des périodes de famine alors qu'elle chute en année de bonne récolte, avec un impact imprévisible sur le reste de l'économie de l'Empire.

Le commerce s'est développé au cours de l'histoire de Rokugan, notamment pour rééquilibrer le système économique des taxes impériales et des koku. Une meilleure efficacité passait par l'échange direct de koku entre Clans pour acheter des biens, que de convertir ses koku pour les mêmes marchandises en passant par la Trésorerie Impériale. Bien que cela n'aille pas dans le sens du principe de propriété universelle et de contrôle total de l'Empereur, l'approche s'avéra tellement plus pratique que les Rokugani préférèrent fermer les yeux sur ces réalités peu plaisantes. En outre, une fois le commerce lancé, il devint une nouvelle source de richesse et donc un nouveau capital à taxer, ce qui bénéficie autant aux daimyo qu'à l'Empereur. Ainsi, les marchands ont progressivement été acceptés à Rokugan comme un mal nécessaire.

Les samurai n'étant pas censés se soucier de questions aussi viles que le commerce, les marchands font partie des heimin et ces roturiers rencontrent bien des difficultés dans leur travail. Pour prospérer, le marchand doit pouvoir sillonner l'Empire, gérer des convois entre les différentes régions où la marchandise se trouve disponible à bon marché ou alors très recherchée. Cela demande des documents de voyage particuliers. De plus, la plupart des Clans imposent des droits de douane à ceux qui commercent sur leurs terres, ce qui réduit d'autant les profits. Si on ajoute à cela la lenteur des déplacements et des communications à Rokugan, on comprend que certains projets commerciaux échouent en dépit des efforts des marchands. Un négociant peut planifier la vente de soie sur les terres du Clan de la Grue, pour s'apercevoir que ce dernier vient de connaître une récolte particulièrement bonne de soie et que les prix ont chuté. Et comme si cela ne suffisait pas, les convois font aussi des cibles de prédilection des bandits de grand chemin, et les marchands peuvent en temps de guerre trouver une voie commerciale subitement fermée ou voir leurs produits réquisitionnés par une armée de passage.

Comme on pourrait l'imaginer, les vrais marchands indépendants n'abondent guère à Rokugan. La plupart préfèrent susciter l'assistance et le soutien de samurai influents, si possible des daimyo ou personnages importants. Les samurai qui aident ainsi les marchands se font appeler «bienfaiteurs commerciaux». Ce rôle leur permet d'accroître la fortune de leur Clan tout en entretenant une distance sociale acceptable avec la pratique directe du commerce. En vérité, beaucoup de ces bienfaiteurs commerciaux mènent eux-mêmes le commerce, puisqu'ils supervisent les roturiers qui s'en chargent et prennent les décisions importantes pour assurer les profits et la richesse de leur Clan. La convention sociale de bienfaiteur commercial leur permet de sauver les apparences en ne donnant pas le sentiment de se salir les mains.

L'argent généré par le commerce reste une arme puissante dans l'arsenal des Clans. Un clan opulent peut exercer une pression économique directe sur ses rivaux plus modestes, par l'intermédiaire des embargos ou en manipulant les prix pour affaiblir leur position. Les Clans de la Grue et de la Mante excellent dans l'usage de ces tactiques et leurs luttes économiques ont souvent retourné les victoires militaires obtenues par leurs adversaires.

Crime et Châtiment

Rokugan recense les mêmes crimes que les autres cultures: meurtre, vol, corruption, faux témoignage, etc. En revanche, l'identification et le châtiment de ces crimes se compliquent à cause d'un certain nombre de facteurs, notamment la répartition sociale de l'Ordre Céleste, ainsi que la notion rokugani de ce qui constitue une preuve acceptable de culpabilité.

Les crimes sont examinés et punis par les magistrats, essentiellement les magistrats des Clans que nomment les daimyo et les gouverneurs pour faire régner l'ordre et la loi dans leurs provinces. Ces magistrats, généralement assistés par une équipe de *yoriki* (samurai de moindre rang), peuvent également recruter des ronin, voire des budoka pour les aider à traquer et punir les criminels. On compte aussi deux classes de magistrats impériaux: les Magistrats d'Émeraude, nommés par le Champion d'Émeraude, qui enquêtent sur les crimes d'ampleur nationale, et les Magistrats de Jade, désignés par le Champion de Jade, chargés spécifiquement des crimes liés à la magie noire ou l'Outremonde.

Notons toutefois que la plupart des magistrats, qu'ils soient claniques ou impériaux, ne sont pas choisis sur la base de leurs qualités. Une nomination comme magistrat, comme toute autre désignation de poste, trouve ses racines dans la politique, et Rokugan regorge de magistrats qui n'ont qu'une vague notion de la loi et de la manière de la faire respecter.

Les crimes qui ont le plus de risques d'attirer l'attention des magistrats sont les infractions à la Loi Impériale, que l'on considère comme des trahisons. Il s'agit entre autres de la *maho* et autres formes religieuses blasphématoires, des attaques contre l'autorité ou des personnalités impériales, etc. Les magistrats enquêtent également sur les conduites déshonorantes (bagarre, perturbation de l'ordre public, mensonge à l'autorité), les violences contre des personnes (agression, meurtre), la corruption (vol, taxes non acquittées, pots-de-vin) et le crime organisé (contrebande, banditisme). D'une manière générale, quand ils ont affaire à ce genre de crimes, les magistrats concentrent leurs efforts contre les actes commis au sein d'une même caste sociale (comme un paysan qui en agresse un autre ou un samurai qui vole un autre samurai) ou contre une caste supérieure (un paysan qui agresse un samurai). D'ailleurs on privilégie surtout ce second type car il constitue une infraction à l'Ordre Céleste. Les crimes commis contre une caste inférieure (un samurai qui abuse d'un paysan ou le tue) sont tout juste reconnus comme tels et n'entraînent généralement qu'une petite amende ou une obligation d'excuse. Bien entendu, les samurai qui font une habitude de ces crimes «mineurs» enfreignent aussi la vertu de Compassion et risquent des ennuis avec les samurai qui prennent plus au sérieux leurs devoirs envers les castes inférieures.

La justice rokugani s'écarte des conceptions occidentales vis-à-vis du traitement des crimes. On pourrait même dire qu'elle n'a pas grand-chose d'une justice. À Rokugan, seuls comptent le témoignage et la preuve physique. La déduction logique n'a aucune valeur légale et l'idée de résoudre un crime ou un mystère de cette manière passe pour farfelue, sauf pour la famille controversée des Kitsuki, du Clan du Dragon. Le témoignage direct apparaît comme la preuve par excellence. Plus élevé est le statut du témoin, plus son témoignage aura de poids. Ainsi, le témoignage d'un seul samurai écrasera ceux de plusieurs heimin ou hinin, et la parole d'un samurai modeste ne pèsera pas lourd face à celle d'un daimyo. Les preuves physiques, comme la découverte d'un couteau maculé de sang avec le mon du Clan de la Grue, peuvent être prises en compte, mais moins que les témoignages. En revanche, les preuves données par les moyens magiques, comme lorsqu'un shugenja s'adresse aux kami, ne peuvent être admises d'un point de vue légal; l'Empereur a décrété il y a bien longtemps ce genre de preuves irrecevables, de peur que de puissants shugenja manipulent les esprits pour compromettre leurs ennemis.



Si les investigations magiques n'ont pas reçu l'aval des autorités, on cautionne la torture comme un moyen admis d'enquêter à Rokugan. La plupart des daimyo et des magistrats font appel aux services de tortionnaires hinin pour les assister dans les interrogatoires de suspects pour encourager les confessions. Toutefois on n'emploie pas la torture à la légère et les Articles des Cieux rappellent combien y recourir sur les individus faibles et vulnérables, comme les enfants et les personnes âgées, serait inacceptable.

Quand on arrête un criminel, ce dernier doit avouer son crime. On considère la confession écrite comme le document qui clôt toute enquête criminelle. Sans elle, toute condamnation demande l'autorisation expresse d'un daimyo ou autre personnage important. Une fois la confession établie, on a résolu le crime et donc oublié: rien n'est prévu pour rouvrir une affaire et la simple idée de le faire passe pour malséante aux yeux des Rokugani.

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

On punit les autres crimes de bien des manières. Les crimes graves comme se soustraire aux taxes impériales peuvent entraîner une exécution ou un exil. Dans le cas de samurai coupables de délits plus modestes, comme une agression, un larcin, un trouble à l'ordre public ou des blessures infligées à un individu inférieur, les magistrats peuvent recourir à des peines plus légères, comme les menottes, l'emprisonnement, les amendes et les réprimandes publiques. Les châtiments reçus par les roturiers font preuve de plus de sévérité que ceux administrés aux samurai. Un paysan reconnu coupable de vol mineur pourra recevoir une bastonnade publique, tandis qu'un marchand au le délit avéré pourra se voir privé de son commerce et de ses moyens d'existence.

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

Duels

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

Les duels ne sont pas toujours à mort. Les samurai ne doivent pas dilapider leur vie sans raison. Ainsi, quand l'affront à l'origine du duel n'a rien de très grave, un duel au premier sang (ou jusqu'à ce que l'un des combattants admette la défaite) suffit. Par contre, en cas d'insulte grave, les duels se font toujours à mort (parfois pour les deux adversaires).

Que le duel soit à mort ou au premier sang, il ne peut être honorable qu'autorisé par une autorité supérieure. Généralement, la permission du daimyo de chaque samurai s'avère nécessaire, mais d'autres samurai de haut rang comme des représentants impériaux ou des gouverneurs de district peuvent également approuver des duels, notamment au premier sang. Les magistrats ont aussi le pouvoir d'autoriser les duels visant à prouver la culpabilité ou l'innocence d'un criminel. Cela ne signifie pas qu'un duel ne peut être mené sans cette permission. Les duels non autorisés abondent à Rokugan, notamment dès que les passions des samurai entrent en jeu. Bien qu'ils soient considérés comme socialement scandaleux et inconvenants, on ne les punit pas comme on le ferait pour un meurtre. En général, le samurai restant ne s'expose qu'à une arrestation ou une réprimande publique.

La tradition veut que tout samurai qui porte un katana exprime sa capacité à se défendre. Si on le provoque en duel, il devra lui-même combattre. Un samurai qui ne porte qu'un couteau ou un wakizashi (comme la plupart des courtisans et shugenja) indique sa non appartenance à la caste des guerriers et ne peut participer lui-même à un duel. Si on l'y provoque néanmoins, il pourra faire appel à un champion pour se battre à sa place. De même, si un tel samurai provoque quelqu'un en duel, il peut disposer d'un champion. En général, les daimyo fournissent les champions à leurs samurai, mais ils peuvent refuser de le faire s'ils estiment le duel pas véritablement justifié. Une fois le duel achevé, la partie vaincue est censée partager le sort de son champion, et donc faire seppuku s'il s'agissait d'un duel à mort.

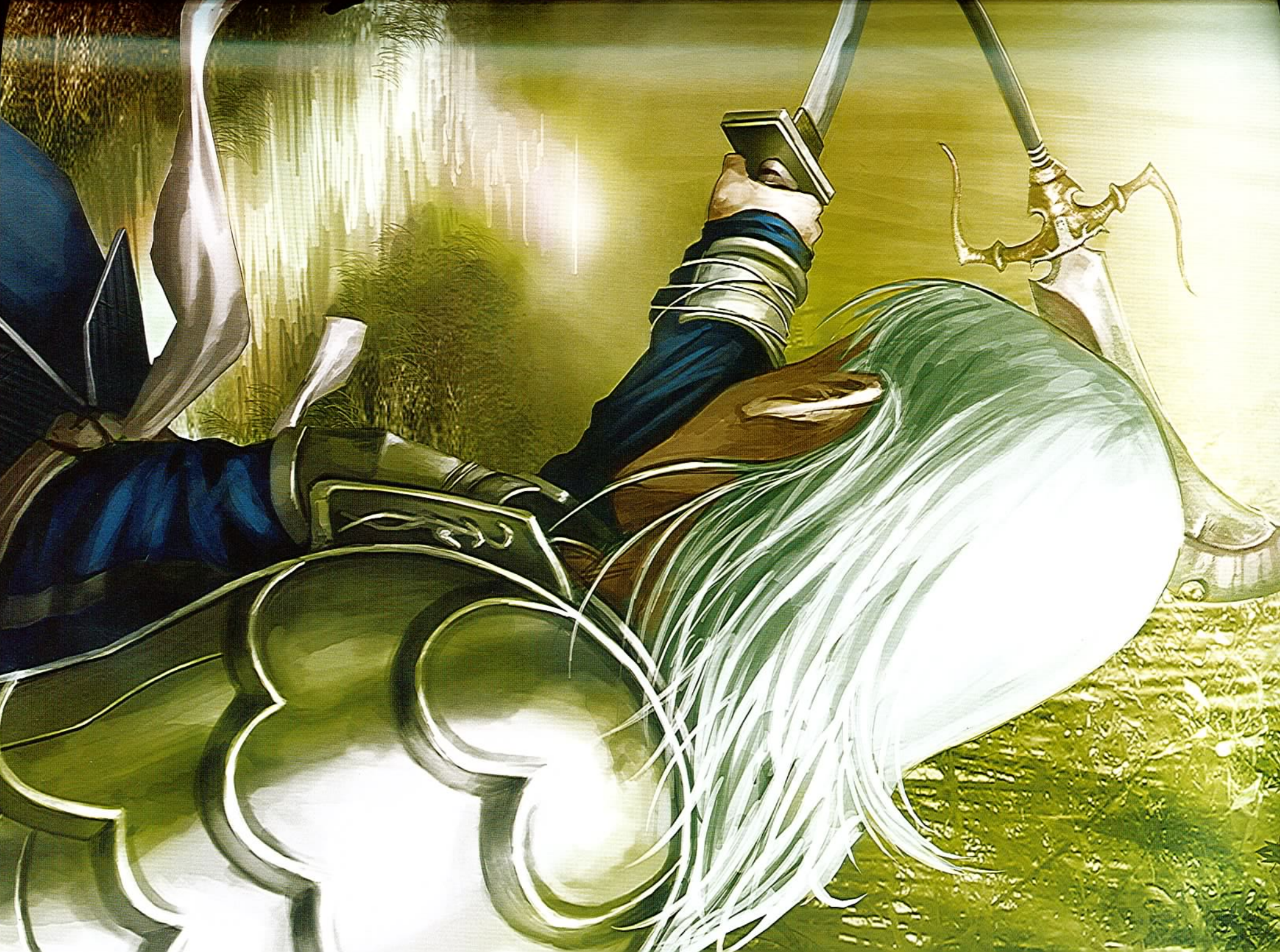
Une fois le duel accepté, la partie défiée a le droit de spécifier l'heure et le lieu où il se tiendra (coutume appelée «droits du provoqué»). En cas d'émotions très vives, le duel peut se tenir très vite, mais généralement, le camp provoqué choisit un site symbolique ou magnifique et une heure notable, comme l'aube. En théorie, un duel peut avoir lieu des semaines voire des mois après son acceptation, parfois jusqu'à un an (jamais plus), mais reporter à ce point se perçoit comme un manque d'assurance et parfois de la lâcheté.



Duels Non Conventionnels

Rokugan étant très traditionnel, le duel iaijutsu reste la seule forme véritablement acceptée pour régler une question d'honneur. Cela explique l'importance du port de l'épée et de la désignation des champions pour ceux qui ne peuvent se défendre. Deux situations peuvent toutefois changer la donne.

- Consentement Mutuel: à certaines occasions, les deux camps d'un duel peuvent s'accorder pour régler un conflit par une voie différente du iaijutsu. Le cas se présente le plus souvent quand les deux samurai viennent du même Clan ou suivent la même voie. Ainsi, quand une provocation intervient entre deux archers Tsuruchi, ils auront plutôt tendance à recourir à l'arc qu'à leurs lames. De même, il arrive souvent que des shugenja s'affrontent dans des duels de puissance magique appelés *taryu-jiai*, plutôt que de laisser leurs yojimbo se battre à leur place.
- Duels Sur le Champ de Bataille: les provocations individuelles arrivent fréquemment sur le champ de bataille, quand un samurai cherche un adversaire de valeur pour éprouver sa lame. Interrompre un tel affrontement une fois commencé revient à insulter les adversaires. Certains de ces duels de guerre se traduisent bien par du iaijutsu traditionnel, mais bien souvent, il s'agit uniquement d'un concours de valeur martiale dans lequel les combattants recourent à leurs meilleures armes et tactiques.



Vendettas

Rokugan est une société régie par l'honneur et les samurai doivent faire respecter cet honneur par l'acier. Quand un samurai meurt dans le cadre d'un duel non autorisé ou par l'incompétence voire la négligence d'un autre samurai, la famille du défunt a le droit de déclarer une vendetta contre le responsable. Les vendettas peuvent également se présenter quand on ne peut punir un crime ou un grave affront par les moyens habituels comme la justice rokugani ou le duel. Ainsi, quand la famille d'un samurai se retrouve appauvrie ou déshonorée par les manœuvres politiques d'un autre, il peut déclarer une vendetta pour redresser le tort.

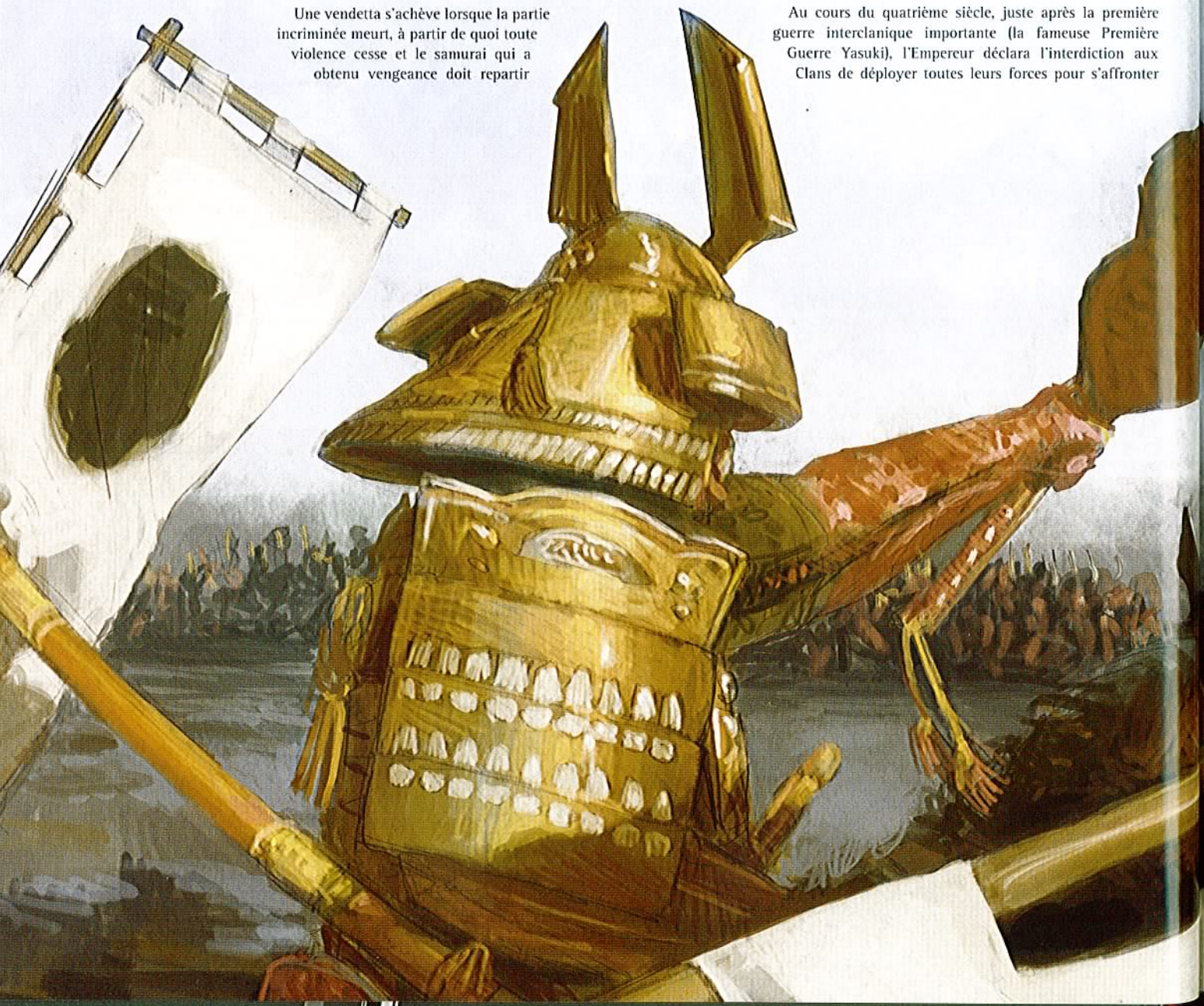
Quand un samurai déclare une vendetta, il doit se rendre devant son daimyo et demander une autorisation formelle, comme pour un duel. Peu de daimyo refusent car une vendetta fait figure de moyen honorable et socialement admis de se venger. Le daimyo rédige alors une autorisation de vendetta qui proclame l'état de guerre entre la famille du samurai et le responsable. Les samurai qui participent à une vendetta ont l'obligation d'avoir cette autorisation écrite sur eux, pour éviter tout malentendu avec les autorités locales et les magistrats. Ceux qui se mêlent d'une vendetta sans y être invités interfèrent avec une tâche honorable et s'exposent aux représailles que pourra imaginer le samurai sur le chemin de la vengeance.

Une vendetta s'achève lorsque la partie incriminée meurt, à partir de quoi toute violence cesse et le samurai qui a obtenu vengeance doit repartir en paix. Bien entendu, toute mort intervenant dans une vendetta peut entraîner une autre vendetta, la famille du nouveau défunt étant à son tour animée par la vengeance. Ces conflits peuvent ainsi se perpétuer sur des lignées entières et plusieurs générations. La célèbre vendetta entre les Clans de la Grue et du Lion a duré plus de dix siècles, alors qu'elle provenait d'une dispute entre Kakita et Matsu à l'aube de l'Empire.

La Guerre à Rokugan

Le Code du Bushido est également connu comme la «Voie du Guerrier», et bien que la religion rokugani encourage plutôt la paix et la compassion, la plupart des samurai de l'Empire ont grandi sur la voie des armes et ont appris à chercher la gloire et la renommée sur le champ de bataille. Les batailles et les escarmouches frontalières font partie de la réalité quotidienne de la vie dans l'Empire d'Émeraude, où les différents Clans se disputent sans cesse le pouvoir et l'influence. Des conflits importants se déclarent régulièrement. En période de crise, comme durant l'ère de la Guerre des Clans ou de la Course au Trône, la guerre quasiment permanente et les affrontements armés rythment la vie de chaque samurai.

Au cours du quatrième siècle, juste après la première guerre interclanique importante (la fameuse Première Guerre Yasuki), l'Empereur déclara l'interdiction aux Clans de déployer toutes leurs forces pour s'affronter



les uns les autres, craignant sans cela que des conflits débridés ne déchirent l'Empire. Pour l'essentiel de l'histoire rokugani, cet édit a été respecté et la plupart des guerres qui ont ponctué les archives impériales se sont menées avec des armées relativement réduites (quelques centaines ou milliers d'hommes par camp, tout au plus). Néanmoins, il est arrivé maintes fois que des Clans mobilisent toutes leurs forces. Ce fut notamment le cas quand l'Empire dut faire face à des menaces autres que ses propres Clans. Le Clan du Crabe oppose régulièrement sa puissance à l'Outremonde pour défendre la frontière méridionale de l'Empire. Les autres Clans ont dû déployer tous leurs effectifs pour résister aux armées de l'Adepte du Sang Iuchiban ou à l'assaut des gaijin de Merenae au cinquième siècle.

Durant la Guerre des Clans, alors que la dynastie Hantei s'effondrait, l'édit fut également enfreint et tandis que la dynastie Toturi qui suivit s'efforça de le restaurer, elle manqua d'efficacité dans l'entreprise. Des conflits d'envergure entre Clans Majeurs ont eu lieu à plusieurs reprises durant le règne bref des Toturi et n'ont pas cessé avant que l'avènement de la dynastie Iweko ne redonne toute son autorité à la Famille Impériale.

Armées et Tactiques

Les armées rokugani se composent avant tout de fantassins. Le poney originaire de Rokugan manque de robustesse pour constituer un véritable destrier, même s'il se montre tout à fait efficace pour l'infanterie montée et les missions de repérage. Le seul Clan recourant à de vraies tactiques de cavalerie, celui de la Licorne, ramena de véritables chevaux de son long périple dans les Terres Brûlées. D'autres armées rokugani ont mis au point une stratégie pour contrer la cavalerie dans les siècles qui ont suivi le retour du Clan de la Licorne dans l'Empire, mais leur manque de grands chevaux les a toujours empêchés de déployer leur propre cavalerie.

L'unité militaire de base s'appelle la légion (*daibutai*) qui comprend entre 700 et 1000 soldats sous le commandement d'un officier qu'on appelle un *taisa* (capitaine). Les légions se divisent en compagnies (*kaisha*) comptant entre 150 et 200 hommes sous l'autorité d'un *chui* (lieutenant). Officiellement, les légions s'organisent en forces plus importantes que l'on présente comme des armées, chacune traditionnellement composées de 48 légions et commandées par un *rikugunshokan* (général) assisté de plusieurs officiers de valeur que l'on appelle *shireikan* (commandants). Chaque Clan a au moins une armée, les plus militaires comptant jusqu'à trois ou quatre armées. Dans la pratique, ces armées sont plus souvent d'ordre administratif et rarement amenées à se rendre sur le champ de bataille comme une seule et même force. Un tel déploiement n'intervient que durant les rares périodes où l'Empire arrive en état de guerre totale.

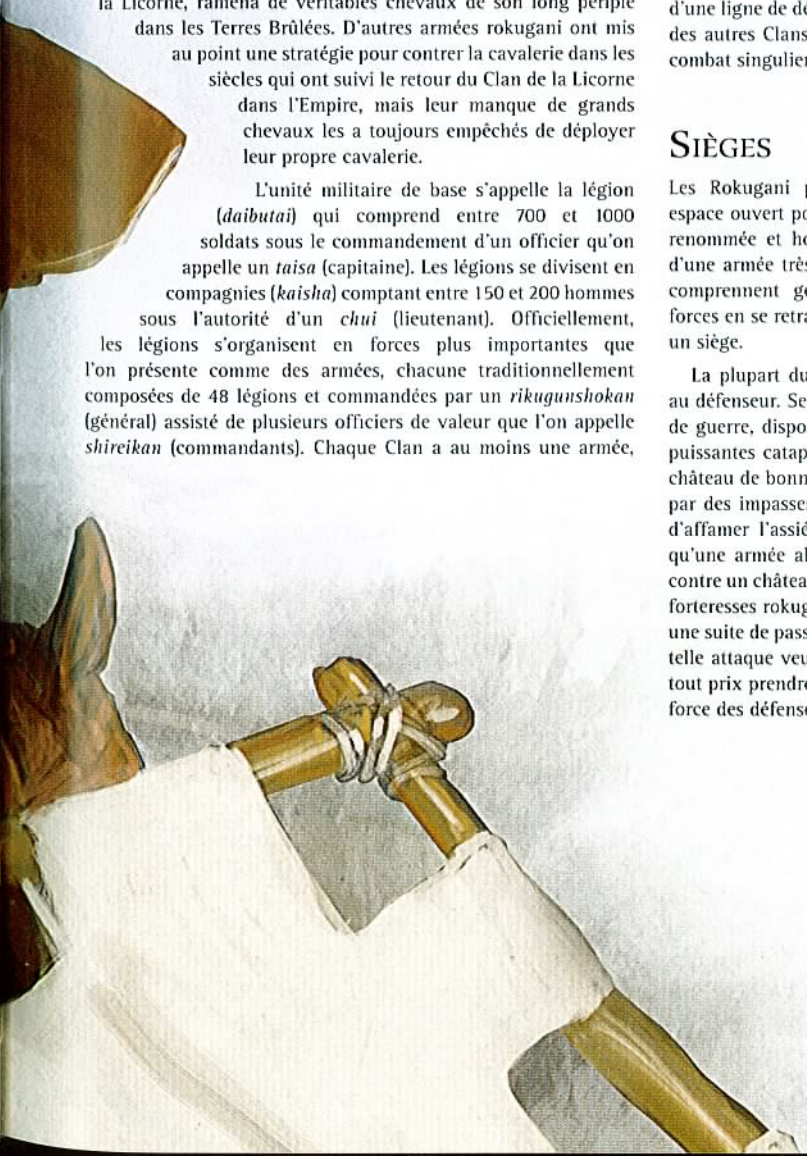
Quand les armées partent en guerre, quelle que soit leur puissance, les petites unités (légions et compagnies) se chargent principalement des manœuvres tactiques. Elles se déploient généralement en blocs rectangulaires plus larges que profonds. Mais les Rokugani connaissent mal les concepts tels que le combat en phalanges ou de «mur de boucliers». La convention veut que lorsque deux unités se retrouvent sur le champ de bataille, leurs soldats respectifs s'affrontent en combat singulier. Ainsi les Rokugani progressent en formations plus ouvertes et dispersées que les armées médiévales occidentales. Une fois le contact avec l'ennemi établi, les formations se transforment rapidement en centaines d'affrontements individuels. Les tactiques de bataille se concentrent donc plutôt sur les manœuvres précédant le contact, pour que davantage de troupes atteignent le point décisif. Le repérage et le déploiement apparaissent donc primordiaux, de même que l'érosion des troupes ennemies par les tirs à distance et les assauts magiques intervenant avant l'engagement. La retraite et le rassemblement des troupes après les phases d'affrontement sont aussi cruciaux.

Ces principes ont quelques exceptions. Le Clan de la Licorne, par exemple, lance des charges de cavalerie en rangs serrés, même si ces forces parviennent rarement à garder leur cohésion après la première collision. De même, le Clan du Crabe dans sa longue guerre contre l'Outremonde a fini par comprendre l'importance d'une ligne de défense robuste et ses samurai au contraire de ceux des autres Clans, répugnent à rompre les rangs pour se jeter en combat singulier.

Sièges

Les Rokugani préfèrent rencontrer leurs adversaires sur un espace ouvert pour y mener de glorieuses batailles qui apportent renommée et honneur aux participants. Toutefois, les officiers d'une armée très mal en point ou qui a déjà perdu une bataille comprennent généralement qu'il vaut mieux préserver leurs forces en se retranchant dans un proche château afin d'y endurer un siège.

La plupart du temps, les sièges rokugani donnent l'avantage au défenseur. Seul le Clan du Crabe, maître incontesté de ce type de guerre, dispose d'armes de siège en quantité, mais même ses puissantes catapultes et ses béliers auront du mal à entamer un château de bonne conception. En général, les sièges se traduisent par des impasses prolongées durant lesquelles l'assiégeant tente d'affamer l'assiégé, qui patiente dans le château dans l'espoir qu'une armée alliée lui apporte ses renforts. Les assauts lancés contre un château bien défendu font énormément de morts, car les forteresses rokugani sont conçues pour canaliser l'assaillant dans une suite de passages étroits où l'on peut le cribler de flèches. Une telle attaque veut généralement montrer que l'assaillant désire à tout prix prendre le château ou simplement qu'il a sous-estimé la force des défenseurs.







Les Clans Majeurs de Rokugan

Des huit Kami qui participèrent au premier Tournoi Céleste, sept choisirent d'honorer l'Empereur en créant un Clan à son service. Depuis cette époque, un autre Clan Majeur a reçu de l'Empereur l'autorisation de le servir comme les autres, tandis qu'un autre encore s'est attribué le titre de «Clan», même si celui n'a jamais été reconnu.

En théorie, les Clans Majeurs ne disposent que de l'influence que leur a conférée l'Empereur. Cela inclut le pouvoir de remplir leurs devoirs respectifs sans interférer avec ceux des autres Clans et de gouverner sur les terres de l'Empereur octroyées en son nom. Dans la réalité, chaque Clan a bien entendu une puissance militaire, économique et politique considérable, suffisante pour renverser l'Empire; seule la puissance des autres Clans pourrait l'en empêcher, et bien sûr le fait que nul Champion de Clan honorable n'envisagerait un acte aussi blasphématoire et honteux.

Bien que tous les Clans Majeurs soient loyaux envers l'Empereur, ils ont des perceptions radicalement différentes du moindre aspect de la vie et les conflits regorgent. Les divers Empereurs ont soigneusement évité d'intervenir dans les guerres interclaniques, car elles permettent aux Clans d'évacuer leur hostilité honorablement. Refuser à une importante force de guerriers honorables le droit d'obtenir satisfaction en résolvant une affaire d'honneur n'aurait que de fâcheuses conséquences.



«Nous sommes le Mur»

Le Clan du Crabe

Quand des samurai se réunissent, rien de plus facile que de distinguer ceux du Clan du Crabe des autres. Les samurai du Clan du Crabe apparaissent plus imposants et plus puissants que ceux d'à peu près toutes les familles et Clans de l'Empire, mais ils se montrent aussi malheureusement plus grossiers, moins diplomates et moins raffinés. Il ne s'agit pas là d'une attitude volontaire de la part du Clan, mais juste qu'il a des priorités radicalement différentes de celles du reste de l'Empire. Depuis la fondation de Rokugan, le Clan du Crabe monte la garde au sud, pour protéger l'Empire des démons et monstruosités qui occupent la contrée corrompue que l'on appelle Outremonde. Alors que d'autres Clans peuvent vivre dans la paix et la sérénité pendant des siècles d'affilée, celui du Crabe ne connaît que la guerre, jour après jour. Ses membres ne rechignent certes pas à la tâche, mais ils ont parfois du mal à accepter que des samurai plus sophistiqués et décadents se permettent de railler leur Clan tout en jouissant de la protection qu'il leur offre.

Le Devoir est de loin le précepte du Bushido qui a le plus de valeur pour le Clan du Crabe. En raison des devoirs qu'il assume, le Clan se soucie peu des mondanités, préférant le pragmatisme et la franchise aux conversations polies. Il estime que la force lui octroie le droit de gouverner et accepte mal que d'autres Clans qu'il perçoit comme plus faibles, notamment ceux de la Grue et du Scorpion, jouissent d'un confort et d'une opulence qu'il n'a pas. En revanche, le Clan du Crabe assume totalement son devoir envers l'Empire car son seigneur fondateur Hida fut vaincu par Hantei à l'aube de Rokugan, ce qui montre la force supérieure de ce dernier. Il s'agit là de la seule et unique raison pour laquelle le Clan sert fidèlement l'Empereur. Mais quand l'autorité impériale a eu quelques faiblesses, certains membres ont bien été tentés de se demander pourquoi un samurai du Clan du Crabe sur le trône ne ferait pas une meilleure solution pour tout l'Empire.

Le Clan du Crabe fut fondé par Hida, le plus imposant et physiquement puissant de tous les enfants du Soleil et de la Lune. Hida, pourtant loin d'être un imbécile, s'intéressait peu aux choses de l'esprit comme la religion ou la philosophie. Il ne s'entoura que des guerriers les plus puissants et redoutables, dignes de porter son nom, et la famille Hida fut ainsi reconnue pendant des siècles (parfois à contrecœur) comme celle des plus grands guerriers de l'Empire. Les Hida ont dirigé le Clan pendant un millier d'années, non seulement en excellant sur le champ de bataille, prérogative du Clan du Crabe, mais aussi en comprenant l'importance de déléguer certains devoirs à des subordonnés de talent, ce dont ils ont la chance de disposer en abondance.

Les rangs du Clan ne se limitent pas à la famille Hida. Leurs plus anciens serviteurs se nomment les Hiruma. Ces éclaireurs et yojimbo talentueux, favorisent la vitesse et les qualités athlétiques, plutôt que la force qui caractérise les Hida. Les Kaiu, brillants ingénieurs et tacticiens, conseillent leurs seigneurs pour tout ce qui a trait à la guerre. Les Kuni, souvent diffamés, ont beaucoup sacrifié pour comprendre les ennemis du Clan alors que les autres familles de l'Empire les accusent parfois d'actes terribles. Les rusés Yasuki, qui ont rejoint le Clan après la Première Guerre Yasuki, marquent leur différence; à la fois marchands exceptionnels et politiciens maîtrisant l'art de la manipulation, ils servent le Clan à la cour. La famille Toritaka, qui a rejoint le Clan depuis moins d'un siècle, étudie les esprits et les morts-vivants qui parfois traversent le Grand Mur des Bâtisseurs, et participe à la traque de ceux qui ont échappé à la vigilance du Clan.

Les terres du Clan du Crabe sont essentiellement montagneuses. Elles offrent néanmoins quelques régions moins accidentées dans les contreforts du nord et entre les sommets des divers massifs, notamment les Montagnes du Crépuscule et la Muraille Bordant l'Océan. Une partie des terres du Clan, surtout celles des Kuni et des Hiruma, ont grandement souffert lors d'anciens assauts de l'Outremonde. Sans être totalement arides, elles restent très peu productives. Cela oblige donc le Clan à importer une grande partie de sa nourriture. Heureusement, la richesse des montagnes en minerai offre largement de quoi marchander.



Comment le Clan du Crabe perçoit les autres Clans

- Dragon: ils se montrent étranges et absurdes. Quand on les force, ils apparaissent comme des guerriers compétents, mais pourquoi attendre si longtemps pour participer à la bataille? Serait-ce de la couardise?
- Grue: des mondains faibles et ridicules qui comptent à peine quelques guerriers. Ils nous rabaissent? Mettez-les sur la Muraille une semaine qu'on voie combien en reviennent vivants. Ils supplieront plutôt qu'on les protège.
- Licorne: les plus proches de nos alliés, ils connaissent aussi l'ostracisme, car ils se fichent des règles et modes absurdes qui régissent les cours. Etranges certes, mais ils restent nos frères d'armes.
- Lion: ils savent ce que faire la guerre représente, mais même eux n'ont pas de considération pour ce que nous faisons jour après jour. Un jour peut-être pourrons-nous être de vrais frères, mais tant qu'ils n'auront pas élargi leur point de vue, ils méritent notre respect, mais pas notre crainte.
- Mante: nos lointains cousins font certes preuve de courage, mais ils veulent tant prouver leur valeur qu'ils commettent des erreurs stupides. La fortune et l'audace ne méritent pas le respect, petits frères.
- Phénix: le pacifisme n'a pas sa place parmi les samurai. Nous sommes appelés à faire la guerre, et pleurer la mort de ses propres ennemis devient une faiblesse.
- Scorpion: il représente la futilité incarnée! Ils cumulent toutes les faiblesses du Clan de la Grue avec leur amour insensé de la manipulation et du mensonge. Ils ont une telle confiance en eux qu'ils se croient invulnérables. Nous verrons bien, peut-être bientôt même.
- Clans Mineurs: ils savent ce que lutter quotidiennement pour sa survie veut dire, même s'ils ont peu de ressources à leur disposition. Nous les traitons cordialement, mais ils ne pèsent de toute façon guère dans la balance.



«Connais-toi et tu ne connaîtras pas la défaite»

Le Clan du Dragon

Bien que tous les Clans aient leurs propres coutumes et pratiques que d'autres n'hésiteront pas à qualifier d'étranges, ceux du Dragon et de la Licorne suscitent la confusion et le mépris du reste de l'Empire. Même si le Clan du Dragon doit respecter ses traditions et son code de conduite, rien ou presque de ce qu'il fait n'a une quelconque normalité aux yeux des autres Clans. Ceci ressemble trait pour trait à son fondateur, le plus étrange et énigmatique des Kami, Togashi, qui rassembla sous sa bannière d'autres individus singuliers pour créer un Clan de spécimens. La tâche que l'Empereur confia au Clan du Dragon fut de veiller sur l'Empire, ce que le Clan embrassa sans hésiter. Durant les premiers jours de Rokugan, le Clan du Dragon grimpa dans les montagnes septentrionales pour ensuite rarement en descendre, ne jamais élargir ses frontières et entrer en bataille contre d'autres Clans pour des raisons que personne d'autre n'a jamais véritablement comprises.

Pour l'essentiel de son histoire, le Clan du Dragon n'a pas affiché de philosophie le caractérisant, se contentant d'estimer que toutes les âmes honorables doivent être libres de trouver leur propre voie vers l'illumination. Le Clan dans son ensemble croit que chaque individu doit déterminer comment le Code du Bushido et ses principes s'appliquent à lui, avant de vivre selon cette conclusion. Cela n'encourage aucunement à renoncer au Code; le Clan du Dragon condamne autant que les autres ceux qui n'ont pas d'honneur. La Sincérité est particulièrement prisée, le Clan embrassant le principe selon lequel le geste doit toujours accompagner la parole, aussi bien pour soi qu'envers les autres.

Le Kami Togashi était une énigme, y compris pour ses frères et sœurs. Unique parmi les enfants du Soleil et de la Lune, il ne forma aucune grande famille pour porter son nom. Il préféra créer un ordre monastique, les Togashi, sous l'autorité de sa lignée directe. La lignée Togashi reste aussi mystérieuse et recluse que son ancêtre. Seule une poignée d'individus par génération dans l'Empire tout entier rencontre le Champion du Clan du Dragon. Les fidèles les plus proches de Togashi s'appellent les Mirumoto, plus grande famille du Clan et largement la plus pragmatique (selon les critères du Clan, du moins). Les autres samurai les trouvent souvent mystérieux et poétiques. Les Mirumoto se chargent de la routine du Clan pour que le Champion puisse se concentrer sur la quête de l'illumination. La famille Kitsuki représente souvent le Clan à la cour. Tout Rokugan la connaît pour ses magistrats exceptionnels et leur étrange préférence obsessionnelle pour les preuves et les déductions logiques, en défaveur des témoignages. La famille Agasha a autrefois servi le Clan par ses shugenja et leur intérêt particulier pour l'alchimie, mais elle a fini par abandonner le Clan du Dragon pour rejoindre celui du Phénix, avant d'être remplacée par la famille Tamori.

Les provinces du Clan du Dragon, presque exclusivement montagneuses, rendent l'organisation des ressources très difficile. Les rares plaines dont dispose le Clan dans les contreforts sont heureusement très fertiles, mais loin de suffire à nourrir tout le Clan. Les minerais extraits dans les montagnes constituent la ressource principale du Clan qui en fait grand commerce pour alimenter ses gens. Bien que les artisans soient relativement peu courants au sein du Clan, les forgerons nombreux et les bonnes armes ou armures qu'ils conçoivent ravissent ceux qui savent les apprécier.



Comment le Clan du Dragon perçoit les autres Clans

- Crabe: ils s'accrochent à leur devoir avec une ténacité admirable, mais leur mépris affiché pour tout ce qui dépasse leur propre domaine d'expertise est leur grande faiblesse. Ils ne sont pas forts au point de survivre seuls.
- Grue: le Clan de la Grue règne à la cour, certes, mais pas toujours avec la bienveillance qu'un vrai maître des hommes devrait posséder. Comme le Clan du Crabe, il se crée ses propres épreuves en se détournant de ceux qui l'entourent.
- Licorne: la plupart pensent qu'ils n'ont pas leur place dans l'Empire, mais ils n'écoutent pas et leur voie paraît odieuse à beaucoup. Le fait d'être en paix avec eux-mêmes les rend forts.
- Lion: le lion rugit peut-être fort, mais cela l'assourdit à tout le reste. S'ils ne rêvent que de guerre, c'est tout ce qu'ils recevront. Quel dommage de ne pas profiter de tout ce que le monde a d'autre à offrir.
- Mante: le clan de la mante se compose d'âmes hardies qui vivent pleinement, mais elles renoncent ce faisant à leurs propres esprits. Il faut vivre dans les deux mondes pour atteindre sa destinée.
- Phénix: ils demeurent nos plus proches alliés et les plus engagés sur la voie de l'illumination. Nous saluons leur brio et leur piété, et espérons seulement qu'ils apprendront un jour à être moins certains de leur propre infaillibilité.
- Scorpion: nous avons parfois été alliés, et nous respectons leurs forces sans l'influence du jugement que les autres clans font peser contre eux. Pourtant, ils foulent une sombre voie et pourraient un jour se perdre dans les ténèbres.
- Clans mineurs: la grandeur peut jaillir des profondeurs, mais les ambitieux doivent éviter que leurs propres désirs ne les fassent chuter.

«Sois plus concerné par de bonnes actions que par de grandes actions»

Le Clan de la Grue

Quand un individu de l'Empire a une réelle importance, on peut présumer sans risque qu'il a un proche, un conseiller ou peut-être un conjoint du Clan de la Grue. Le Clan de la Grue préserve ainsi son emprise impitoyable sur la vie politique et sociale de Rokugan: il se rend indispensable pour tous ceux qui ont du pouvoir. La démarche s'avère naturelle pour le Clan, constitué des fidèles et descendants de Dame Doji, dont beaucoup disent qu'elle fut la préférée des frères et sœurs du premier Hantei. On raconte que la Kami créa toutes les institutions sociales et politiques des cours de Rokugan et du pays lui-même. Ainsi, le Clan de la Grue comprend parfaitement toutes les nuances et facettes de la politique. Son influence pèse sur toutes les cours. Son devoir envers l'Empereur consiste à assurer l'harmonie sociale de l'Empire, pour que l'art, la beauté et la civilisation restent des piliers de Rokugan. Cette tâche a valu au Clan son appellation de Main Gauche de l'Empereur.

En raison des devoirs assumés par le Clan, il dispose de beaucoup plus de courtisans que les autres. Même les membres du Clan qui évitent la politique et la diplomatie, comme les guerriers et les prêtres, présentent généralement un aspect et des manières immaculés. On y voit là l'illustration du devoir éternel comme le conçoit le Clan. Ceux qui n'auront jamais à l'accomplir reçoivent toute de même une formation pour ne pas l'enfreindre. Cette inclination s'accompagne parfois d'une certaine arrogance et condescendance envers les autres Clans. Cela a au fil des siècles attiré beaucoup d'ennemis au Clan. Sa prééminence à la cour reste probablement la seule chose qui a empêché ces ennemis de détruire le Clan. Certains membres du Clan subissent parfois l'animosité d'autrui à la cour. Heureusement pour eux, l'école de bushi du Clan de la Grue forme les plus grands maîtres iaijutsu de l'Empire, version traditionnelle du duel pour résoudre un différend. Ainsi ceux qui défient un samurai du Clan de la Grue à la cour finissent souvent par avoir tort. Rien d'étonnant donc que le principe du Bushido le plus prisé par le Clan de la Grue soit la Courtoisie, car cette dernière peut devenir son arme ou sa défense de prédilection contre l'adversaire.

Dame Doji jouissait d'une beauté, d'une grâce et d'une clairvoyance incroyables, et elle sut anticiper bien des difficultés auxquelles son Clan allait devoir faire face en servant l'Empereur. En conséquence elle a soigneusement choisi des fidèles capables de surmonter ces obstacles. La famille Doji qui perpétue son nom transmet encore cette tradition de planification et d'évaluation. Les Kakita, qui portent le nom de son époux, forment à la fois les meilleurs duellistes et les meilleurs artisans de l'Empire. Les Daidoji, dont le nom fut donné au plus jeune fils de Dame Doji après l'héroïsme dont il fit preuve en retrouvant l'épée perdue de sa sœur aînée en Outremonde, correspondent moins à l'idéal du Clan de la Grue, mais ils restent des guerriers et yojimbo loyaux qui protègent les Doji contre toute menace, comme leur nom («Protecteur de Doji») l'implique. La famille Asahina a rejoint le Clan des siècles après sa fondation, quand un Maître du Feu renégat du Clan du Phénix fut lié à celui de la Grue par le mariage pour se racheter des ravages perpétrés sur les terres du Clan. Les Yasuki servaient également le Clan de la Grue au début de son histoire, mais cette famille l'a quitté au profit du Clan du Crabe durant le quatrième siècle, ce qui explique en partie l'animosité durable qui existe entre les deux Clans.

Les terres dont dispose le Clan de la Grue rassemblent les plus vastes et productives de l'Empire, résultat de ses liens intimes avec l'Empereur. Tout ce dont le Clan a besoin se produit sur ses provinces, à l'exception de quelques minerais inhabituels, et le commerce avec les autres Clans se porte bien. Au vu de la beauté et de la richesse de ses terres, rien d'étonnant à ce que le Clan de la Grue figure parmi les plus opulents et dispose des cours les plus appréciées.



Comment le Clan de la Grue perçoit les autres Clans

- Crabe: des mufles et des brutes qui estiment que les règles de la bienséance ne les concernent pas pour la bonne raison que leur tâche diffère. Ils ne survivraient guère plus sans nous que la réciproque, mais ils sont bien incapables de le comprendre.
- Dragon: des gens étranges qui préfèrent se cacher dans les montagnes et contempler l'univers. Eh bien, qu'ils y restent donc.
- Licorne: ils sont reconnaissants pour notre assistance quand il a fallu les réintégrer à l'Empire. Bizarres et ignares sur bien des plans, ils peuvent s'avérer utiles dans certaines circonstances.
- Lion: ils ont le tempérament de garnements et la souplesse d'une statue de pierre. Le monde ne peut exister selon leur perception étroite et ils acceptent très mal qu'on le leur dise.
- Mante: ils sont incroyablement prétentieux, mais prêts à assumer les tâches les plus ingrates pour de l'argent: d'excellents alliés, en somme!
- Phénix: probablement nos plus proches alliés. Ils comprennent au moins l'importance d'une société structurée et organisée. Ils insistent sur la nécessité que tous les clans coopèrent, ce dont on ne se plaindra pas, mais qui est bien naïf.
- Scorpion: des crétins fourbes et manipulateurs, prêts aux pires bassesses pour arriver à leurs fins. Nous finirions comme eux si nous renoncions à l'honneur et la dignité.
- Clans mineurs: ceux issus de nos rangs méritent notre considération, mais les autres ont peu d'influence sur ce qui importe vraiment.

鶴

«Nous sommes les enfants du vent.»

Le Clan de la Licorne

Malgré toutes leurs différences, les autres Clans Majeurs de Rokugan se rejoignent sur un plan: ils perçoivent le Clan de la Licorne comme un groupe d'étrangers presque barbares. Cette réputation n'a rien de totalement imméritée, le Clan ayant passé la majorité de son histoire complètement déraciné de l'Empire. Durant les premiers jours de Rokugan, Dame Shinjo demanda à son frère Hantei la permission d'aller explorer le monde au-delà de l'Empire, pour s'assurer qu'aucune menace extérieure ne surgisse de ces contrées inconnues. Le clan de la Ki-Rin disparut ainsi pendant huit siècles, avant de finalement revenir sous les traits du Clan de la Licorne. Désormais, ses membres se mêlent difficilement avec les autres samurai. Ils ont contracté de nombreuses coutumes que l'Empire trouve étranges, sinon répugnantes. Mais le Clan de la Licorne ne s'en soucie guère et il célèbre l'existence comme peu savent le faire, par sa culture riche et diverse qui se fiche de la xénophobie manifeste que partagent ses pairs. Le Clan de la Licorne ne s'intégrera peut-être jamais véritablement à l'Empire, mais son entrain, sa compassion et sa puissante cavalerie (unique, en raison des chevaux gaijin qu'élève le Clan) pose la garantie qu'il ne risque pas d'être délogé de si tôt.

Le Clan de la Licorne se caractérise par sa curiosité, qui lui vient de siècles d'errance et d'exploration. Quelque avantageuse ou confortable que soit sa situation, quelles que soient sa puissance et son influence, il ne peut s'empêcher de se demander ce qui peut se cacher à l'horizon. Cette philosophie influe sur tous les gestes de ses samurai, ce qui peut laisser croire qu'ils sont facilement distraits, alors qu'en vérité, ils ne cherchent qu'à résoudre les questions aussi vite que possible pour toujours être en mesure d'aller de l'avant. Certains d'entre eux surmontent bien entendu cette tendance, comme les représentants du Clan à la cour, mais la curiosité se tapit toujours dans les recoins de l'esprit de tout samurai du Clan de la Licorne.

L'autre aspect qui domine la philosophie du Clan concerne le souci du bien-être de ceux sous sa protection. Tous les Clans défendent les paysans qui travaillent pour eux, bien sûr, puisqu'ils assurent des tâches essentielles que les samurai ne veulent ou ne peuvent pas exécuter. Mais le Clan de la Licorne pousse plus loin cette protection. Les siècles de périples leur ont instillé un sens profond de la responsabilité envers ceux qui se trouvent sous leur égide, car une disparition survenue sur la route devient vite plus problématique. Le Clan embrasse le principe de Compassion du Code du Bushido, ce que ses paysans leur rendent bien: peu de Clans peuvent prétendre jouir d'une telle loyauté de leurs roturiers.

Dame Shinjo était de loin le Kami le plus charitable, à tel point qu'elle fut la seule à tenter de se réconcilier avec son frère déchu Fu Leng durant la Première Guerre. Ses efforts étaient voués à l'échec, bien entendu, mais cela ne la découragea pas et ses frères et sœurs la respectèrent d'autant plus. La famille qui porte son nom a toujours lutté pour diriger le Clan comme elle l'aurait fait. La famille Moto, issue de nomades qui ont rejoint le Clan pendant ses voyages, se montre violente et belliqueuse, loin de la douceur des seigneurs Shinjo. Elle a d'ailleurs fini par remplacer les Shinjo comme seigneurs du Clan. Les Utaku (autrefois appelés Otaku, ils ont changé de nom en hommage au Second Tonnerre de la Licorne, Otaku Kamoko) font preuve de piété et de dévouement. Il s'agit d'une famille matriarcale disposant de la cavalerie la plus puissante et crainte de tout l'Empire. La famille Ide figure parmi les plus pacifistes de l'Empire et entretient donc de bonnes relations avec le Clan du Phénix. Ses membres portent la voix de la Licorne à la cour et ont davantage tenté de s'adapter aux coutumes de l'Empire que les autres membres du Clan. Malheureusement, leurs efforts n'ont pas suffi à les faire passer pour autre chose que des étrangers. La famille Iuchi pratique d'étranges rituels qui ressemblent peu à ceux des autres familles de shugenja; beaucoup la considèrent comme une curiosité. Ses membres montrent des talents exceptionnels pour la magie du voyage et les liens mystiques avec les animaux. La minuscule famille Horiuchi fut créée à partir des Iuchi et veillait sur les orphelins et les malades du Clan, jusqu'à ce qu'une épidémie de peste ne les extermine au douzième siècle.

Comme on pourrait l'attendre d'un Clan disposant d'une cavalerie aussi considérable, la Licorne possède de vastes plaines et herbages paisibles. L'essentiel sert bien sûr de pâturage pour les chevaux, mais durant ses longues années d'errance, le Clan de la Licorne a appris à tirer le meilleur parti de ses ressources, en étudiant les diverses agricultures gaijin. Le Clan parvient donc aujourd'hui à nourrir ses gens avec les rares terres arables dont il dispose, notamment ses provinces du nord-est, extrêmement fertiles. Le Clan possède également une partie des Montagnes du Toit du Monde, en particulier le Col de Iuchi, passage étroit mais stratégiquement crucial vers l'extrémité nord occidentale du massif, qui divise en deux les domaines du Clan.



Comment le Clan de la Licorne perçoit les autres Clans

- Crabe: ils se fichent bien que nous soyons différents, car les coutumes de l'Empire ne les concernent pas plus que nous. Il est bon d'être traités comme des égaux et nous n'oublierons pas cette camaraderie.
- Dragon: quel genre d'individu peut accepter de se terrer dans les montagnes pendant un millier d'années? Les cheveux au vent et les plaines qui défilent sous leurs étriers ne leur manquent pas? Ils sont extrêmement déconcertants.
- Grue: sans eux, nous n'aurions peut-être jamais retrouvé nos droits. Souvenons-nous de ces alliés et pardonnons leur arrogance. Ils sont ainsi.
- Lion: nos plus proches voisins et peut-être nos plus grands ennemis. Ils ne nous aiment pas parce que nous sommes différents, mais ils reconnaissent notre puissance militaire. Un jour, peut-être, nous pourrons nous allier au lieu de préserver un semblant de neutralité.
- Mante: ambitieux et agressifs, ils tentent de se faire une place dans l'Empire. Ils nous ressemblent beaucoup.
- Phénix: ils nous regardent de haut, mais envient le savoir que nous protégeons. S'ils veulent avoir accès à nos bibliothèques, ils devront d'abord nous considérer comme des égaux. Quel dommage qu'ils ne soient pas prêts.
- Scorpion: même dans les royaumes les plus traîtres que nous avons traversés, nous n'avons jamais croisé d'individus aussi abjects que les membres de ce clan. Ils représentent le fléau de l'Empire; nous sommes leurs ennemis, ce qui peut nous permettre de forger des alliances avec d'autres.
- Clans Mineurs: leur faiblesse les rend inconséquents, mais leurs bushi peuvent être aussi braves et honorables que les samurai des Clans Majeurs. Nous les respectons pour cela au moins.



«Honneur, Gloire et Bushido. Il n'y a rien d'autre.»

Le Clan du Lion

Il n'existe pas à Rokugan (et peut-être dans le monde entier) de plus grande puissance militaire que celle du Clan du Lion quand il la déploie dans toute son ampleur. Même à l'aube de l'Empire, le premier Empereur comprit que le Clan du Lion naissant allait devenir très puissant, probablement plus que tout autre Clan, et il le chargea de la tâche de Main Droite de l'Empereur, protecteur du trône et de tout l'Empire. Le Clan du Lion se délecte dans ce rôle et il ne se rendra jamais, à moins d'être balayé de la face du monde. On peut imaginer qu'un Empereur puisse un jour priver le Clan de ce devoir, mais il s'exposerait à une révolte probable ou, plus sûrement, à un seppuku en masse des samurai du Clan, frappés par la honte. Heureusement, tous les Empereurs de l'histoire ont bien compris l'intérêt de disposer d'une armée à la loyauté indéfectible, et les devoirs du Clan du Lion restent les mêmes depuis le premier Hantei.

La philosophie qui unit le Clan se base sur un dévouement inflexible envers l'honneur, le Code du Bushido et *Le Commandement*, le traité d'Akodo sur les tactiques militaires et l'armée. Les samurai du Clan révèrent tous les principes du Bushido, même si certains oublient la courtoisie ou la compassion quand cela les arrange. Il y a pourtant un principe impensable à négliger: l'Honneur, qui gouverne l'existence de tout samurai du Clan. Ce dévouement est si grand que tout membre du Clan qui tombe dans une disgrâce rédhibitoire intègre forcément une secte de guerriers, celle des Quêteurs de Mort. Le seul but d'un Quêteur de Mort consiste à sacrifier sa vie pour le Clan dans une bataille glorieuse, espérant ainsi racheter sa honte.

Les samurai du Clan se voient comme l'étalon selon lequel l'honneur des autres Clans devrait être jugé, et ils ont tendance à trouver ces autres trop loin du compte. Cette arrogance leur a valu de nombreux ennemis, mais pas au point d'oser brandir l'acier contre eux, par crainte des représailles qui s'annonceraient considérables.

Le Kami Akodo, qu'on appela ensuite Akodo le Borgne en raison des blessures qu'il subit durant la Première Guerre, était de loin le plus belliqueux des enfants du Soleil et de la Lune. Il fut tout juste vaincu par Hantei pour déterminer qui devait devenir Empereur et jura une fidélité éternelle au premier Hantei. Son brio tactique, son sens infaillible de l'honneur et sa capacité à percevoir la vraie valeur d'autrui lui ont permis de créer une famille redoutable pour porter son nom. Celle-ci allait acquérir une réputation d'invincibilité sur le champ de bataille. Ses subordonnés et les familles qui prirent leurs noms faisaient tout autant impression: les Matsu ont tous la férocité et le sens martial de leur fondateur, les Ikoma affichent la sagesse et la polyvalence du premier Ikoma, et les Kitsu l'incroyable perception spirituelle des créatures métamorphes qui épousèrent les filles d'Akodo.

Les terres du Clan, de vastes plaines entre les Montagnes du Dragon et les Montagnes du Toit du Monde, se montrent bien fertiles pour la plupart. Il s'agit là d'une chance pour le Clan, car son énorme armée nécessite une quantité impressionnante de vivres, à tel point que le Clan doit souvent commercer pour ne pas se retrouver à court. En temps de guerre, l'engagement total du Clan engendre forcément des pertes importantes, ce qui laisse aux terres un peu de temps pour récupérer des longues périodes pendant lesquelles elles sont surexploitées. Les provinces du Clan bordent les Montagnes du Toit du Monde et comptent peu de zones boisées, aussi l'architecture locale utilise-t-elle plus la pierre que le bois. Tout projet de construction important demande une importation de bois. Heureusement, ces terres comptent de nombreux filons de cuivre, très recherché par l'Empire si bien que le Clan manque rarement de partenaires commerciaux.



Comment le Clan du Lion perçoit les autres Clans

- Crabe: ils sont redoutables, mais ils se conduisent étrangement et sans sembler se soucier de leur honneur. Il faut les respecter comme guerriers, mais guère pour le reste.
- Dragon: que peut-on accomplir quand on se cache dans les montagnes pendant des siècles? Rien. Nous ne prêtons guère attention à eux.
- Grue: des lâches et des manipulateurs qui affrontent le danger par la parole et non par l'acier, et qui se cachent derrière l'Empereur quand le temps arrive d'assumer les conséquences de leurs actes.
- Licorne: leur voie est étrange, et donc inférieure, mais ils se conduisent avec honneur et disent la vérité en toute circonstance. Pour cela et pour la force de leur cavalerie, il faut les respecter.
- Mante: audacieux, mais présomptueux. Quand ils auront fait le quart de ce qu'un véritable Clan Majeur a accompli, nous réviserons peut-être notre jugement. En attendant, ils restent négligeables sur tous les plans.
- Phénix: de puissants adversaires aux pouvoirs considérables de manipulation du champ de bataille, mais ils gaspillent leurs capacités par leur pacifisme obsessionnel. Les samurai naissent pour la guerre.
- Scorpion: ils représentent tout ce que nous abhorrons chez le Clan de la Grue, mais en pire. Leur mépris flagrant de l'honneur nous insulte plus que nous ne pouvons tolérer. Nous ne comprendrons jamais pourquoi ils n'ont toujours pas été éradiqués par l'Empereur après un millier d'années.
- Clans Mineurs: leur existence est entièrement due à la générosité de l'Empereur et la miséricorde des Clans Majeurs. Ils feraient bien de garder cela à l'esprit.



«Nous sommes les enfants de Tonnerre.»

Le Clan de la Mante

La seule existence du Clan de la Mante en tant que Clan Majeur de Rokugan donne tout son crédit aux paroles suivantes de Shinsei: «La Fortune sourit aux hommes mortels.» Le Clan de la Mante est issu de Hida Kaimetsu-Uo, fils de Hida Osano-Wo et d'une femme Matsu. Kaimetsu-Uo ne fut pas choisi comme héritier par son père et décida donc de partir de son côté pour établir ses propres terres du côté des Îles de la Soie et des Épices, au large des côtes de l'Empire.aAvec ses fidèles il fonda là le premier Clan Mineur de l'Empire (cette revendication pourra être contestée par le Clan du Renard). Des siècles plus tard, durant la Guerre des Clans, le Clan de la Mante joua un rôle central dans la défense de l'Empire contre l'Outremonde. Quand Yoritomo le Champion du Clan demanda le droit de figurer comme l'égal des Champions des Clans Majeurs, on accéda à sa requête, ce qu'un décret impérial entérina. Depuis cette époque, le Clan s'efforce de prouver à chacun, y compris à lui-même,td'être véritablement digne du statut de Clan Majeur et de remplir son devoir de patrouille des mers de Rokugan avec sa gigantesque flotte de kobune.

Les samurai qui servent le Clan de la Mantesont des philosophies très diverses,adu fait que chaque famille qui le compose appartenait à un Clan Mineur avant de rejoindre celui-là. En général, toutefois, on respecte la philosophie de la famille Yoritome, que ce soit par loyauté ou par devoir. Du moins, elle paraît l'être. Pour la plupart, les samurai du Cla estimentequ'ils doivent saisir leur destinée eux-mêmes. Le simple fait que le Clan se soit hissé parmi les Clans Majeurs constitue la preuve sans équivoque selon euxede la validité de cette croyance eteaucune raison de l'abandonner. Nul obstacle ne peut être franchi, nul ennemi ne peut être vaincu, et nul objectif ne peut être atteint. Avoir un ennemi de ce Clan devient une funeste perspective, car il ne s'arrêtera pas de vous traquer tant que vous ou lui ne serez pas mort. Etis'il meurt, ses frères se chargeront de reprendre la poursuite.

Les Yoritomo sont les maîtres incontestés du Clan de la Mante. Il serait difficile de trouver une famille plus ambitieuse et sûre d'elle. Certains estiment que leur comportement outrancierereflète leur manque de confiance, dû au fait qu'ils restent la seule famille dirigeante sans Kami en guise d'ancêtre. Bien entendu, avancer cette hypothèse à un Yoritomo reste le meilleur moyen de provoquer sa fureur, dans le meilleur des cas. Les Tsuruchi, peut-être les meilleurs archers de l'Empire, font preuve de calms et de débrouillardise, tandis que les Moshi, plus conventionnels, s'avèrent gênés par le comportement de leurs frères de Clan. Leur loyauté et leur dévotion envers le Taoene souffre aucune discussion. Les Kitsune, depuis peu la quatrième famille du Clan, servent les Yoritomo comme éclaireurs et prêtres, fonctions pour lesquelles leurs talents uniques rivalisent avec ceux des Moshi.

Aucun Clan ne dispose de terres aussi diverses et disséminées que celui de la Mante. Leur principal domaine, l'archipel que l'on appelle les Îles de la Soie et des Épices, se situe au sud-est de l'Empire. Les Yoritomoedominent ces îles depuis des siècles et savent tirer profit de leurs plantes exotiques, de leurs épices et du fruit abondant de leurs pêches. Les Tsuruchi, les Moshi et les Kitsune ont des terres continentales, surtout montagneuses, mais également la forêt de Kitsune Mori, réputée pour la qualité de son bois. Bien que les familles subordonnées disposent d'à peu près autant de terres que la superficie des Îles, les ressources y sont plus maigres et l'essentiel de la richesse du Clan provient de l'archipel.



Comment le Clan de la Mante perçoit les autres Clans

- Crabe: nos cousins font de redoutables guerriers et d'excellents alliés, mais leur perception du monde demeure trop étriquée. La vie réserve bien des choses une fois le devoir accompli.
- Dragon: et on nous présente comme étranges? Mais ils ne nous jugent pas pour nos différences, ce en quoi nous les respectons.
- Grue: des politiciens lâches qui se contentent de laisser les autres prendre les risques pendant qu'ils s'arrogent la gloire. Leur koku valent néanmoins autant que ceux des autres.
- Licorne: eux aussi voyagent. Ils nous ont toujours traités avec respect et courtoisie, aussi leur montrerons-nous le respect qu'ils méritent.
- Lion: des fanatiques à l'esprit étriqué, incapables de voir la réalité du monde qui les entoure. Ils représentent peut-être un danger, mais quand ils se retrouveront dépassés par le monde, ils ne seront plus que des bellicistes dont plus personne n'aura besoin.
- Phénix: il y a mille ans, ils ont favorisé le meurtre du père de notre fondateur. Ils ont alors appris ce qu'invoquer la foudre pouvait provoquer, mais ils semblent l'avoir depuis oublié. Ils se le rappelleront, quand l'heure viendra.
- Scorpion: ils comprennent au moins comment marche vraiment le monde, même s'ils font l'erreur stupide de montrer à tous leur sournoiserie. À quoi bon, finalement?
- Clans Mineurs: nous sommes issus de leurs rangs et avons incorporés certains de leurs membres dans notre Clan. Notre triomphe est la preuve que n'importe quel Clan, quelque soit sa taille, peut atteindre la grandeur. Nous leur offrons amitié et assistance dans l'espoir qu'ils connaissent un succès comparable au nôtre.



«Parle aux Kami et connais le monde»

Le Clan du Phénix

Fondé par un homme à l'altruisme et au dévouement incroyables, le Clan du Phénix est, à juste titre, considéré comme celui qui compte les meilleurs shugenja de l'Empire. Ses rangs comptent le double de shugenja de celui de tous les autres Clans, sachant qu'ils disposent en plus d'une compréhension supérieure des Éléments et des secrets de l'invocation des kami. Le Clan se compose de brillants érudits et de prêtres pacifiques, dont beaucoup détiennent une puissance considérable. Heureusement, tout ce pouvoir se tempère d'un dévouement envers la non-violence qui, sans être absolu, n'en demeure pas moins dominant dans les rangs du Clan. Le Clan du Phénix s'efforce d'assurer une présence politique aux cours importantes de l'Empire, afin de promouvoir la paix et la modération entre les Clans plus impétueux. Étant donné que leur devoir envers l'Empereur consiste à étudier et enseigner les secrets du Tao de Shinsei, cela reste tout à fait dans leurs attributions, et bien que certains Clans acceptent mal cette ingérence, on évite de calomnier celui du Phénix pour ces raisons.

De même que le Clan du Lion reste dévoué aux principes du Bushido, celui du Phénix se consacre au Tao de Shinsei. Même ses bushi étudient ces écrits, bien plus que ne l'exige la tradition pour les bushi des autres familles et Clans. Certains vous diront que beaucoup de samurai du Clan n'y comprennent rien, mais n'oseront guère le dire en présence de l'un d'eux. Leurs études séculaires du Tao leur ont permis de glaner de nombreux secrets de l'univers au point d'en faire des shugenja supérieurs. Il y a pourtant une dichotomie entre les diverses familles; les Isawa embrassent la philosophie pacifiste du Tao parce qu'elle figure parmi les enseignements de Shinsei et constitue donc pour eux un devoir recevable en tant que prêtres et érudits. D'autres familles, notamment les Asako, se consacrent davantage aux principes des écrits, qu'ils acceptent comme autant de vérités. La Vertu du Bushido qui convient le mieux au Clan du Phénix est l'Honnêteté, car ses samurai souhaitent éviter de souiller leur âme par le mensonge et la duperie.

De nombreux Clans perçoivent celui du Phénix comme arrogant et excessivement confiant en ses propres capacités, mais la plupart concèderont également à contrecœur qu'il possède des shugenja d'un talent exceptionnel. Seul parmi les Clans, il évite la violence tant qu'il le peut. Cette attitude transpire chez les shugenja de l'Empire, mais de nombreux bushi du Clan adhèrent également à cette approche.

Le Clan du Phénix fut fondé par le plus altruiste des Kami, Shiba. Contrairement aux autres Kami, il estimait ne pas laisser un héritage de lui-même, mais quelque chose de plus grand. Pour susciter l'assistance de la puissante tribu d'Isawa dans la lutte contre les hordes de Fu Leng, Shiba s'inclina devant Isawa et lui promit que sa lignée et lui protégeraient les Isawa jusqu'à la fin des temps. Aujourd'hui encore, bien qu'un Shiba dirige techniquement le Clan en tant que Champion, le véritable pouvoir repose entre les mains des savants Isawa, famille de shugenja la plus grande et puissante de l'Empire. Les cinq membres les plus influents de la famille Isawa règnent par l'intermédiaire du Conseil des Maîtres Élémentaires. Les Shiba, leurs fidèles yojimbo, les protègent ainsi que tout le Clan. La famille Asako, très introspective, adhère aux traditions monastiques, et perpétue un ordre d'inquisiteurs qui surveille que le Clan du Phénix ne se mêle pas de trop près aux ténèbres, ce qui est malheureusement arrivé plus d'une fois au cours de l'histoire. Enfin, les Agasha apportent une approche radicalement différente de la magie, explorant des domaines comme l'alchimie ou l'invocation simultanée de plusieurs Éléments. Les Agasha servaient autrefois le Clan du Dragon, mais l'ont quitté pendant une période trouble de l'histoire de ce Clan pour être recueillis par celui du Phénix.

Les terres du Clan du Phénix se situent au nord-est de Rokugan, comprenant une partie de la Grande Muraille du Nord, quelques côtes et l'une des plus vastes forêts de l'Empire, Isawa Mori. Le Clan dispose de terres fertiles, mais soumises à des hivers plus longs et rigoureux que d'autres régions de l'Empire, ce qui limite leur capacité à produire des vivres. Heureusement, la côte abonde de poissons et fruits de mer. La famille Shiba entretient une tradition artisanale forte, et ses articles s'exportent en petite quantité. Le Clan du Phénix dispose en outre d'une ressource unique: le bois d'Isawa Mori, d'une qualité idéale pour la conception des rouleaux de parchemin utilisés par les shugenja. Le Clan fait extrêmement attention à la quantité qu'il en exporte; il l'exploite sans excès et l'essentiel reste pour son propre usage.



Comment le Clan du Phénix perçoit les autres Clans

- Crabe: une existence consacrée à la guerre ne fait qu'éroder l'âme. Si seulement ils pouvaient embrasser la sagesse du Tao, tout en serait changé.
- Dragon: nos alliés les plus proches partagent l'essentiel de notre dévotion, même si leur approche en demeure étrange. À trop vouloir trouver un sentier différent, on finit par perdre la voie véritable.
- Grue: comme nous, ils évitent à tout prix la guerre, mais ils se laissent trop souvent influencer par la politique mesquine dans leurs décisions. Nos honorables cousins doivent encore fouler leur voie.
- Licorne: ils sont grossiers et déplaisants, mais ils comprennent bien des formes étrangères de magie qu'il convient d'étudier de près. Traitons-les avec respect si l'on veut qu'ils partagent le précieux savoir dont ils disposent.
- Lion: pourquoi la guerre ne doit-elle jamais cesser? Nous existons tous par l'entremise d'un mandat de paix, pourtant, c'est le seul décret impérial que le Clan du Lion s'acharne à oublier.
- Mante: des parvenus et des vantards. Un Empire civilisé n'a pas de place pour ceux qui ne comprennent pas l'ordre naturel des choses. Le fait que leurs shugenja soient si puissants est une anomalie, rien de plus.
- Scorpion: on ne peut rien accomplir par le biais de tromperies aussi grotesques. Ils se leurrent eux-mêmes par leurs sinistres jeux, et ne représentent rien en fin de compte.
- Clans Mineurs: ils sont négligeables, et c'est pour cette raison même qu'ils ont besoin de notre protection tant qu'ils se souviennent de leur place. Les abus commis par les Clans Majeurs plus militants sont honteux. Un samurai ne doit-il pas se soucier du bien des moins puissants que lui?



«Je sais nager.»

Le Clan du Scorpion

Bien des grandes pièces, des meilleurs poèmes et des œuvres de fiction de Rokugan font intervenir un traître du Clan du Scorpion, cela n'a rien d'un hasard. Le Clan du Scorpion représente l'antithèse de tout ce en quoi croient les autres Clans Majeurs et il se retrouve ainsi unanimement haï. Tel est son choix et il ne pourrait en être autrement. À la formation initiale de l'Empire, le Kami Bayushi s'entretint avec le petit prophète Shinsei, qui lui conta la parabole du scorpion qui traversa une rivière sur le dos d'une grenouille. Le scorpion ne savait pas nager, expliqua-t-il à la grenouille, et ne pouvait donc la piquer, car la mort de celle-ci n'aurait fait que le noyer. Pourtant, au milieu de la traversée, le scorpion planta son dard dans la grenouille. Mourante, celle-ci demanda au scorpion pourquoi les avoir tous deux condamnés. Le scorpion se contenta de répondre: «Je sais nager». Bayushi en fit sa devise et, sur ordre de l'Empereur, il conçut un Clan qui allait accomplir toute tâche jugée nécessaire, toute tâche dont l'Empereur ne pourrait demander l'exécution sans perdre son honneur. Le Clan du Scorpion est l'Âme Damnée de l'Empereur, le traître nécessaire pour que la haine des autres Clans soit concentrée sur lui et ne se focalise jamais sur l'Empereur.

La philosophie du Clan du Scorpion dit que la fin justifie toujours les moyens. Il n'y a pour ainsi dire rien que le Clan ne commettra pas si cela peut servir ses intérêts et lui permettre d'accomplir sa mission. Au fil des siècles, son devoir envers l'Empereur a évolué vers une quête qui s'alimente d'elle-même, si bien que beaucoup de samurai du Clan prennent un malin plaisir à manipuler les autres Clans sans aucune raison. Bien entendu, toute manipulation crée des relations que le Clan peut contrôler et utiliser ultérieurement; beaucoup servant des objectifs à long ou très long terme (sur plusieurs décennies ou siècles). Paradoxalement, le Clan du Scorpion voit le Devoir comme un des seuls principes du Bushido méritant son attention, ce qui constitue son unique trait commun avec le Clan du Crabe. Tout membre du Clan du Scorpion se sent prêt à sacrifier sa vie sans hésiter, ce qui n'est pas inhabituel pour un samurai, mais ceux du Scorpion le feront même pour un but absurde ou déshonorant, là où d'autres craindraient pour leur propre honneur. Aux yeux du Clan du Scorpion, l'honneur individuel n'existe pas, seuls doivent être défendus l'honneur du Clan et de l'Empire.

Bayushi était peut-être le plus brillant des Kami, en tout cas le plus doué pour la duperie et la ruse. Il s'entoura de fidèles aux aptitudes similaires, ainsi que d'une poignée d'incompétents totaux pour s'assurer que le Clan soit largement sous-estimé par le reste de l'Empire. La famille Bayushi excelle dans tout ce qui a trait au subterfuge, que ce soit par ses guerriers assassins, ses espions de talent et ses courtisans beaux parleurs. Leurs serviteurs de la famille Shosuro forment les plus grands maîtres de l'ombre ayant jamais vécu. Assassins ou espions, ils sillonnent l'Empire à l'insu de tous. Les Soshi ont dans leurs rangs des shugenja talentueux capables d'influencer les esprits d'une manière étrangère aux autres Clans. Les Yogo, eux aussi des shugenja mais hantés par une vieille malédiction qui en fait des parias parmi tous, à l'exception de leurs maîtres du Clan du Scorpion.

Les provinces du Clan se situent juste au sud et à l'est des Montagnes du Toit du Monde, et comprennent même une partie du massif. Outre la pierre et les minerais qu'elles recèlent, les montagnes offrent également une intimité exceptionnelle pour certaines propriétés et activités sensibles que le Clan préfère mener en toute discrétion. Les terres arables des provinces se montrent fertiles, mais pas extraordinaires. L'essentiel, mais pas la totalité, des besoins alimentaires du Clan est géré sur place. Heureusement, les Shosuro figurent parmi les meilleurs herboristes de l'Empire et peuvent cultiver des herbes extrêmement rares et puissantes qui poussent rarement ailleurs. Ces produits précieux peuvent être échangés contre de la nourriture et autres marchandises dont le Clan a besoin. Cela inclut les pavots à finalité médicinale, les Clans du Scorpion et du Phénix étant les seuls à disposer d'une charte impériale autorisant leur culture. Le reste des terres se révèle malheureusement plutôt aride, ce qui a l'avantage de favoriser l'isolement, ce que beaucoup de familles du Clan considèrent comme essentiel à leurs activités.

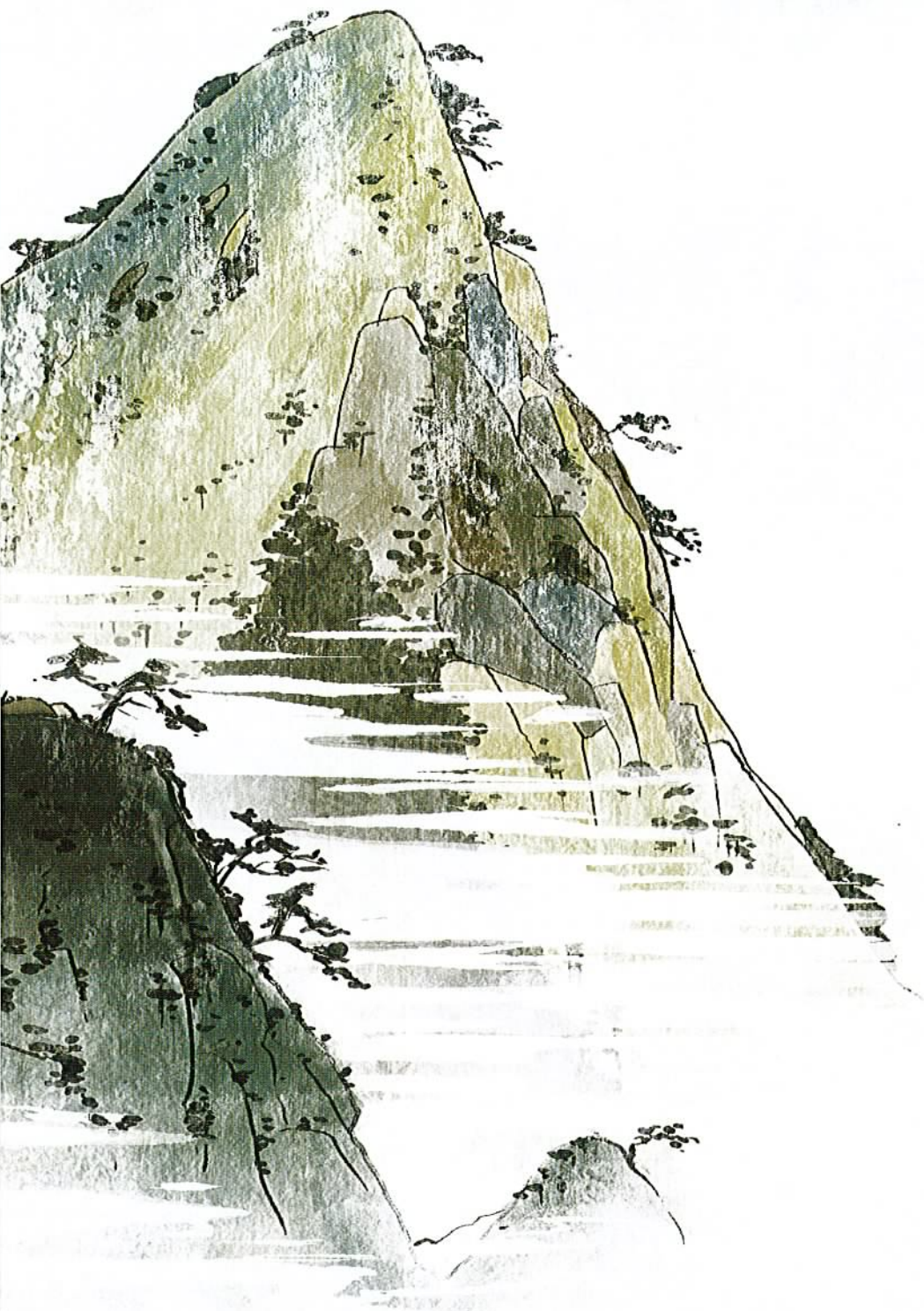


Comment le Clan du Scorpion perçoit les autres Clans

- Crabe: soyons extrêmement prudents, car ils sont trop stupides pour être manipulés. Ils ne respectent que la force. Ainsi, quand il faut en tuer un, il faut que ce soit le plus spectaculaire possible. Il n'y a que de cette manière qu'ils apprendront.
- Dragon: ils nous comptent parfois parmi leurs alliés et nous ont toujours traités avec le respect que nous refusent d'autres Clans. Si nous devons nous servir d'eux, que ce soit le plus prudemment possible et avec grande considération. Ils ne devront jamais savoir.
- Grue: ils ont tant de potentiel; si seulement ils oubliaient leur absurde volonté de rester vertueux aux yeux de leurs pairs.
- Licorne: nous avons favorisé leur réintroduction à Rokugan, mais cela ne veut pas dire que nous pensions qu'ils y aient leur place. Pourquoi tout le monde semble-t-il les prendre pour ce qu'ils disent être, alors qu'ils donnent si peu de preuves pour l'étayer?
- Lion: la colère et l'honneur se manipulent aisément. Quand les deux se retrouvent dans le même Clan, celui-ci en devient un pion. Un pion dangereux, certes, mais un pion tout de même.
- Mante: ceux à ce point avides de prouver leur valeur se jetteront la tête la première dans n'importe quoi, sans que nous ayons à déployer de grands efforts.
- Phénix: ils allient leur arrogance et leur naïveté à une puissance incroyable. Il est facile de les manipuler, mais leur grande maîtrise leur permet de percer la plupart des tromperies de base. La prudence doit être de mise avec eux.
- Clans Mineurs: ils sont trop faibles et insignifiants pour mériter notre attention, à moins qu'ils ne nous défient ou nous menacent. Le cas échéant, il faut les éradiquer.







土の巻

«Les éléments ne sont pas des moyens... ils représentent le début et la fin»

- LE TAO DE SHINSEI

Livre de la Terre



Règles de Base: le Système Roll and Keep

Le cœur du jeu de rôle Le Livre des Cinq Anneaux se sert d'une mécanique particulièrement simple. Lorsqu'un joueur souhaite voir son personnage entreprendre une action, le Maître du Jeu détermine quelle caractéristique ce personnage devra utiliser pour déterminer la réussite ou l'échec de l'action entreprise (ces caractéristiques consistent généralement en un Trait et une Compétence, utilisés conjointement). Le Maître du Jeu doit aussi décider de la difficulté de la tâche entreprise, et donc lui affecter un Niveau de Difficulté (ND). Le joueur lance alors un nombre de dés à dix faces correspondant aux caractéristiques de son samurai choisies par le MJ pour cette action. Le joueur additionne ensuite le résultat des dés lancés et compare cette somme au ND choisi par le MJ. Si la somme est égale ou supérieure au ND, le personnage réussit la tâche entreprise. Si la somme est inférieure au ND, le personnage échoue dans l'accomplissement de son action.

Il arrive rarement qu'un joueur puisse garder l'intégralité des dés lancés lorsque son personnage entreprend une action. De manière générale, un joueur gardera moins de dés qu'il n'en lance et, dans la plupart des situations, il choisira de garder ceux avec le résultat le plus élevé, mais rien ne l'y oblige car dans certaines situations, le joueur pourra préférer échouer dans une action ou ne pas la réussir de manière trop exceptionnelle. Le joueur choisira alors les dés qu'il garde en conséquence. Lorsque l'on indique les dés qui doivent être lancés et gardés, on utilise le format suivant XgY, où X représente le nombre de «dés lancés» et où Y représente le nombre de «dés gardés». Par exemple, l'indication 4g2 signifie que 4 dés seront lancés et que seuls les résultats de deux d'entre eux seront conservés pour être additionnés; ainsi, si le joueur obtient 3, 6, 7, et 9, on peut penser qu'il garde les résultats 7 et 9 pour un résultat final du jet de 16.

Niveaux de Difficulté

Un Niveau de Difficulté mesure la complexité de la tâche entreprise par le personnage. Seul le Maître du Jeu peut le définir. Une tâche considérée comme facile se verra assigner un ND faible, tandis qu'une tâche complexe se verra attribuer un ND élevé. Bien que nous encouragions les Maîtres du Jeu à définir leur propre échelle de difficulté en fonction de l'ambiance de leur campagne, voici une idée générale des ND en fonction de la difficulté des tâches entreprises par les personnages:

Table 2.1: Niveaux de Difficulté Standards

ND	Difficulté	Physique	Mental
Aucun	Banale	Se lever de son lit	Se souvenir de détails concernant sa propre épée
5	Très facile	Frapper une cible immobile	Reconnaître un vieil ami
10	Facile	Porter la moitié de son propre poids	Retrouver un objet égaré
15	Moyenne	Soulever son propre poids	Reconnaître un individu aperçu une fois
20	Modérée	Sauter un fossé de 3m	Reconnaître un individu déguisé
25	Difficile	Escalader une falaise sans corde	Trouver un objet soigneusement dissimulé
30	Très Difficile	Plonger sans dommages dans une chute d'eau	Se souvenir des mots exacts d'un interlocuteur
40	Héroïque	Vaincre un troll à la lutte	Nommer tous ses ancêtres... dans l'ordre
60	Impossible	Briser une roche à mains nues	Se montrer plus rusé qu'une Fortune

Anneaux & Traits

Les capacités les plus élémentaires d'un personnage sont représentées par ses Cinq Anneaux. Les Cinq Éléments représentés par ces Anneaux forment le fondement philosophique de l'univers du Livre des Cinq Anneaux. Toute chose, vivante ou non, se compose à proportions variables des éléments représentés par les Anneaux. En ce qui concerne les personnages, chaque Anneau se divise lui-même en deux Traits, un Mental et un Physique, qui représentent l'influence de cet Anneau dans le monde des mortels.

Les personnages débutants commencent avec un Rang de 2 dans chaque Anneau et dans chaque Trait, ceci sur un maximum possible de 10. Cette valeur pourra être augmentée lors de la phase de création de personnage ou pendant le jeu grâce aux Points d'Expérience. Un Rang de 2 représente les capacités normalement possédées par un individu sans entraînement spécifique, tandis qu'un Rang de 10 ne pourra échoir qu'aux individus les plus suprêmement doués et talentueux du monde ou aux êtres surnaturels.

Un Anneau n'augmente jamais directement. De fait, le Rang d'un Anneau est égal au plus bas des Rangs des Traits qui le composent. Par exemple, si un Anneau se compose d'un Trait de 2 et d'un Trait de 4, alors le Rang de l'Anneau sera de 2. Si le plus bas des deux Traits passe à 3, alors le Rang de l'Anneau passera simultanément à 3. Ainsi, il faut améliorer les deux Traits qui composent un Anneau pour améliorer ce dernier et par la même occasion accéder ainsi à des capacités plus exceptionnelles.



Air

L'Air est l'élément changeant et énigmatique existant en toute chose. Il est lié à l'intuition et à l'empathie. Les esprits de l'Air peuvent être capricieux et malicieux mais leur colère devient celle de la tempête. Ceux alignés à l'élément de l'Air possèdent un instinct et une vitesse de réaction supérieurs. Les personnes faibles dans cet élément se montrent lentes et apathiques si bien que même les événements les plus évidents leur passent au-dessus de la tête.

L'**Intuition** est le Trait Mental qui représente l'intuition d'un personnage et sa capacité générale à faire preuve d'empathie avec les autres individus. 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 offrant ainsi la possibilité d'influencer autrui par le charisme, la persuasion, ou la manipulation directe. L'Intuition s'utilise comme Trait prédominant dans tout type de Compétences Sociales.

Les **Réflexes** est le Trait Physique qui mesure 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 sont essentiels pour déterminer l'Initiative d'un personnage ainsi que son ND d'Armure.



Eau

L'Eau est l'élément des altérations et des changements rapides. Elle représente la force inexorable qui parvient à sculpter les montagnes au cours de milliers d'années, l'élément qui tantôt fracasse les navires lors d'un orage ou qui les porte gentiment à bon port. Les esprits de l'Eau peuvent accélérer les capacités de déplacement de ceux qu'ils protègent ou accroître considérablement leur force. Ceux qui ont un Anneau d'Eau élevé font preuve de puissance physique et possèdent des sens aiguisés. Ceux qui ont un Anneau d'Eau peu élevé paraissent faibles et fermés, ne remarquant que très peu de ce qui les entoure.

La Perception est le Trait Mental qui mesure l'attention du personnage vis à vis des événements qui l'entourent. Un personnage doté d'une Perception élevée remarquera même les plus infimes détails. Les personnages avec une Perception basse ont généralement peu conscience de ce qui les entoure.

La Force est le Trait Physique qui mesure la puissance physique pure d'un personnage. Elle mesure la force brute, sans prendre en compte la finesse ou la précision. Un personnage doté d'un Rang de Force élevé sera un guerrier dévastateur, tandis qu'avec un Rang de Force bas, il se révèlera souvent inefficace sur le champ de bataille tant il aura du mal à blesser ses adversaires. La Force a une influence considérable sur les dommages qu'inflige un personnage à mains nues ou avec les armes de mêlée. Elle détermine aussi ce qu'il peut soulever et porter. Enfin, elle s'utilise généralement pour les activités physiques exténuantes telles que l'escalade ou la nage.



Feu

Le Feu est l'élément du changement dynamique, de l'énergie, du mouvement et de la destruction. Les esprits du Feu parviennent à réparer ce qui a été brisé, ou à tout détruire sur leur passage. Ceux qui ont un Anneau du Feu élevé font souvent de grands combattants ou de brillants érudits... et parfois même les deux. Ceux qui ont un faible Anneau du Feu apparaissent maladroits et gauches, et ont des difficultés à appréhender même les concepts les plus simples.

L'Intelligence est le Trait Mental qui mesure la capacité d'un personnage à acquérir et 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 à l'Intelligence faible ont des difficultés même pour se souvenir des détails les plus élémentaires. Les jets basés sur l'Intelligence sont communs pour les personnages non orientés vers le combat.

L'Agilité est le Trait Physique qui mesure la coordination entre l'œil et la main d'un personnage ainsi que ses prouesses athlétiques. Pratiquement toutes les prouesses physiques qui ne dépendent pas directement de la vitesse ou de la force se basent sur l'Agilité. La grande majorité des Compétences d'Armes font appel à l'Agilité, ce qui en fait l'un des Traits les plus importants au combat.

Règles Spéciales sur les Jets de Dés

Dés Ouverts

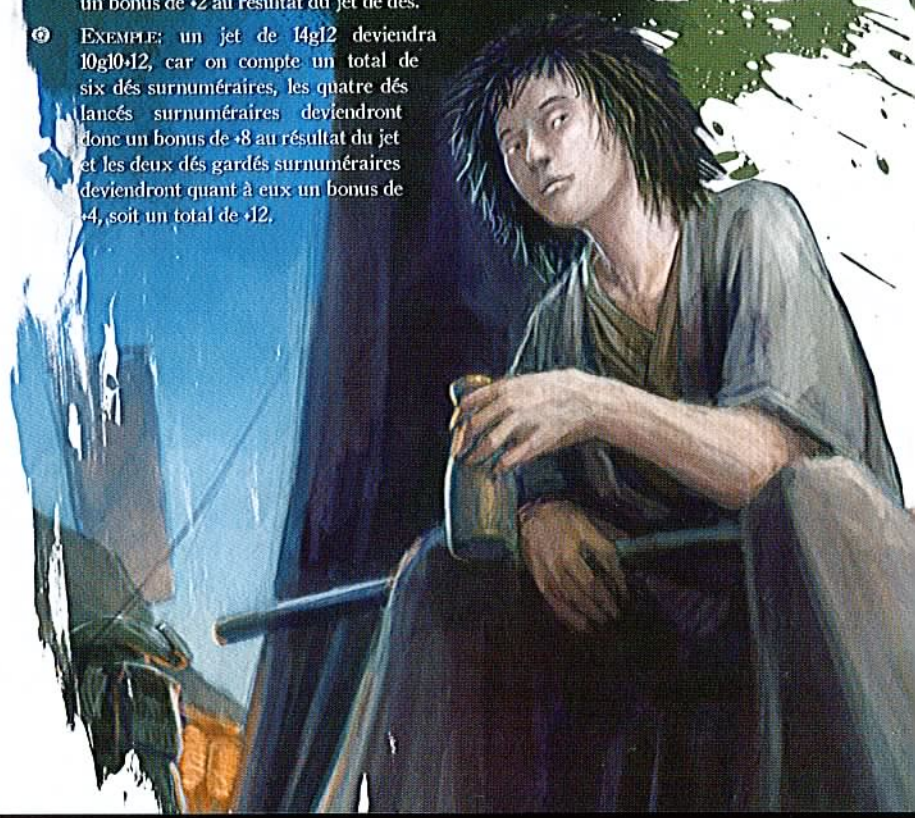
Parfois un dé peut engendrer un résultat spectaculaire. Lorsqu'un dé indique un résultat de 10, on relance le dé et on ajoute le fruit du nouveau jet. Si le résultat est encore un 10, on relance le dé jusqu'à ce que le résultat indiqué ne soit pas un 10.

- Exemple: un dé est lancé, il indique un 10 puis un 3. Le résultat final de ce seul dé est 13.
- Exemple: un dé est lancé, il indique un 10, puis un 10 puis un 7. Le résultat final de ce seul dé est 27.

La Règle des 10 Dés

Dans le jeu de rôles de L5A, les personnages peuvent progresser jusqu'à un point où il leur sera possible de lancer d'importantes quantités de dés lorsqu'ils entreprendront d'agir, à tel point qu'il pourrait devenir délicat de pouvoir tous les prendre en compte. Pour garder les choses simples, aucun jet ne peut faire appel à plus de dix dés. Tous les dés lancés additionnels se transforment en dés gardés à raison de un dé gardé supplémentaire pour chaque tranche pleine de deux dés lancés au delà de dix. Si les dés lancés et les dés gardés sont tous deux égaux à dix, alors chaque dé additionnel de quelque nature qu'il soit devient un bonus de +2 au résultat du jet de dés.

- Exemple: un jet de 12g4 deviendra 10g5, car les deux dés lancés au-dessus du maximum de dix se convertissent en un dé gardé supplémentaire.
- Exemple: un jet de 13g9 deviendra 10g10+2, car les deux premiers dés lancés qui excèdent le maximum de dix se convertissent en un dé gardé supplémentaire, et le troisième dé lancé additionnel deviendra quant à lui un bonus de +2 au résultat du jet de dés.
- Exemple: un jet de 10g12 deviendra 10g10+4, car les deux dés gardés surnuméraires deviendront chacun un bonus de +2 au résultat du jet de dés.
- Exemple: un jet de 14g12 deviendra 10g10+12, car on compte un total de six dés surnuméraires, les quatre dés lancés surnuméraires deviendront donc un bonus de +8 au résultat du jet et les deux dés gardés surnuméraires deviendront quant à eux un bonus de +4, soit un total de +12.



Terre

La Terre est éternelle, immuable et constante. Elle est l'élément de l'endurance et de la résistance, elle représente la capacité d'un individu à supporter les épreuves. Les esprits de la Terre, discrets et impassibles, peuvent cependant exploser en de brefs moments d'une terrible violence. Ceux qui possèdent la force de la Terre ont un esprit et un corps infatigables, et ils peuvent même résister à la puissance de la Souillure de l'Outremonde. Les personnes faibles en Terre s'épuisent rapidement et ne peuvent pas se concentrer sur les tâches qu'elles doivent entreprendre.

La Volonté est le Trait Mental qui mesure la capacité d'un personnage à concentrer ses énergies mentales sur une tâche spécifique. Un Rang de Volonté élevé permet à un personnage de rester attentif aux plus infimes détails des heures durant sans présenter le moindre signe de défaillance. La Volonté s'utilise aussi pour résister à la plupart des tentatives de manipulation ou d'intimidation prenant le personnage pour cible.

La **Constitution** est le Trait Physique qui représente la capacité d'un personnage à endurer des activités physiques longues et exténuantes ou à se remettre des blessures subies au combat. Une Constitution élevée permet à un personnage de repousser ses limites physiques durant de longues périodes de temps sans montrer le moindre signe de fatigue ou de faiblesse, elle permet aussi au personnage de se remettre rapidement de blessures presque mortelles. La Constitution influence donc principalement la vitesse avec laquelle le personnage guérit de ses Blessures.

Anneau et Réduction de Trait

De nombreux effets peuvent temporairement réduire les Traits ou les Anneaux d'un personnage (la réduction d'un Anneau engendrant bien évidemment la réduction des Traits qui lui sont liés et la réduction d'un Trait pouvant engendrer la réduction de l'Anneau correspondant). De tels malus réduisent donc aussi les jets de dés associés à ces Anneaux ou Traits, ainsi que les capacités dérivées des Anneaux ou des Traits (l'Initiative ou le Rang de Blessure). Si l'Anneau de Terre d'une créature vivante est réduit à 0, ses Blessures passent également à 0 et elle meurt. Si un être vivant dont les autres Anneaux sont logiquement au-dessus de 0 devait en voir un chuter à cette limite, il ne meurt pas, mais le MJ est libre de déterminer les effets secondaires d'une telle réduction. En règle générale, nous conseillons que l'être en question tombe alors immédiatement inconscient et ne peut être réanimé tant que la cause de la réduction de l'Anneau persiste.

Vide

Le cinquième et dernier élément qui compose l'univers s'appelle le Vide. Le Vide est mal compris par les mortels, car il symbolise tout à la fois l'absence et la présence des quatre autres éléments. Le Vide représente la coexistence simultanée de tous les éléments, tout en étant aussi le néant qui existe entre eux. On ne retrouve cet élément pratiquement que chez les humains car il représente l'étincelle divine en eux, la preuve de leur création par les Cieux. Peu d'autres créatures peuvent percevoir le Vide, et encore moins parviennent à le manipuler.

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 Anneau du Vide. Les Points de Vide peuvent être utilisés pour améliorer les jets de dés et les actions que le personnage accomplit. Ils représentent des moments de clarté illuminée, de communion avec l'univers ou un éclair de compréhension exceptionnel. La réserve de Points de Vide d'un personnage se rafraichit chaque jour après que le personnage ait eu l'occasion de se reposer pleinement. Toutefois certaines techniques de méditation permettent aux personnages de refaire cette réserve plus rapidement.

Un joueur peut déclarer qu'il dépense un Point de Vide à toute occasion lui permettant de le faire. Les occasions les plus communes sont avant un jet de dés, avant d'entreprendre certaines Actions, avant de subir des dommages. La dépense d'un Point de Vide améliore un jet ou les caractéristiques d'un personnage d'une grande variété de manières. Un personnage ne peut normalement dépenser qu'un seul Point de Vide par Round pour obtenir un des effets suivants, toutefois certaines capacités permettent la dépense de plus de Points dans certaines circonstances particulières. En dépensant un Point de Vide, un personnage peut:

- Gagner un bonus de +1g1 à une Compétence, un Trait, un Anneau ou un Jet d'Incantation (la dépense de Point de Vide doit être déclarée avant que le jet ne soit effectué). Les jets de dégâts ne peuvent pas être améliorés de cette manière.
- Augmenter temporairement son Rang dans une Compétence de 0 à 1, évitant ainsi les malus inhérent à un Jet Sans Compétence.
- Réduire le nombre de Blessures subies d'une source de dégâts de 10 (cela doit être fait immédiatement après que les dégâts aient été annoncés).
- Augmenter son ND d'Armure de 10 pour un Round. Cela doit être fait au début du Round de combat.
- Échanger son Score d'Initiative avec un personnage qui donne son accord pour un tel échange, pour la durée de l'escarmouche. Cela doit être fait au début du Round de combat. Seul un des deux personnages doit dépenser le Point de Vide pour que cet effet ait lieu.
- Augmenter son Score d'Initiative de 10 pour toute la durée de l'escarmouche en cours. Cela doit être fait au début du Round de combat.

De plus, les Points de Vide peuvent être utilisés pour activer certaines Techniques d'École (reportez-vous au *Livre du Feu* pour plus d'informations au sujet des Écoles) – et cela ne compte alors pas au regard de la limite normale de un Point de Vide par Round.

Compétences

Si les Anneaux et les Traits mesurent les capacités physiques et mentales d'un personnage, ses Compétences représentent les talents qu'il a acquis grâce à l'entraînement et à l'expérience. Les samurai commencent leur apprentissage en travaillant un groupe de Compétences spécifiques dès leur plus jeune âge. En fait, dès qu'ils entrent au dojo pour débuter leur vie de service au nom de leur Clan. Chaque dojo de Clan enseigne des Compétences différentes et, au sein même d'un unique Clan, différents dojo enseignent différentes Compétences. De plus, tous les dojo enseignent un certain nombre de cours optionnels à leurs élèves, ce qui permet à deux samurai sortant du même dojo de disposer de Compétences très différentes en dehors de leur base commune.

Comme pour les Anneaux et les Traits, les Rangs de Compétences s'échelonnent entre 1 et 10. Un Rang de 1 dans une Compétence indique que le personnage a juste acquis les bases de cette activité. Un Rang de 10 dans une compétence reste exceptionnellement rare, apanage d'une poignée de grands maîtres sur la planète ou de quelques êtres surnaturels.

Lorsqu'un Jet de Compétence est demandé, on indique en premier lieu la Compétence, puis le Trait utilisé pour ce jet spécifique. Un jet d'Athlétisme/Agilité, par exemple, demandera à ce que le joueur lance un nombre de dés égal à la somme des Rangs de la Compétence Athlétisme et du Trait Agilité, et il gardera un nombre de dés égal à son Rang de Trait d'Agilité.

Augmentations

Parfois un simple succès ne suffit pas. Lorsqu'un personnage a besoin d'accomplir des prouesses vraiment spectaculaires, les Augmentations deviennent le moyen d'y parvenir. Lorsqu'un joueur déclare une Augmentation, il choisit de volontairement augmenter le ND de l'action entreprise par son personnage, d'une valeur fixe de 5 par Augmentation. Les joueurs utilisent généralement une Augmentation quand ils sont certains que leur personnage peut facilement dépasser le ND déclaré par le Maître de Jeu. L'utilisation la plus commune des Augmentations sert dans les Manœuvres de combat (décrites plus loin dans ce même chapitre), mais le Maître du Jeu peut leur trouver une grande variété d'utilisation. Les joueurs qui souhaitent accomplir des actions de manière inhabituelle ou particulièrement peu conventionnelle pourront aussi demander à leur Maître du Jeu combien il leur faudra déclarer d'Augmentations pour y parvenir.

Un personnage peut normalement déclarer un nombre maximum d'Augmentations égal à son Anneau du Vide. Un personnage doté de 2 Rangs de Vide pourra ainsi déclarer 1 ou 2 Augmentations mais pas 3. Certaines mécaniques de jeu offrent cependant des Augmentations Gratuites. Ces dernières offrent l'avantage de la déclaration d'une Augmentation sans pour autant modifier le ND du jet de dés concerné, et elles ne comptent pas non plus au regard du nombre maximum d'Augmentations par jet de dés. Les Augmentations Gratuites peuvent aussi être utilisées pour réduire le ND d'une action de 5 au lieu d'augmenter le ND du jet comme une Augmentation normale.

Les Augmentations présentent toutefois certains risques. Si un joueur déclare une Augmentation sur un jet, et que le résultat de ce jet contre le ND augmenté échoue, alors l'action entreprise échouera même si le résultat du jet de dés aurait suffi pour réussir l'action au regard du ND d'origine non modifié.

Types de Jets de Dés

Il existe de nombreux types de jets de dés possibles dans le Jeu de Rôle *Le Livre des Cinq Anneaux*. Les plus communs sont:

Jets de Compétence

Il s'agit du type de jet de dés le plus courant dans le jeu. De manière générale, on associe une Compétence à un Trait pour déterminer le nombre de dés lancés pour accomplir une action. Lorsque le MJ annonce une paire Trait/Compétence, le joueur devra utiliser un nombre total de dés égal à la somme de ses Rangs de Trait et de Compétence. Après avoir lancé ces dés, le joueur gardera un nombre égal à son Rang de Trait qu'il additionnera pour obtenir le résultat final du jet. Ainsi donc les Compétences offrent des dés lancés additionnels pour accomplir des actions, améliorant donc les chances de succès tout en étant moins onéreuses que les Traits à augmenter.

> Exemple: *le personnage de Lukas, Bayushi Shinai, tente de toucher un adversaire en utilisant son arc et une flèche. Tirer à l'arc implique l'utilisation du Trait Réflexes et de la Compétence Kyujutsu. Shinai dispose d'un Rang 4 en Kyujutsu ainsi que d'un Rang 3 en Réflexes. Lukas prend donc 7 dés (3 pour la compétence et 3 pour le Trait) à dix faces et les lance. Il obtient 2, 4, 5, 7, 7, 8 et 12 (un résultat de 10 relancé et ajouté à un résultat de 2). Lukas peut choisir de garder 3 dés grâce à ses Réflexes de 3. Il choisit les trois plus hauts résultats, 7, 8 et 12 et les additionne ce qui lui offre un résultat final de 27. Il compare ce résultat au ND de 20 imposé par le Maître du jeu pour réussir son tir. Shinai est parvenu à toucher sa cible.*

Un personnage peut effectuer un Jet de Compétence même s'il ne possède aucun Rang dans la Compétence concernée. Il s'agit alors d'un Jet Sans Compétence décrit en détail plus tard dans ce chapitre.

Jets de Trait

Les Jets de Trait sont plus rares que les Jets de Compétence. Ils représentent toute tâche impliquant essentiellement les capacités physiques ou mentales de base du personnage, en dehors de tout entraînement spécifique. Ce type de jet sert souvent pour nombre de tâches physiques telles que retenir son souffle ou rester debout sur un chariot en mouvement. On utilise moins souvent les Jets de Trait pour les tâches mentales mais le MJ peut les demander lorsqu'il s'agit de rester concentré pendant une longue période de temps, ou de mémoriser une grande quantité d'informations très rapidement. Pour effectuer un Jet de Trait, un personnage lance et garde un nombre de dés égal à son Rang dans le Trait concerné.



Jets d'Anneau

Les Jets d'Anneau arrivent très rarement. Le MJ les demande généralement pour résoudre des effets magiques ou surnaturels. Lors d'un tel jet, le joueur lance et garde un nombre de dés égal à son Rang dans l'Anneau concerné. Les Sorts peuvent parfois exiger que leur cible effectue un Jet d'Anneau pour y résister. Les personnages peuvent aussi avoir à effectuer un Jet de Terre pour résister à la Souillure de l'Outremonde par exemple.

Jets de Dommages

Les jets de dommages surviennent souvent lors des combats. À chaque fois qu'un personnage réussit un jet d'attaque (un type spécifique de Jet de Compétence), il inflige des dommages à son adversaire sous forme de Blessures. Les jets de dommages varient grandement en fonction de la nature de l'arme utilisée par le combattant. Chaque arme se voit donc attribuer une valeur de dommages (VD) qui représente les dommages qu'elle peut potentiellement infliger. En ce qui concerne les armes de mêlée, le combattant qui utilise l'arme ajoute son Rang de Force au nombre de dés lancés indiqués par la VD de l'arme. Par exemple, un bushi du Clan du Crabe doté d'une Force de 3 et utilisant un dai tsuchi (VD 5g2) lancera 8g2 pour son jet de dommages après avoir réussi à porter une attaque avec son arme. En ce qui concerne les armes à distance, on n'ajoute pas obligatoirement la Force du personnage à la VD de l'arme, cela étant géré au cas par cas. Les armes à distance les plus communes, les arcs, ont une Force propre, que l'on ajoute à la VD du projectile. Par exemple, un yumi a une Force de 3. Le jet de dommages lié à l'utilisation d'une flèche standard grâce à un yumi sera donc de 5g2 (3 pour la Force et la VD d'une flèche, soit 2g2) en cas d'attaque réussie. Pour plus de précisions concernant les armes à distance reportez-vous à la section consacrée à l'équipement dans le *Livre du Feu*.

Il existe encore un autre type de jet de dommages, le jet de dommages à mains nues. Un personnage qui réussit ce type d'attaque contre un adversaire, effectuera alors ce type de jet de dommage. Les attaques à mains nues ont normalement une VD de 0g1, ce qui signifie que le personnage lancera au final un nombre de dés égal à son Rang de Force et qu'il n'en gardera qu'un.

Jets d'Incantation

Les Jets d'Incantation relèvent du domaine des shugenja et servent à déterminer la réussite ou l'échec de l'incantation d'un Sort. Lorsqu'un shugenja se prépare à lancer un Sort d'un élément spécifique, le joueur doit alors lancer un nombre de dés égal au Rang de Maîtrise de Shugenja plus son Rang dans l'Anneau concerné. Il gardera un nombre de dés égal à son Anneau.

> Exemple: *Isawa Tishi, le personnage de Stéphane, s'apprête à lancer un Sort de Feu. Tishi dispose d'un Rang 3 en Feu et il est un élève de l'École de Shugenja Isawa de Rang 1. Stéphane lancera donc 4 dés (3+1) et il en gardera 3 (son Rang d'Anneau du Feu).*

Jets d'Opposition

On fait un Jet d'Opposition lorsque deux personnages effectuent un jet en opposition directe l'un contre l'autre et qu'un seul peut sortir victorieux de cet affrontement. Tous les types de jets de dés peuvent devenir des Jets d'Opposition, qu'il s'agisse de Jets de Trait, d'Anneaux, de Compétences... Dans le cas d'un Jet d'Opposition, les deux antagonistes effectuent un jet de dés du type concerné (ainsi, dans le cas d'un Jet d'Opposition d'Agilité, les deux protagonistes effectueront un jet d'Agilité) puis ils en compareront les résultats. Le personnage ayant obtenu le plus haut résultat l'emportera. Il arrive parfois que plus de deux personnages soient impliqués dans un Jet d'Opposition. Dans ce cas, une fois encore, celui qui aura obtenu le plus haut résultat sortira vainqueur. Si les circonstances du Jet d'Opposition ne permettent pas une égalité mais exigent que les protagonistes soient départagés et qu'une égalité se déclare, le jet de dés devra être refait. Il convient de refaire d'autres jets de dés tant que l'égalité perdurera (bien qu'une telle situation soit statistiquement peu probable).

On peut déclarer une Augmentation lors d'un Jet d'Opposition. Dans un tel cas, le personnage qui cherche à obtenir le bénéfice d'une ou plusieurs Augmentations doit dépasser le résultat du jet de dés de son adversaire par tranche de 5 pour chaque Augmentation déclarée s'il veut sortir vainqueur de l'opposition.



Jets de Compétence, Addendum

Les Jets de Compétence sont le type de jet de dés le plus communs dans L5A. Aussi, leurs résultats peuvent créer un grand nombre de situations différentes, et il existe même différents façon d'effectuer de tels jets. Les situations suivantes, ainsi que les types de jets de dés suivants risquent fortement de s'appliquer à un moment ou à un autre au cours d'une campagne de L5A.

Jets Sans Compétence

Un personnage peut lancer les dés pour un Jet de Compétence même s'il ne dispose pas de Rangs dans la Compétence en question. Le cas échéant, il effectue en réalité un Jet de Trait contre un ND de Jet de Compétence, ce qui en général est très difficile (le ND d'un Jet de Compétence est quasiment toujours supérieur au ND d'un Jet de Trait). Les deux conditions suivantes s'appliquent à tout Jet Sans Compétence:

- Les dés ne sont jamais ouverts
- Le jet ne peut bénéficier d'Augmentations, qu'elles soient Gratuites ou déclarées.

Jets Ratés

Lorsqu'un personnage rate un Jet de Compétence, il lui est souvent possible (hormis contre indication du MJ) de refaire le jet. Par exemple, un personnage essayant de grimper à un arbre et échouant pourra réessayer. Lors de la seconde tentative, par contre, le ND du Jet de Compétence sera augmenté de +10. Refaire un Jet de Compétence liée à l'Intelligence ou à la Perception ne peut se faire que si la situation change, par exemple si de nouvelles informations sont mises à la disposition du personnage. Les Jets de Compétence ayant pour but l'attaque (soit quasiment toute utilisation d'une Compétence d'Arme) ne peuvent être refait en utilisant la règle du +10 au ND; un jet d'attaque raté signifie simplement que l'attaque a échouée et le personnage ne peut effectuer d'autre attaque, sauf s'il dispose d'une capacité lui conférant d'autres attaques.

Jets Coopératifs

Les Jets Coopératifs de Compétence impliquent plusieurs personnages travaillant de concert à la résolution d'une même tâche. Il existe deux types de Jets Coopératifs. Le premier concerne le travail en commun de plusieurs personnages, sans conséquence particulière en cas d'échec. Par exemple, plusieurs armateurs travaillant de concert à la réalisation d'un bateau. Dans ce cas, un personnage du groupe est choisi pour lancer le Jet de Compétence. Il reçoit un bonus au résultat de son jet égal à la somme des Rangs des autres participants du groupe dans la Compétence utilisée.

Le second type concerne les Jets de Compétence demandés par une situation qui aura pour effet que la plus mauvaise performance du groupe aura des conséquences sur le résultat global. Par exemple, un groupe de samurai escaladant une falaise, en cordée. Dans ce cas, chaque participant du groupe effectue un Jet de Compétence, et le participant ayant le plus grand nombre de Rangs dans la Compétence utilisée donne un bonus égal à ce Rang au jet de tous ses compagnons disposant d'un Rang inférieur dans la Compétence. Dans le cas de notre exemple, tous les samurai effectuent un Jet d'Athlétisme (Escalade).Comme le samurai du groupe qui a le plus haut Rang en Athlétisme dispose de la Compétence au Rang 4, il confère un bonus de +4 au Jet d'Athlétisme (Escalade) de ses compagnons disposant d'un Rang inférieur dans la Compétence.

Jets Cumulatifs

Les Jets Cumulatifs nécessitent la réussite de plusieurs jets dans un intervalle de temps déterminé pour que la tâche entreprise soit réalisée correctement. Le ND d'un tel jet est typiquement assez élevé. À chaque fois qu'un personnage impliqué réussit un Jet de Compétence, le résultat du jet est déduit du ND du Jet Cumulatif. Par exemple, si la réalisation d'une sculpture dispose d'un ND de 60, un artisan peut effectuer un Jet d'Artisanat: Sculpture/Agilité. Son résultat de 24 sera déduit des 60 requis. Lors du prochain Jet de Compétence, le ND ne sera plus que de 26. Les Jets Cumulatifs de Compétence individuels précisent en général la durée minimum à respecter entre deux Jets de Compétence.

Si le MJ n'y prête pas attention, des abus peuvent survenir. Aussi, il est important de limiter de tels jets à des situations en nécessitant clairement l'utilisation (comme dans l'exemple de la sculpture par exemple). De plus, il est possible d'adjoindre au Jet Cumulatif un ND pour chaque Jet de Compétence (15, 20 ou 25) qui déterminera si le résultat du jet réduira le ND du Jet Cumulatif. De même, un jet complètement raté peut ajouter au ND cumulatif.

Il est possible d'avoir un Jet Cumulatif de Compétence qui soit aussi Coopératif. Dans ce cas, le Jet Coopératif se déroule comme indiqué ci-dessus, et le résultat en est déduit du ND du Jet Cumulatif.

Le Round de Combat

Dans L5A, on appelle plus communément les combats des escarmouches (pour les distinguer plus facilement des Combats de Masse décrits dans le *Livre de l'Eau*). Ces escarmouches se disputent lors d'une série de courtes périodes de temps appelées Rounds. Un Round de combat de L5A s'inscrit dans une courte période de temps qui se mesure en secondes. Les situations de combat peuvent grandement varier en fonction des circonstances, il n'y a donc pas une seule définition de la durée d'un Round, toutefois l'expérience dit qu'il ne dure pas plus d'une dizaine de secondes. Bien que cette période de temps soit courte, les personnages peuvent entreprendre nombre d'actions pendant ce temps, et ces dix secondes seront souvent particulièrement occupées.

Définitions

- *Action* – Ce qu'un personnage entreprend lorsque vient son Tour d'agir dans un Round de combat.
- *Initiative* – Une mesure de la rapidité de réaction d'un personnage comparée à celle des autres protagonistes du combat.
- *Round* – Une unité de temps, allant de 3 à 10 secondes, au cours de laquelle les protagonistes de l'escarmouche ont l'opportunité d'effectuer des Actions.
- *Tour* – L'opportunité pour un personnage d'accomplir des Actions lors d'un Round de combat. Dans des circonstances normales, chaque protagoniste d'une escarmouche dispose d'un Tour qui a lieu à un moment défini par leur Initiative.

Séquence des Événements

Un Round de combat se déroule selon les étapes suivantes:

- *Étape 1: Initiative* – Lors du premier Round d'une escarmouche, tous les participants effectuent un Jet d'Initiative, lançant un nombre de dés égal à la somme de leurs Rangs de Réflexes et de Réputation (cf. *Livre du Feu* pour des informations sur le Rang de Réputation) et en gardant le Rang de Réflexes (indiqué de la manière suivante Rang de Réputation/Réflexes). Le résultat de ce jet, appelé Score d'Initiative, détermine l'ordre dans lequel les personnages impliqués dans l'escarmouche agiront. On effectue ce Jet d'Initiative pour chaque protagoniste uniquement lors du premier Round de participation à l'escarmouche (ce qui peut impliquer à des moments différents pour différents personnages) et le Score d'Initiative qui en résulte sera ensuite utilisé pour le reste de l'escarmouche. Cependant, lors des Rounds qui suivront, les Scores d'Initiative pourront potentiellement être modifiés par les capacités des combattants ou par les circonstances même de l'affrontement. Lors du premier Round de combat, les personnages pourront aussi choisir leur Posture immédiatement avant d'effectuer leur Jet d'Initiative.

- *Étape 2: Tours* – L'essentiel d'un Round de combat implique la résolution des Tours des protagonistes. Lorsque cette étape de la résolution de l'escarmouche commence, le personnage disposant du plus haut Score d'Initiative se voit attribuer le premier Tour, et il peut alors entreprendre une Action. Un personnage peut choisir de retarder l'activation de son Tour et ainsi permettre au suivant dans l'ordre des Scores d'Initiative de prendre son Tour. Après cela, le personnage qui a retardé son Tour a la possibilité de le prendre ou de le retarder à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les autres combattants aient joué. Retarder son Tour n'a aucun effet sur son Score d'Initiative lors du prochain Round, et «garder» un Tour pour un Round suivant est impossible. Après son premier Round de participation à une escarmouche, un personnage peut changer de Posture au début d'un de ses Tours, avant d'entreprendre une quelconque Action. Un personnage n'a qu'un Tour par Round, quel que puisse être le nombre d'Actions qu'il peut entreprendre lors d'un Round.
- *Étape 3: Réactions* – À la fin d'un Round, lorsque tous les personnages ont effectué leur Tour, certaines capacités peuvent prendre effet selon les événements déclenchés lors du Round. Par exemple, les Sorts qui expirent le font lors de cette étape 3. Tous ces effets adviennent simultanément lors de cette étape de Réactions. Les effets qui s'appliquent lors de cette étape proviennent généralement des Techniques, des Sorts ou des Avantages et sont clairement identifiés dans leur description.

Attaque & Défense

Toute attaque menée par un personnage contre un adversaire impose un jet, généralement un Jet de Compétence impliquant une Compétence d'Armes. Les attaques peuvent être effectuées au corps à corps ou à distance, en fonction de l'arme impliquée. Ces jets de dés se font en accord avec les spécificités des Jets de Compétences décrits précédemment. On compare ensuite leur résultat au ND d'Armure des adversaires concernés. Tous les personnages disposent d'un ND d'Armure calculé en multipliant leurs Réflexes par 5, en ajoutant 5 à ce résultat, et en ajoutant tous les bonus spécifiques qui peuvent s'appliquer au ND d'Armure (généralement obtenus des Postures ou du port d'une armure). Si le résultat du jet d'attaque égale ou dépasse le ND d'Armure de la cible, l'attaque se transforme en succès et l'adversaire encaisse le coup. Il convient donc d'effectuer un jet de dommages.

Divers malus ou bonus peuvent s'appliquer aux jets d'attaque pour une grande variété de raisons. Les malus les plus fréquents et évidents viennent du Rang de Blessure du combattant (reportez-vous à la section Blessures suivant le présent chapitre). Les attaques à distance effectuées contre un adversaire se trouvant au corps à corps subissent un malus de -10 au résultat de leur jet d'attaque en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à tirer sur un adversaire proche et représentant une menace directe. Des bonus et malus supplémentaires sont détaillés dans le chapitre concernant les Postures et les Conditions. Le MJ peut aussi appliquer des bonus et malus en fonction de circonstances spécifiques (un personnage tentant de porter une attaque contre un adversaire tout en se balançant accroché à un cordage subira ainsi naturellement de lourds malus).

Toutes les armes disposent d'une valeur de dommages (VD). Cette valeur indique les dommages infligés par cette arme lorsqu'un coup porte. Ainsi, le katana, l'arme la plus communément utilisée par les samurais, dispose d'une VD 3g2. Pour les attaques de corps à corps, les personnages ajoutent leur Force à la première valeur de VD de leur arme. Un personnage qui parvient à porter une attaque avec un katana et qui dispose d'une Force de 3 lancera donc 6g2 (3 pour sa Force et 3 pour la première valeur de la VD de l'arme) pour déterminer les dommages qu'il inflige à son adversaire. Le personnage choisira donc les deux dés qu'il veut garder et additionner sur les six qu'il lance. Il déterminera ainsi le nombre de Blessures que son attaque inflige. Un personnage peut parfois ajouter sa Force à certaines attaques à distance, mais cela n'est pas toujours le cas (pour plus de précisions concernant les armes à distance reportez-vous à la section consacrée à l'équipement dans le *Livre du Feu*.).

Blessures

Les personnages disposent de Rangs de Blessure qui permettent de mesurer le montant de dommages qu'ils peuvent subir avant que cela n'affecte leur manière d'agir et avant même que cela ne les tue. Les Blessures infligées par une attaque viennent remplir ces Rangs de Blessure dans l'ordre, chaque Rang contenant un nombre maximum de Blessures défini par l'Anneau de Terre du personnage. Dès qu'un Rang de Blessure a été intégralement rempli, les dommages additionnels se reportent sur le Rang suivant, et ainsi de suite. Entre parenthèses, vous trouverez le Malus de Blessure affecté à chaque Rang de Blessure. Les Rangs de Blessure sont les suivants:

Indemne

Il s'agit de l'état par défaut d'un personnage qui n'a subi aucun dommage. Quel que soit le multiplicateur d'Anneau de Terre choisi pour la campagne (cf. encadré p.84), ce Rang de Blessure contiendra Terre x 5 Blessures de manière à créer une zone tampon permettant aux personnages de subir quelques menus dommages tout en continuant à agir normalement.

Égratigné

(Augmentez le ND de toutes les actions entreprises de +3 dans cet état)

Un personnage égratigné a subi des blessures légères mais suffisantes pour devenir une source constante de distraction.

Légèrement Blessé

(Augmentez le ND de toutes les actions entreprises de +5 dans cet état)

Un personnage légèrement blessé peut continuer à agir mais avec quelques difficultés.

Blessé

(Augmentez le ND de toutes les actions entreprises de +10 dans cet état)

Un personnage blessé commence à montrer de manière évidente la manière dont ses blessures l'affectent.

Gravement Blessé

(Augmentez le ND de toutes les actions entreprises de +15 dans cet état)

Un personnage gravement blessé a des difficultés à se concentrer sur les tâches qu'il souhaite accomplir.

Impotent

(Augmentez le ND de toutes les actions entreprises de +20 dans cet état)

Un personnage impotent a du mal à se tenir debout, et plus encore à se déplacer. Toute tentative d'effectuer une Action de Mouvement passe au cran de difficulté supérieure (une Action Gratuite devient une Action Simple...).



Embuscade & Autres Surprises

Dans certaines circonstances, un groupe de combattants peut en surprendre un autre. Si le MJ déclare qu'un groupe ignore totalement la présence d'un autre, les combattants dissimulés peuvent alors tenter d'effectuer une attaque surprise. Pour cela, ils effectuent un Jet d'Opposition de Discrétion (Embuscade)/Agilité contre Enquête (Sens de l'Observation)/Perception avant même que ne commence la première Étape du premier Round de l'escarmouche. Ce jet peut utiliser le principe du Jet de Compétence Cumulatif ou, si le MJ préfère, être simplement effectué par le meneur du groupe. Si les combattants dissimulés emportent l'opposition, tous les personnages faisant partie du groupe surpris subissent un malus de -10 à leur Score d'Initiative pour la durée de l'escarmouche. Si le groupe pris en embuscade emporte l'opposition, rien de spécial ne se passe et l'escarmouche commence alors normalement (par l'étape 1).

Certains MJ peuvent estimer le malus d'Initiative global inapproprié pour des situations d'embuscade. Dans ce cas, une alternative consiste à permettre aux seuls combattants du groupe qui parvient à tendre une embuscade d'agir pendant le premier Round de l'escarmouche, ou encore d'interdire aux combattants surpris l'utilisation de certaines Postures de combat, notamment Esquive. En fonction des circonstances, le MJ peut aussi décider que les combattants surpris deviennent plus faciles à toucher. Restez cependant conscient qu'interdire aux combattants surpris d'agir ou les rendre plus vulnérables, même pour un seul Round, peut occasionner de multiples décès. Le MJ devra réfléchir soigneusement aux conséquences des malus qu'il imposera aux combattants surpris.

Chute & Noyade

En dehors des combats, la noyade et les chutes constituent les risques les plus importants encourus par les personnages. Une chute inflige un nombre de Blessures égal à 1g1 pour chaque tranche pleine de 3 mètres. Des chutes de moins de 3 mètres de haut n'infligent généralement pas de dommages suffisamment significatifs, toutefois les MJ peuvent parfaitement décider d'imposer des dommages supplémentaires en fonction de circonstances particulières (chute sur des roches tranchantes par exemple).

Un personnage qui tombe dans des eaux profondes doit réussir un Jet d'Athlétisme (Natation)/Force contre un ND 15 chaque minute pour continuer à flotter. Le MJ peut bien évidemment augmenter ce ND pour refléter des conditions particulières telles qu'une mer déchaînée ou un cours d'eau tumultueux. Si le personnage reste longuement dans l'eau, le MJ peut aussi choisir d'augmenter le ND du jet ou de remplacer la Force par la Constitution. Dès que le personnage rate un jet, il commence à couler. Il peut alors retenir son souffle pour un nombre de Rounds égal à sa Constitution, période de temps pendant laquelle il peut tenter de nouveaux Jets d'Athlétisme pour refaire surface. S'il se trouve toujours sous l'eau alors qu'il ne peut plus retenir sa respiration, il commence alors à se noyer et il subit 2g2 Blessures par Round. Un personnage qui se noie ne parvient pas à entreprendre la moindre Action tant qu'il n'a pas été secouru.

Létalité & Blessures

Depuis sa première édition, le jeu de rôles de L5A a toujours prôné un haut niveau de mortalité pour les personnages des joueurs. Cela a été un véritable choix car, en tout état de cause, si un samurai reçoit un coup porté avec un katana, il y a de fortes chances pour qu'il en sorte sévèrement blessé ou, plus simplement, qu'il en meurt. Bien évidemment, une représentation absolument fidèle de combats aussi mortels n'a rien en commun avec ce que cherchent les joueurs, aussi les MJ peuvent-ils adapter ce système de Blessures à leur campagne et à la «saveur» qu'ils souhaitent lui donner. Lorsque vous vous intéressez à la manière dont l'Anneau de Terre permet de déterminer le nombre de Blessures par Rang de Blessure pour les personnages de votre campagne, gardez les éléments suivants à l'esprit:

- Terre x2: Il s'agit de la valeur par défaut normalement utilisée dans la 4e édition de L5A. Ce système reste relativement létal. Les personnages peuvent être tués ou sévèrement blessés par un unique coup reçu lors d'une escarmouche. Les combats faisant appel à ce mode de calcul devraient ne durer que de 1 à 3 Rounds.
- Terre x3: Cette option augmente légèrement la possibilité de survie des personnages et devrait provoquer des combats durant de 3 à 4 Rounds.
- Terre x4: Cette option devrait permettre aux combats de durer jusqu'à 5-6 Rounds.
- Terre x5: Cette option transforme les personnages en de véritables titans capables d'encaisser aisément les plus puissants coups. Les combats devrait alors durer 7 Rounds ou plus.

Épuisé

(Augmentez le ND de toutes les actions entreprises de +40 dans cet état)

Un personnage épuisé devient virtuellement incapable d'agir. Il ne peut plus parler qu'en chuchotant. Un personnage dans un tel état ne peut potentiellement plus utiliser que des Actions Gratuites (et aucune Action de Mouvement), et il doit dépenser un Point de Vide pour pouvoir le faire.

Hors de Combat

Un personnage réduit à ce Rang de Blessure est immobile, inconscient et, probablement, en train de mourir. Une fois ce Rang intégralement rempli, toute Blessure supplémentaire tue le personnage.

Soigner les Blessures

La plus simple manière de soigner les Blessures reste le repos. Pour chaque nuit de repos complète, un personnage regagne un nombre de Blessures égal au double de son Rang de Constitution plus son Rang de Réputation. On peut augmenter cette valeur, ou récupérer plus d'une fois par nuit, grâce à des soins procurés par des Compétences ou des Sorts (reportez-vous au *Livre du Feu* pour de plus amples informations). Les blessures permanentes, comme les amputations, ne se soignent bien entendu pas naturellement et les malus associés à de telles blessures sont laissés à la discrétion du MJ.

Postures de Combat

La Posture adoptée par un personnage détermine les actions qu'il peut ou ne peut pas entreprendre lors de son Tour pendant un Round de combat. Elles reflètent les positions de combat que chaque samurai apprend à adopter, et même les plus pieux shugenja ou les plus pacifiques courtisans les connaissent. Lors du premier Round d'une escarmouche, les personnages définissent leur Posture pendant l'Étape 1. Lors des Rounds suivants, ils pourront changer de Posture ou choisir de la maintenir au début de leur Tour pendant l'étape 2. Les Postures pouvant être adoptées par un personnage sont les suivantes:

- *Attaque* – L'Attaque est la Posture standard adoptée par la plupart des bushi lors d'un affrontement. Elle reste intimement liée à l'Anneau d'Eau tant par son aspect fluide que versatile. Un personnage adoptant la Posture d'Attaque n'a aucune restriction au regard des Actions qu'il peut entreprendre.
- *Assaut* – L'Assaut se lie avec l'Anneau du Feu, détruisant tout sur son passage. Un personnage adoptant la Posture d'Assaut ne peut pas effectuer d'Actions Simples ou Complexes autres que celles permettant d'effectuer des attaques, et il ne peut effectuer des Actions de Mouvement que pour se rapprocher de ses ennemis. Les personnages ne peuvent pas adopter la Posture d'Assaut pour effectuer des attaques à distance. Un personnage qui a adopté la Posture d'Assaut gagne un bonus de +2g1 à ses jets d'attaque effectués durant le Round, mais son ND d'Armure est réduit de 10 pour refléter l'aspect tout ou rien de cette Posture de combat. Un personnage qui a adopté cette Posture et qui effectue une Action de Mouvement lors de son Tour peut se déplacer de 1m50 de plus que la distance normalement autorisée par une Action de Mouvement. Ce bonus de déplacement n'est octroyé qu'une fois par Round au personnage qui ne peut toujours pas excéder la distance maximum qu'il peut franchir en un Round. Il est impossible d'utiliser cette Posture lorsque l'on se trouve sur une monture.
- *Défense* – La Défense se marie avec l'Anneau d'Air, réactif et hautement adaptable. Elle offre une grande liberté d'action. Les personnages qui ont adopté la Défense comme Posture de combat ajoutent leur Anneau d'Air et leur Rang de Défense à leur ND d'Armure. Il n'y a pas de restrictions concernant les Actions pouvant être entreprises par les personnages qui ont adopté cette Posture, si ce n'est qu'ils ne peuvent pas porter d'attaque. La Défense s'avère tout particulièrement utile pour effectuer des Jets de Compétences ou d'Incantation lors des escarmouches. Un bushi essayant de créer une étincelle pour enflammer une flèche au milieu d'une mêlée utilisera la Posture de Défense, car il aura probablement l'intention d'abandonner cette tâche pour se défendre contre un adversaire lui portant une attaque.
- *Esquive* – L'Anneau de l'Esquive est celui de la Terre, discret, inaltérable et inattaquable. Dès qu'il déclare adopter cette Posture de combat, un personnage doit effectuer un Jet de Défense/Réflexes. Il ajoute la moitié du résultat de ce jet (arrondi au supérieur) à son ND d'Armure jusqu'au début de son prochain Tour. On considère ce Jet de Compétence comme une Action Complexe, par conséquent un personnage qui adopte cette Posture ne peut plus effectuer que des Actions Gratuites.
- *Centre* – L'Anneau de la Posture du Centre est celui du Vide. La Posture du Centre sert principalement lors d'un duel iaijutsu (reportez-vous au paragraphe Duel Iaijutsu plus loin dans ce chapitre) mais elle a un usage lors d'une escarmouche également. Les personnages qui ont adopté la Posture du Centre ne peuvent pas effectuer d'Actions. Au lieu de cela ils concentrent leur énergie en préparation

d'une Action lors du Round suivant. Un personnage ne peut faire d'Actions tant qu'il adopte cette Posture. Lors du Round suivant l'adoption de la Posture du Centre, le personnage gagne un bonus de 1g1 plus la valeur de son Anneau du Vide au résultat d'un seul de ses jets effectués durant son Tour. Le personnage ajoute aussi 10 à son Score d'Initiative uniquement lors de ce Round.

Actions

Lors d'un Round de combat, tous les protagonistes peuvent effectuer leurs Actions lors de leur Tour. Bien que la Posture choisie par un personnage puisse limiter son choix d'Actions, de manière générale les combinaisons d'actions disponibles pour un combattant sont les suivantes:

- Une Action Complexe + Actions Gratuites
- Deux Actions Simples + Actions Gratuites

Les *Actions Gratuites* regroupent des activités mineures qui n'interfèrent pas avec la capacité d'un personnage à accomplir d'autres tâches durant son Tour. Sauf précision contraire, un personnage ne peut accomplir chaque Action Gratuite indiquée dans le tableau suivant qu'un maximum d'une fois par Round.

Les *Actions Simples* sont des tâches plus délicates qui exigent plus d'attention de la part du personnage, mais pas suffisamment pour l'empêcher de faire plusieurs choses simultanément.

Les *Actions Complexes* représentent un effort compliqué exigeant du temps et de la concentration pour pouvoir être accompli.

Table 2.2: Exemples d'Actions

Actions Gratuites	Actions Simples	Actions Complexes
Dégainer une arme (petite)	Activer un Kata (reportez-vous au *Livre de l'Eau*)	Porter une attaque (au corps à corps ou à distance)
Parler (jusqu'à 5 mots)	Dégainer une arme (moyenne ou grande)	Lancer un Sort
Action de Mouvement (Anneau d'Eau x1,5m)	Action de Mouvement (Anneau d'Eau x3m)	Utiliser une Compétence (pas une Compétence d'Armes)
Sortir un parchemin de Sort	Descendre de cheval	Bander un arc
Laisser tomber un objet/une arme	Garder quelqu'un (reportez vous aux Manœuvres)	Monter à cheval
	Ramasser un objet/ une arme	
	Ranger un parchemin de Sort	
	Parler (plus de 5 mots)	
	Se relever (de la Condition Au Sol)	

Actions de Mouvement

Les personnages de L5A peuvent se déplacer pendant un Round de combat, mais la distance maximum de ce déplacement est limitée par la nature des Actions qu'ils entreprennent. Voici la correspondance:

- ***Action Gratuite:*** un nombre de mètres égal à une fois et demi l'Anneau d'Eau du personnage.
- ***Action Simple:*** un nombre de mètres égal à trois fois l'Anneau d'Eau du personnage.
- ***Action Complexe:*** le personnage ne peut normalement pas se déplacer, mais certains effets de jeu peuvent permettre à un personnage d'accomplir des tâches spécifiques en tant qu'Actions de Mouvement Complexes.

Un personnage ne peut pas se déplacer sur une distance supérieure à six fois son Anneau d'Eau en mètres par Round à moins de disposer de capacités spéciales autorisant expressément une vitesse supérieure.

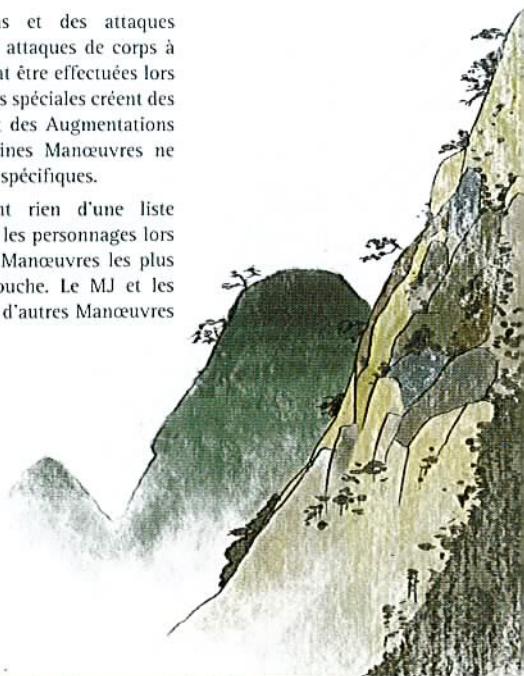
La nature du terrain engendre des modifications sur la vitesse de déplacement d'un personnage. Courir dans les rues d'une cité s'avère beaucoup plus facile que sur une plaine rocailleuse. Il revient au MJ de déterminer la catégorie dans laquelle tombe le terrain sur lequel se trouvent les personnages. Voici donc les différentes catégories de terrain et les pénalités qui y afférent:

- ***Normal:*** rues de villes, plaines, forêt clairsemée... Les personnages ne subissent pas de malus de déplacement sur de tels terrains.
- ***Médiocre:*** hautes herbes, collines, plages... On considère l'Anneau d'Eau des personnages comme étant de un Rang de moins (avec un minimum de un) lorsqu'il s'agit de déterminer leur vitesse de déplacement.
- ***Difficile:*** montagnes, forêts denses, eau à hauteur de hanches... On considère l'Anneau d'Eau des personnages comme étant de deux Rangs de moins (avec un minimum de un) lorsqu'il s'agit de déterminer leur vitesse de déplacement. Le MJ peut aussi choisir d'assigner des pénalités aux jets physiques (Traits et Compétences) effectués sur des terrains difficiles, typiquement -5 ou -10, si cela lui semble approprié.

Manœuvres

Les Manœuvres représentent des actions et des attaques spécialisées plus difficiles à réaliser que les attaques de corps à corps ou à distance qui peuvent normalement être effectuées lors d'un Round de combat. Parce que ces attaques spéciales créent des effets supérieurs à la normale, elles exigent des Augmentations pour pouvoir être réalisées. De plus certaines Manœuvres ne peuvent être réalisées que dans des Postures spécifiques.

Les Manœuvres décrites ci-après n'ont rien d'une liste exhaustive de ce qui peut être accompli par les personnages lors d'une attaque. Il s'agit essentiellement des Manœuvres les plus habituellement utilisées lors d'une escarmouche. Le MJ et les joueurs doivent se sentir libres d'improviser d'autres Manœuvres en se basant sur les règles présentées ici.



Mouvement & Terrain

Les règles de ce chapitre sur les mouvements et les effets du terrain sont destinées à éviter toute ambigüité sur les possibilités de déplacement et d'actions des personnages lors d'un Round de combat. Cela ne doit pas transformer vos parties de jeux de rôle en parties de jeux de figurines, bien qu'elles puissent effectivement servir de bases solides pour ce type de jeux pour les joueurs qui pourraient se montrer intéressés. Pour les MJ et les joueurs qui préfèrent une version plus narrative du jeu, nous vous encourageons toutefois à ne les utiliser qu'avec la plus grande parcimonie. N'hésitez même pas à ne pas en tenir compte du tout si vous le désirez. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser les règles des précédentes éditions de L5A, c'est-à-dire que les personnages peuvent alors se déplacer d'un nombre de mètres égal à leur Anneau d'Eau x3 par Round en plus de leurs autres actions. Attention, si vous choisissez de ne pas utiliser les règles décrites ici, sachez qu'il existe quelques Techniques et Sorts décrits dans le *Livre du Feu* qui s'y réfèrent directement. En dehors de cela, il vous sera facile de ne pas prendre ces règles en compte si vous le désirez.



Attaque Supplémentaire (5 Augmentations)

Seules de puissantes Techniques d'École offrent normalement la capacité d'effectuer de multiples attaques au cours d'un même Tour. Cette Manœuvre permet à n'importe qui de gagner une attaque supplémentaire lors de son Tour, tant que le personnage dispose toutefois d'une compétence suffisante. Pour gagner une attaque supplémentaire, un personnage doit déclarer 5 Augmentations sur son premier jet d'attaque. Ces Augmentations n'offrent aucun bénéfice direct mais, si le jet réussit, le personnage peut alors immédiatement effectuer un second jet d'attaque dès que la première a été résolue (y compris le jet de dommages). La Manœuvre d'Attaque Supplémentaire ne peut être utilisée qu'une seule fois par Tour. L'attaque initiale de cette Manœuvre doit être une réussite, mais la seconde attaque peut échouer sans conséquence particulière.

Coup Précis (Augmentations Variables)

Un Coup Précis prend pour cible une partie spécifique du corps. Sans l'utilisation de la Manœuvre de Coup Précis, on considère qu'une attaque touche le torse de la cible, mais en utilisant des Augmentations il devient possible de toucher des parties spécifiques du corps. Un membre choisi peut être pris pour cible avec 1 Augmentation, une main ou un pied avec 2 Augmentations, la tête avec 3 Augmentations, et un œil, une oreille, un doigt ou d'autres petites parties similaires avec 4 Augmentations. Il n'existe pas de règle précise détaillant les effets d'un coup sur des parties spécifiques du corps d'un personnage, mais les MJ sont encouragés à déterminer quelle quantité de dommages infliger pour couper ou détruire la partie du corps en question. Il revient aussi au MJ de définir les effets du coup, et si des objets tenus ou portés seront lâchés ou détruits en conséquence de l'attaque.

Désarmement (3 Augmentations)

La Manœuvre de Désarmement prend spécifiquement pour cible l'arme portée par l'adversaire, cherchant clairement à faire en sorte qu'il la lâche. Un Désarmement réussi inflige seulement des dommages de 2g1, quelle que soit l'arme utilisée, et les personnages qui exécutent cette Manœuvre n'ajoutent pas leur Force au nombre de dés de dommages lancés. Si cette Manœuvre réussie, le personnage et sa cible doivent effectuer un Jet d'Opposition de Force. Si le personnage l'emporte, sa cible lâche son arme. Les armes en bois prises pour cible par la Manœuvre de Désarmement par des armes en acier peuvent être brisées par cette attaque, ceci reste à la discrétion du MJ. Récupérer une arme tombée au sol exige une Action Simple de la part du personnage ayant été désarmé.

Dommages Augmentés (1 Augmentation ou plus)

Il s'agit de la plus simple des Manœuvres: choisir d'obtenir des Dommages Augmentés ajoute un bonus de 1g0 au jet de dommages effectué pour l'attaque. De multiples Augmentations peuvent être déclarées pour gagner des bonus de dommages supplémentaires, mais toutes les Augmentations déclarées pendant un Round ne comptent que comme un unique effet au regard des règles qui diminuent le nombre d'Augmentations requises sur un jet de dés.

Feinte (2 Augmentations)

Une Feinte est une attaque qui se compose, comme son nom l'indique, d'un mouvement visant à tromper l'adversaire en le poussant à se méprendre sur la direction de l'attaque, et à ainsi exploiter l'ouverture créée dans une défense basée sur le sens de l'attaque normale initiale. Si la Manœuvre de Feinte réussit, on ajoute la moitié de la valeur dont le jet d'attaque excède le ND d'Armure de la cible (en comptant les 2 Augmentations) au résultat du jet de dommages de cette attaque, jusqu'à un maximum de cinq fois le Rang de Réputation du personnage.

Garde (0 Augmentation)

Cette Action n'exige aucun jet d'attaque. Cependant, elle fait tout de même partie des Manœuvres par souci de simplicité car elle ne s'utilise que pendant un combat. Lors d'une escarmouche, un personnage peut choisir de se consacrer à la protection d'un autre combattant, rendant plus difficiles les attaques menées contre ce dernier. La Garde est une Action Simple. Il est impossible toutefois d'effectuer cette Action en Posture d'Assaut. Lorsque vous déclarez une Action de Garde, vous devez choisir un autre personnage situé dans les 1m50 autour de vous. Jusqu'à votre prochain Tour, tant que le personnage pris pour cible se trouve à 1m50 ou moins de vous, son ND d'Armure augmente de 10 tandis que votre propre ND d'Armure baisse de 5.

Renversement (2 ou 4 Augmentations)

La Manœuvre de Renversement décrit une attaque spécialisée qui vise non seulement à blesser mais aussi à faire tomber au sol. Comme cette attaque prend pour cible les jambes de l'adversaire, elle ne sert que contre des ennemis dotés de deux ou quatre jambes (et exige respectivement 2 ou 4 Augmentations). Si l'attaque réussit, elle inflige des dommages normaux et impose un Jet d'Opposition de Force entre le personnage et sa cible. Si le personnage l'emporte, la cible tombe Au Sol.

Duel laijutsu

Le duel iaijutsu se présente comme la forme de combat rituel propre à Rokugan et sert à résoudre les conflits entre membres de la caste des samurai. De tels duels se disputent généralement au premier sang, mais des conflits plus graves peuvent provoquer des duels à mort. Les règles sociales dirigeant ces duels, et les circonstances dans lesquelles ils peuvent advenir, sont décrites dans le *Livre de l'Air*. Techniquement, une fois qu'un défi a été lancé et accepté, le processus du duel s'étend sur deux Rounds de combat. Dans un duel iaijutsu, on considère les deux duellistes comme étant en Posture du Centre pendant toute la durée du duel, et ils ne peuvent effectuer aucune autre action que celles détaillées ci-après:

Évaluation: lors du premier Round du duel, les deux protagonistes débutent l'étape d'Évaluation lors du Tour d'Initiative du plus rapide des deux duellistes. Pendant cette étape, chaque participant adopte une Posture du Centre et effectue un Jet de Iaijutsu (Évaluation)/Intuition contre un ND égal à 10 plus 5x Rang de Réputation de l'adversaire. Si le jet réussit, il permet au duelliste d'apprendre une information sur son adversaire, plus une information supplémentaire par Augmentation, parmi les suivantes:

- Le Vide de l'adversaire.
- Les Réflexes de l'adversaire.
- La Compétence de Iaijutsu de l'adversaire.
- Les Capacités de Maîtrise de Iaijutsu de l'adversaire.
- Le nombre de Points de Vide actuel de l'adversaire.
- Le Rang de Blessure actuel de l'adversaire.

Si le jet d'Évaluation d'un personnage excède le résultat du jet d'Évaluation de son adversaire de 10 ou plus (qu'il obtienne ou pas des informations) il gagne alors un bonus de +1g1 lors de ses prochains jets de Concentration. Dès cet instant, les duellistes ont la possibilité de concéder le duel à leur adversaire en reconnaissant leur supériorité.

Concentration: lors du second Round du duel, les deux protagonistes débutent l'étape de Concentration lors du Tour d'Initiative du duelliste le plus rapide. Les adversaires se regardent attentivement, à la recherche d'éventuelles faiblesses. Ils peuvent effectuer un Jet d'Opposition de Iaijutsu (Concentration)/Vide. Si un des protagonistes du duel bat son adversaire de 5 ou plus sur ce jet, ce combattant gagne le droit de frapper en premier. Il gagne une Augmentation Gratuite sur son jet de frappe pour chaque tranche pleine de 5 points supplémentaires au-dessus du résultat de son adversaire (donc au-dessus des 5 points de plus déjà nécessaires pour déclencher la frappe). Si aucun des deux duellistes ne bat le jet de son adversaire de 5 points ou plus, alors se déclenche une «frappe karmique.»

Frappe: lors du troisième Round du duel, les deux personnages débutent l'étape de Frappe lors du Tour d'Initiative du duelliste le plus lent. Le duelliste qui a remporté la première frappe effectue un Jet de Iaijutsu/Réflexes contre le ND d'Armure normal de son adversaire. Toutes les Augmentations Gratuites gagnées lors de l'étape de Concentration s'appliquent à ce jet. L'attaque se résout normalement, y compris en appliquant les Blessures infligées. Le second duelliste peut ensuite effectuer son Jet de Iaijutsu/Réflexes, s'il est toujours en vie. Dans un duel au premier sang, le second duelliste a perdu le duel dès qu'il a été touché par son adversaire, et frapper après avoir été touché est vu comme un acte hautement déshonorable. Dans le cas où aucun des deux adversaires n'a gagné le jet d'opposition lors de l'étape de Concentration, ils effectueront alors leur jet de frappe simultanément en un moment que l'on nomme «frappe karmique.» La destinée est intervenue, et la cause du duel est considérée comme annulée pour les deux parties. Il n'y a ni vainqueur, ni vaincu.

Concéder un Duel

Lorsque deux duellistes iaijutsu se font face, l'étape d'Évaluation peut prendre beaucoup de temps tandis qu'ils s'observent l'un l'autre à le recherche de failles et de faiblesses. C'est à ce moment du duel qu'un duelliste a la possibilité, s'il estime n'avoir aucune chance contre son adversaire, de concéder le duel sans même avoir à dégainer. La plupart des samurai voient en une telle attitude un acte honorable qui ne confère aucune honte à celui qui se retire ainsi du duel. Gaspiller sa vie dans un combat perdu d'avance, et faire ainsi perdre un serviteur loyal à son seigneur, se montre un acte bien plus déshonorable. Cependant, on considère toujours le duelliste qui concède la victoire comme ayant été vaincu, et si le duel devait aller jusqu'à la mort, on attendra alors du perdant qu'il pratique le seppuku.

Duels Taryu-Jiai

Le *Livre de l'Air* mentionne l'existence d'un style de duel magique, le taryu-jiai, pratiqué à l'occasion par les shugenja désireux de combattre leurs semblables sans recourir à des duellistes iaijutsu. Les règles complètes de ce type de duel seront incluses dans un supplément futur, mais les MJ désireux d'utiliser ce type de duel immédiatement peuvent substituer la Compétence Art de la Magie à la Compétence Iaijutsu, et utiliser l'Anneau pour lequel le shugenja a une Affinité pour déterminer les dommages infligés; le fonctionnement du duel sera, hormis cela, similaire à celui d'un duel iaijutsu.

Dans le cas d'un duel à mort, i si les duellistes ont survécu à l'issue de l'étape de Frappe, le duel devient alors une escarmouche classique, se poursuivant jusqu'à la mort d'un des deux combattants. Quelle que soit l'issue du duel, l'acte de frapper compte comme l'action de chacun des deux duellistes pour ce Round.

Empoignade

Tout comme le duel iaijutsu, cette situation de combat unique diffère suffisamment de l'escarmouche classique pour disposer de son propre système de règles. Toutefois, les empoignades se déroulent au sein même des règles normales pour les escarmouches et elles font appel aux mêmes règles de base: l'Initiative, les Actions, les Rounds et les Tours.

Un personnage peut déclencher une empoignade en effectuant un Jet de Jiujutsu/Agilité. Il s'agit toujours d'une Action Complexe à moins que le personnage ne dispose d'une capacité qui transforme spécifiquement l'empoignade en une Action Simple ou Gratuite. Pour parvenir à déclencher véritablement l'empoignade, l'attaquant doit atteindre ou dépasser le ND d'Armure de son adversaire avec son jet d'attaque. Toutefois, ce jet d'attaque ne prend pas en compte les bonus normalement octroyés par les armures au ND d'Armure de l'adversaire. Si l'attaque réussit, l'attaquant et son adversaire se retrouvent en situation d'empoignade.

Lorsque des personnages se voient impliqués dans une empoignade, l'un d'entre eux contrôle la situation. Initialement, le personnage qui contrôle l'empoignade est celui qui l'a initiée, mais cela peut ensuite changer à chaque Round. Un personnage subissant l'empoignade doit essayer d'en prendre le contrôle au début de son Tour. Tous les combattants impliqués dans l'empoignade doivent alors effectuer un Jet d'Opposition de Jiujutsu/Force. Le personnage obtenant le plus haut résultat sur ce jet devient celui qui contrôle l'empoignade jusqu'au début du Tour du prochain protagoniste.

Un personnage qui a le contrôle de l'empoignade peut faire une des choses suivantes lorsque vient son Tour:

- ***Coup***: en Action Complexe, le personnage peut infliger des dommages à mains nues normaux sur un autre protagoniste de son choix dans l'empoignade. Ces dommages ne peuvent pas bénéficier d'Augmentations, car techniquement il n'y a aucun jet d'attaque. Toutefois, des Augmentations Gratuites peuvent être appliquées.
- ***Projection***: en Action Complexe, le personnage peut projeter un adversaire, le faisant ainsi tomber au sol dans une zone pouvant aller jusqu'à 1m50 du lanceur. Le personnage ainsi projeté quitte de fait l'empoignade.
- ***Rompre l'Engagement***: en Action Simple, le personnage peut immédiatement quitter l'empoignade.
- ***Passer***: en Action Gratuite, le personnage peut choisir de ne rien faire d'autre que maintenir sa prise et ainsi continuer à garder le contrôle de l'empoignade.



Certaines armes, notamment les armes dotées d'une chaîne et certaines armes d'hast, peuvent être utilisées pour empoigner un adversaire. Ce type d'empoignade se résout de manière similaire à une empoignade classique, à l'exception du fait que les jets d'attaque et de contrôle font appel à la Compétence d'Arme utilisée et non pas à Jiujutsu, et que les Coups portés lors du contrôle infligent des dommages basés sur la VD de l'arme. Cependant, utiliser ce type d'arme présente aussi un risque car si le personnage perd le contrôle de l'empoignade, son adversaire gagne alors deux Augmentations Gratuites lors de son prochain Tour pour effectuer une Manœuvre de Désarmement contre lui.

Conditions

Il existe une variété de conditions qui peuvent affecter un personnage lors d'un combat, chacun ayant des répercussions spécifiques en termes de règles. Nombre de ces conditions peuvent être provoquées par des Techniques d'École, d'autres proviennent des facteurs environnementaux. La liste qui suit n'a rien d'exhaustive, mais elle regroupe les plus communs. Les MJ pourront s'inspirer des conditions décrites ici pour donner des caractéristiques techniques à des situations particulières arrivant au cours de leur campagne.

- À *Jeun* – un personnage qui ne s'est pas nourri et qui n'a pas bu depuis 24 heures perd sa capacité à regagner des Points de Vide en se reposant, mais il peut tout de même les récupérer par la Méditation. Après deux jours de jeûne, un personnage subit un malus de +5 au ND de tous ses Jets de Compétences, de Traits Physiques et d'Incantation tant qu'il n'aura pas bu et mangé. Ce malus augmente de +5 pour chaque jour de jeûne additionnel. Après un nombre de jours de jeûne égal à son Rang de Constitution, le personnage commence à perdre 2g1 Blessures par jour jusqu'à ce qu'il se nourrisse et boive ou jusqu'à ce qu'il meurt.
- *Au Sol* – un personnage Au Sol est considéré comme étendu sur le dos, le côté ou le ventre. Il ne peut pas se déplacer, attaquer ou se défendre de manière véritablement efficace. Il subit immédiatement un malus de -10 à son ND d'Armure contre les attaques de corps à corps. Ce malus durera jusqu'à ce qu'il se relève. Il ne peut pas effectuer d'Action de Mouvement et il ne peut adopter qu'une Posture d'Esquive ou d'Attaque. Il ne peut pas attaquer avec de grandes armes et il subit un malus de -2g0 à ses attaques effectuées avec des armes petites ou moyennes. Il suffit d'une Action Simple pour se relever.
- *Aveuglé* – un personnage Aveuglé ou qui souffre du Désavantage Aveugle subit un malus de -3g3 à ses jets d'attaques à distance et de 1g1 à ses jets d'attaque de corps à corps. Le ND d'Armure de base d'un personnage Aveuglé est égal à ses Réflexes plus 5 (et l'armure s'ajoute normalement). Son Anneau d'Eau est considéré comme étant inférieur de 2 pour tout ce qui a trait à l'Action de Mouvement. Toute tentative d'effectuer une Action Simple de Mouvement impose un Jet d'Athlétisme/Agilité (ND 20), si ce jet échoue le personnage tombe Au Sol.
- *Enchevêtré* – un personnage Enchevêtré ne peut effectuer aucune Action autre que celle visant à tenter de se libérer. Pour cela il doit effectuer un Jet de Force contre un ND déterminé par le MJ en fonction de la nature des liens qui immobilisent le personnage. Si quelqu'un tente activement d'immobiliser le personnage, le jet pour se libérer devient alors un Jet d'Opposition. Les adversaires du personnage Enchevêtré peuvent initier une empoignade avec lui sans avoir à réussir de jet d'attaque.

Malus de Dés

De nombreux effets provoquent des malus de dés. Ainsi un personnage Hébété subira un malus de -3g0 à toutes les actions qu'il entreprendra tant qu'il sera affecté par cette condition. Il lancera donc trois dés de moins dans les actions qu'il entreprendra. Si le nombre de dés gardés surpasse le nombre de dés lancés après application du malus, alors le nombre de dés gardés se réduira au nombre de dés lancés.

- Exemple: un personnage Hébété tente de porter une attaque en utilisant son katana. S'il avait normalement eu à lancer 6g4 pour attaquer, après application du malus lié à son état il ne lancera finalement que 3g3 et pas 3g4. Il ne peut simplement pas lancer 3g4 car il est impossible de garder plus de dés qu'on en lance.



- *Empoigné* – un personnage qui participe à une empoignade est considéré comme étant Empoigné. Les personnages Empoignés subissent les attaques plus facilement et ils voient donc leur ND d'Armure être réduit à 5 plus les bonus offerts par l'armure qu'ils portent.
- *Étourdi* – un personnage Étourdi ne peut pas accomplir d'Actions. Un tel personnage dispose d'un ND d'Armure égal à 5 plus les bonus offerts par son armure. Un personnage peut récupérer de cette condition en réussissant un Jet de Terre contre un ND 20 lors de l'étape de Réactions. S'il échoue, il restera Étourdi jusqu'à la fin du prochain Round de combat.
- *Fatigué* – un personnage qui passe 24 heures sans repos subit un malus de +5 ND à tous ses Jets de Compétences, de Traits Physiques, et d'Incantation jusqu'à ce qu'il se soit reposé. Ce malus augmente de +5 pour chaque jour supplémentaire sans repos. Après un nombre de jours sans repos égal à son Rang de Constitution, le personnage doit réussir un jet de Volonté contre un ND 20 toutes les deux heures pour éviter de s'endormir. Un personnage fatigué ne peut pas adopter la Posture d'Assaut.
- *Hébété* – un personnage Hébété subit un malus de -3g0 à toutes ses actions. Un personnage hébété ne peut adopter que les Postures d'Esquive et de Défense et il ne peut pas disputer un duel iaijutsu. Un personnage peut se remettre de cet état en réussissant un Jet de Terre contre un ND 20 lors de l'étape de Réactions. La victime de cet état peut tenter ce jet une fois par Round, et le ND de ce jet réduit de 5 à chaque échec.
- *Monté/Surélevé* – un personnage monté sur un cheval (ou toute autre monture) ou se trouvant sur une position surélevée (bénéficiant au moins d'un avantage de hauteur de 1m20 ou plus), gagne un bonus de +1g0 sur ses jets d'attaque contre des adversaires situés plus bas. Un personnage ne peut pas adopter la Posture d'Assaut s'il se trouve Monté.

Peur

On apprend aux samurai à ne pas éprouver la peur, mais ils ne sont que des êtres humains, et leur esprit peut vaciller lorsqu'ils se trouvent confrontés à des phénomènes terrifiants ou à des ennemis particulièrement dangereux. Dès qu'un personnage se retrouve face à un événement susceptible de l'effrayer, le MJ peut lui imposer un jet de résistance à la Peur.

Les effets de Peur s'échelonnent en Rangs de 1 à 10, pour représenter leur force. Pour résister à un effet de Peur, un personnage doit effectuer un Jet de Volonté contre un ND égal à 5 + (5 x Rang de Peur). Ainsi, pour résister à un effet de Peur de 3 il faut réussir un jet contre un ND 20. Les personnages dotés d'un Honneur élevé parviennent à mieux résister à la Peur – les personnages ajoutent donc leur Rang d'Honneur au résultat de ce jet de résistance.

Un personnage qui échoue à ce jet de résistance à la Peur subit immédiatement un malus à tous ses jets de dés égal à -XgX, où X est égal au Rang de Peur. Ainsi, par exemple, un effet de Peur 2 infligera un malus de -2g2 à tous les jets de dés. Ce malus dure jusqu'à la fin de la rencontre, à moins que la source de l'effet de Peur ne disparaisse avant.

Les personnages qui échouent de manière catastrophique à leur jet de résistance à la Peur peuvent céder à la panique et perdre tout contrôle. Si un personnage échoue au jet de résistance à la Peur de 15 ou plus, il succombe à la panique et doit s'enfuir en courant ou se recroqueviller de terreur, au choix du MJ.

Honneur, Gloire & Statut

En plus des Anneaux, des Traits et des Compétences, les personnages disposent d'autres caractéristiques définies par des Rangs qui permettent de définir leur valeur morale, la manière dont on les connaît, et leur importance sociale au sein de l'Empire d'Émeraude. Ces caractéristiques sont respectivement représentées par l'Honneur, la Gloire et le Statut. Ces caractéristiques affectent la vie quotidienne des samurai. Tout comme les autres caractéristiques, elles s'échelonnent de 1 à 10, mais il arrive parfois, même si cela reste peu probable, de disposer d'un Rang 0 dans certaines d'entre elles.

Chaque Rang d'Honneur, de Gloire et de Statut se compose de dix Points, qui représentent les changements fractionnels séparant ces Rangs. Lorsqu'un personnage accumule dix Points de Gloire, par exemple, son Rang de Gloire augmente de un et les dix Points de Gloire retombent immédiatement à zéro. Tandis que l'Honneur peut augmenter (ou diminuer) à n'importe quel moment, la Gloire et le Statut imposent une reconnaissance officielle par un seigneur ou un supérieur direct pour valider une augmentation de Rang. Par exemple, un soldat qui gagnerait suffisamment de Points de Gloire pour augmenter son Rang de Gloire ne pourrait pas le faire tant que son seigneur ou son officier commandant n'a pas officiellement reconnu la valeur de son comportement et la gloire associée à ses actes.

Honneur

L'Honneur reflète principalement la manière dont un samurai évalue sa propre capacité à adhérer aux principes du Bushido et à obéir aux tâches assignées par son seigneur. Bien que l'Honneur soit initialement une mesure personnelle, cette caractéristique dispose aussi d'un aspect externe car l'Honneur d'un samurai a un grand impact sur la manière dont il se comporte et donc sur la manière dont les autres le perçoivent. Les Rangs d'Honneur peuvent être grossièrement décrits de la manière suivante:

Rangs d'Honneur 0-1: Chien Sans Honneur

Les personnages dont le Rang d'Honneur se situe entre 0 et 1 n'adhèrent que peu ou pas aux principes du Bushido, et ils méprisent ceux qui obéissent à un code de conduite aussi désuet. On ne peut guère faire confiance à ce genre d'individus. En effet, Ils n'attachent de l'importance qu'à leurs propres intérêts et à leur propre bien-être, ce aux dépens de tout autre si besoin est. Les criminels entrent généralement dans cette catégorie.

Rangs d'Honneur 2-3: Peu Fiable

Les personnages dont le Rang d'Honneur oscille entre 2 et 3 ne sont pas particulièrement honorables, mais ils font au moins quelques efforts pour respecter certains des principes essentiels du Bushido de temps à autre. Peut-être en raison d'une survivance des enseignements qu'ils ont reçus enfants, ou peut-être simplement parce qu'ils ne veulent pas trop déshonorer leur Clan et leur seigneur par leurs actions. Cependant, la chose la plus importante aux yeux d'hommes de ce calibre reste eux-mêmes, et il sera très difficile de le convaincre d'agir contre leurs propres intérêts.

Rangs d'Honneur 4-5: Ce Qui Est Attendu

Les personnages dont le Rang d'Honneur balance entre 4 et 5 représentent les samurai standards à côté desquels on mesure les autres. De tels samurai font des efforts quotidiens pour adhérer aux principes du Bushido et pour offrir honneur et gloire à leur famille ainsi qu'à leur Clan. Cependant, ils restent humains, et il leur arrive donc parfois de faillir, mais pas au point d'entrer dans une spirale infernale de honte et de déception.

Rangs d'Honneur 6-7: Exceptionnel

Les personnages dont le Rang d'Honneur est de 6 ou 7 comprennent le sens premier de la puissance morale des principes du Bushido. De tels individus éprouvent les mêmes tentations que les personnages dotés d'un Honneur moins élevé, mais ils sont plus à même d'y résister par la seul puissance de leur foi dans le Bushido et par leur simple force de volonté. Ces samurai peuvent occasionnellement renoncer à suivre la voie de la vertu mais de telles situations sont l'exception bien plus que le règle.

Rangs d'Honneur 8-9: Une Âme Pure

Les personnages dont le Rang d'Honneur parvient à 8 ou 9 sont des individus rares ayant réussi à mettre de côté leurs sentiments personnels et à les remplacer par leur dévotion envers le Bushido. Pour certains, ces hommes et ces femmes font des modèles de vertu qui doivent être respectés et admirés, tandis que pour d'autres, ils demeurent des êtres rigides et inflexibles incapables de dévier même légèrement de leur propre code de conduite.

Rangs d'Honneur 10: La Force de Mille Ancêtres

Les personnages dont le Rang d'Honneur monte à 10 (à peine un sur dix mille)représentent les héros les plus vertueux que l'Empire puisse compter. De tels individus se positionnent virtuellement au-delà de tout reproche à l'exception de ceux venant des plus importants membres de la bureaucratie impériale. Les personnages disposant d'un tel Rang d'Honneur se montrent complètement altruistes et totalement dévoués à leur seigneur, à leur Clan et à l'Empereur. Ils s'avèrent de parfaits modèles de vertu.

Table 2.3: Gains et Pertes d'Honneur

Gains/Pertes En Fonction Du Rang D'honneur

Acte	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Accepter un pot de vin	0	0	-3	-4	-7	-8
Accepter d'endosser la responsabilité d'un acte déshonorable commis par un supérieur	8	7	6	4	3	3
Reconnaître la supériorité d'un adversaire	5	4	4	2	2	0
Venir en aide à un ennemi blessé	9	8	6	6	5	3
Se rendre complice d'un crime odieux	-1	-4	-8	-12	-16	-20
Se rendre complice d'un crime mineur	0	-1	-4	-4	-8	-8
Manquement à l'étiquette, blasphématoire	-1	-6	-10	-10	-16	-20
Manquement à l'étiquette, majeur	0	-2	-2	-2	-6	-6
Manquement à l'étiquette, mineur	0	0	-1	-2	-2	-2
Se montrer déloyal envers son seigneur, son épouse, son supérieur	0	-2	-6	-10	-14	-18
Trompé à commettre un acte criminel	-1	-4	-8	-12	-16	-18
Trompé à commettre un acte déloyal	0	-2	-4	-6	-10	-14
Trompé à commettre un acte stupide	0	-2	-4	-4	-6	-8
Désobéir à un ordre de son seigneur	0	-2	-2	-6	-6	-10
Ne pas réagir à une insulte envers un ancêtre	0	-2	-4	-4	-6	-8
Ne pas réagir à une insulte envers soi-même	2	2	2	0	0	0
Ne pas réagir à une insulte envers sa famille ou son Clan	0	0	-2	-2	-4	-4
Affronter, au nom de sa famille, un adversaire supérieur	8	6	5	4	3	2
Fuir une bataille	0	-2	-4	-6	-8	-10
Obéir à un ordre en dépit de réticences personnelles	6	4	0	0	-2	-4
Respecter une promesse en dépit de ce que cela peut coûter	10	8	6	4	2	0
Rapporter la vérité sur un fait en dépit de ce que cela peut vous coûter	8	6	4	2	0	0
Mentir pour améliorer sa réputation	0	-2	-4	-6	-8	-10
Manipuler un individu pour le pousser à commettre un acte déshonorable	0	-2	-4	-6	-8	-10
Ignorer poliment le comportement déshonorable d'un autre individu	3	2	0	0	-2	-2
Protéger les intérêts de son Clan/seigneur/famille face à de grands risques	8	8	6	6	4	2
Se montrer aimable avec un individu de moindre statut	6	6	4	4	2	2
Se montrer sincèrement courtois avec un ennemi ou un rival	9	7	5	2	0	0
Utiliser une Compétence Dégradante	0	-1	-2	-3	-6	-9
Se montrer faussement courtois pour prendre l'avantage sur un ennemi	0	0	-2	-6	-10	-10

Gagner & Perdre de l'Honneur

Un personnage gagne et perd de l'Honneur en fonction des actes qu'il accomplit. Un personnage honorable qui commet des actes déshonorables verra ainsi son Rang d'Honneur baisser au fil du temps. À l'inverse, un personnage doté d'un faible Rang d'Honneur qui agira de manière honorable finira par voir son Rang d'Honneur progresser. Le montant de Points d'Honneur gagnés ou perdus lors d'une action spécifique dépend toutefois du Rang d'Honneur du personnage. En effet, un personnage disposant d'un Rang d'Honneur de 10 gagnera moins d'Honneur en se montrant courtois envers un ennemi qu'un personnage doté d'un Rang d'Honneur de 2 car on considère ce comportement comme intrinsèque.

La table précédente représente les gains et les pertes d'Honneur habituels en fonction du Rang d'Honneur du personnage. Mais il reste au MJ de décider de la manière et du moment de l'attribution ou de la perte de ces Points. Certains MJ pourront ainsi vouloir suivre strictement les indications de la table et donner ou retirer automatiquement les points, tandis que d'autres préféreront garder le contrôle des Points d'Honneur et ne donner ou n'en retirer qu'à leur guise en utilisant ce tableau comme un simple indicateur. Cette gestion reste donc du ressort final du MJ, en accord avec son groupe de joueurs bien évidemment.

La Force de l'Honneur

Un des plus grands avantages lié à un haut Rang d'Honneur tient au fait que ces personnages peuvent faire appel à leur Honneur pour les aider à résister aux tentations et aux manipulations. Les personnages ajoutent leur Rang d'Honneur au résultat de tous leurs jets pour résister aux effets des Compétences Tentation et Intimidation, ainsi qu'au résultat de tous les jets pour résister à la Peur.



Effets de l'Honneur

Les samurai qui disposent d'un Rang d'Honneur élevé se conduisent habituellement d'une manière telle que leur nature profonde en devient évidente au regard de ceux qui font attention à ce genre de détails. Tout personnage peut tenter de percevoir le Rang d'Honneur d'un autre individu en effectuant un Jet de Connaissance: Bushido/Intuition (ND 30). Si le jet réussit, le personnage qui effectue le jet de dés peut dès lors connaître le Rang d'Honneur de l'individu observé.

Règle Optionnelle: Jet d'Honneur

Certains MJ peuvent vouloir offrir des avantages plus concrets aux personnages qui luttent pour maintenir un haut Rang d'Honneur. Cela peut être fait en introduisant dans le jeu le concept de Jet d'Honneur.

Un Jet d'Honneur permet à un personnage de faire appel à son sens de l'Honneur une fois par session de jeu pour tenter de réussir dans une situation où il aurait normalement dû échouer. Après avoir raté un Jet de Compétence, de Trait, d'Anneau ou d'Incantation, le personnage peut choisir de refaire son jet contre le même ND mais en utilisant cette fois-ci son Rang d'Honneur en dés lancés et gardés au lieu de la valeur initiale. (Par exemple, un personnage doté d'un Rang d'Honneur de 6 échoue sur un jet d'attaque et décide de faire appel à son Honneur pour refaire ce jet. Son jet d'attaque normal est de 7g4, pour ce second jet il relancera 6g6 car son Rang d'Honneur est de 6.) Si ce second jet réussit, le personnage accomplit normalement son action, mais s'il échoue, non seulement le personnage échoue dans l'action entreprise mais en plus il perd immédiatement un Rang complet (10 Points) d'Honneur tant sa foi en ses propres capacités aura été remise en cause.

Nous recommandons aux MJ de faire attention quant au choix d'utiliser ou non cette règle dans leur campagne. Bien qu'elle pousse effectivement les personnages à suivre les principes de la voie du Bushido, elle fait aussi sensiblement basculer le système de jeu en faveur des individus les plus honorables en leur permettant de réussir un jet essentiel avec une presque absolue certitude une fois par session de jeu. Il revient donc aux MJ de réfléchir soigneusement avant d'autoriser cette règle dans leur campagne.

Gloire

La Gloire mesure la renommée d'un individu au sein de l'Empire, le résultat de la reconnaissance de ses actes. Contrairement à l'Honneur et au Statut, la Gloire est un attribut très mouvant qui ne cesse d'augmenter et de diminuer au rythme des duels, escarmouches et batailles. Les individus qui participent à des événements sensationnels, comme les officiers militaires ou les duellistes, parviennent plus facilement à obtenir une Gloire élevée, tandis que les individus discrets, comme les érudits ou les scribes, ont bien moins de chances d'être reconnus. De manière quelque peu surprenante, nombre d'individus d'un très haut rang social tel que l'Empereur ou des daimyos des Familles Impériales disposent d'une Gloire relativement réduite, car il y a peu de chances qu'on les reconnaisse en dehors de leur entourage et des attributs de leur fonction. En effet, peu de personnes dans l'Empire pourraient reconnaître l'Empereur si ce dernier se mettait à voyager dans des vêtements ordinaires et sans la compagnie de sa légion de gardes du corps et de serviteurs.

La Gloire mesure la notoriété et non le prestige. Par conséquent des individus d'un Rang de Gloire inférieur à celui d'un personnage ne n'ont aucune obligation d'obéir à ses ordres. On attend simplement d'eux qu'ils fassent preuve de respect car manquer à cette règle reviendrait à justifier un duel ou d'autres formes déplaisantes d'interactions sociales.

Gagner de la Gloire

Gagner ou perdre de la Gloire peut arriver de nombreuses manières, en fonction des actes d'un samurai et de la portée de ses actes sur sa réputation au sein de l'Empire. Les gains et les pertes de Gloire tombent, de manière générale, hors du contrôle direct d'un individu car ces gains et ces pertes sont intimement liés à la manière dont les autres parleront des actes du personnage. Tout comme pour l'Honneur, il appartient au MJ de décider si les gains et les pertes de Gloire indiqués ci-après deviennent automatiques ou restent soumis à son appréciation finale.

Effets de la Gloire

Plus le Rang de Gloire d'un samurai s'élève, plus la probabilité devient grande qu'on le reconnaisse lorsqu'il rencontre des individus qu'il n'a précédemment jamais vu. Lorsque cela arrive, le MJ peut effectuer un jet de Connaissance: Héraldique/Intelligence (ND 50) pour le compte des nouveaux venus. Ce ND est réduit d'une valeur égale au Rang actuel de Gloire du personnage multiplié par 5. Si ce jet réussit, les nouveaux-venus reconnaissent le samurai pour ce qu'il est et réagiront alors en conséquence.



Statut

Rokugan est une société féodale, et le Statut y mesure le rôle et l'influence d'un individu. Ceux qui disposent d'un Statut élevé commandent à plus de ressources, d'hommes, de richesses... Ceux qui disposent d'un faible Statut ne disposent que de peu d'autorité et peuvent finalement n'avoir du contrôle que sur leur propre personne. Le Statut n'évolue que peu fréquemment. De manière générale, la seule manière pour un personnage d'accroître son Statut consiste à obtenir des promotions d'individus placés plus haut que lui dans le hiérarchie familiale, clanique ou impériale.

Table 2.4: Gains & Pertes de Gloire

Accomplir une Quête	Gain de Points de Gloire égaux à la moitié du Rang de Gloire du samurai qui ordonne la quête.
Apprentissage	Gain de un Rang de Gloire lors du gain de un Rang de Réputation.
Artisanat	Gain de un Point de Gloire pour chaque Augmentation obtenue lors de la création d'un objet.
Défaite	Perte d'un nombre de Points de Gloire égal au Rang de Gloire de l'adversaire pour un officier qui perd une bataille ou pour un duelliste qui perd un duel.
Déshonneur Familial	Perte de un Rang de Gloire si un parent proche accomplit un acte justifiant le seppuku.
Duels	Gagner honorablement un duel rapporte un nombre de Points de Gloire égal à 1/3 du Statut ou de la Gloire de l'adversaire (plus bas des deux).
Escarmouches	Gain de 1 Point de Gloire pour avoir vaincu des bandits, des ronin...
Guerre	Gain de 3 Points de Gloire pour avoir survécu à une bataille, ou gain de 6 Points si le personnage se trouve du côté du vainqueur.
Immortalité	Après la création d'une œuvre d'art, gain d'un nombre de Points de Gloire égal au Rang de Gloire du plus notable des admirateurs.
Indifférence	Être volontairement ignoré en raison d'anciennes mauvaises actions implique que les gains de Gloire sont réduits de 1 Point et que les pertes sont augmentées de 2 Points.
Mariage	Augmentation du Rang de Gloire du moins glorieux des deux époux à un Rang de moins que le Rang du plus glorieux.
Oisiveté	Perte de un Point de Gloire pour chaque semaine passée sans gain de Gloire.
Présents	Gain d'un nombre de Points de Gloire égal au Statut ou à la Gloire (plus bas des deux) de la personne qui offre si elle possède un Statut plus élevé que celui du personnage.
Pris à Mentir	Perte du double des Points de Gloire normalement gagnés pour l'acte sur lequel le samurai a été pris à mentir.
Reconnaissance	Reconnaissance publique d'un individu de Statut 7+, gain de 1 Rang de Gloire.
Romance	Un point de Gloire pour déclarer être amoureux publiquement (sans révéler l'identité de l'être aimé).
Se Vanter en Public	Après avoir gagné de la Gloire, s'en vanter en public permet de gagner 1 Point de plus.
Statut	Gain d'un nombre de Points de Gloire égal au nombre de Points de Statut gagnés.
Vendetta	Se venger d'un ennemi rapporte des Points de Gloire équivalents au Statut ou à la Gloire (plus bas des deux) de ce dernier
Voler la Gloire	Gain du montant de Gloire normalement gagné dans l'accomplissement de l'acte usurpé.

Table 2.5: Rangs de Gloire

Héros Légendaire	10
Champion d'Émeraude	8
Champion de Clan	8
Champion de Jade	7
Héros de Guerre Renommé	7
Fameux Poète, Auteur, Artiste	6
Daimyo Familial d'un Clan majeur	6
Fameux Artisan	6
Chancelier Impérial	6
Héraut Impérial	6
Shogun	6
Voix de l'Empereur	6
Rikugunshokan (commandant d'une armée)	6
Shireikan (commandant de plusieurs légions)	5
Héros de Guerre Victorieux	5
L'Empereur	4
L'Impératrice	4
Conseiller Impérial	4
Champion de Clan Mineur	4
Daimyo des Familles Miya, Otomo, Seppun	4
Taisa (commandant d'une légion)	4
Héros de Guerre Vaincu (honorablement)	4
Chui (commandant d'une compagnie)	3
Magistrat d'Émeraude, Magistrat de Jade	3
Enfant de l'Empereur	3
Geisha	3
Gunso (commandant d'un escadron)	3
Hatamoto (chef des suivants d'un daimyo)	3
Légionnaire Impérial, Légionnaire de Jade	3
Gouverneur Provincial	3
Gouverneur d'une Cité	2
Magistrat de Clan	2
Karo (conseiller d'un gouverneur ou d'une famille)	2
Nikutai (premier officier d'un gunso)	2
Messager Impérial	2
Daimyo d'une Famille Vassale	2
Artisan, Marchand, Diplomate	1
Administrateur d'un Domaine, Hohei (soldat)	1
Soldat Paysan, Guerrier Paysan	0.5
Membre Influent d'un Village, Samurai Vassal	0.5

Table 2.6: Rangs d'Infamie

Bandit	1
Meurtrier	2
Exilé	4
Conquérant (héros de guerre impitoyable)	4
Gaijin (diplomate)	5
Gaijin (tout autre)	6
Maho-tsukai	8
Ninja	8
Sombre Seigneur de l'Outremonde	10

Infamie

Les personnages qui gagnent de la Gloire lorsqu'ils commettent des actes criminels et déshonorables peuvent au lieu de cela gagner de l'Infamie. Cette caractéristique ressemble à la Gloire de manière générale, mais les personnages qui en disposent inspirent le peur et la répulsion plutôt que le respect et l'admiration. L'infamie se gagne de la même manière que la Gloire, mais essentiellement pour des actes monstrueux ou terrifiants, typiquement ceux qui impliquent normalement des pertes d'Honneur. On reconnaît les individus qui disposent d'un Rang d'Infamie de la même manière que s'ils disposaient d'un Rang de Gloire, seule la réponse liée à la reconnaissance changera. Si un personnage dispose à la fois de Rangs de Gloire et d'Infamie, la somme des deux doit être utilisée pour déterminer si le personnage sera reconnu ou non.

Les Points et les Rangs d'Infamie peuvent plus facilement être gagnés grâce au Désavantage Infâme, ou grâce à ses actes en cours de jeu (à la discrétion du MJ).

Gains & Pertes de Statut

Le Statut peut être gagné lors de la promotion formelle d'un samurai par son seigneur ou par un autre membre haut placé de la bureaucratie impériale. De telles promotions viennent généralement de la reconnaissance des services rendus de manière glorieuse ou de manœuvres et de décisions politiques. La perte de Statut n'est pas non plus une chose très commune, car décidée par les mêmes individus que ceux qui offrent les promotions, mais en punitions sanctionnant l'échec ou l'incapacité à accomplir son devoir. Peu de choses peuvent être faites pour empêcher une perte de Statut. On peut envisager que, en cas de perte injuste, le samurai puisse faire appel au supérieur du responsable de sa destitution. Si l'injustice de cette décision apparaît alors comme évidente, le samurai récupérera alors son Statut et le responsable de l'injustice perdra de l'Honneur. En revanche, si la contestation se révèle injustifiée, la perte de Statut n'en sera qu'accentuée.

Table 2.7: Rangs de Statut

L'Empereur	10
L'Impératrice	9.9
La Voix de l'Empereur	9.5
Enfant de l'Empereur	9.4
Daimyos des Familles Miya, Otomo, & Seppun	9.3
Champion d'Émeraude, Champion de Jade, Shogun	9
Chancelier Impérial, Conseiller Impérial	9
Champion de Clan Majeur	8
Champion de Clan Mineur	7.5
Héraut Impérial	7
Trésorier Impérial	7
Daimyo des Familles des Clans Majeurs	7
Rikugunshokan (commandant d'une armée)	7
Hatamoto (chef des suivants d'un daimyo)	6
Gouverneur Provincial	6
Shireikan (commandant de plusieurs légions)	6
Gouverneur d'une Cité	5
Taisa (commandant d'une légion)	5.5
Chui (commandant d'une compagnie)	5
Daimyo d'une Famille Vassale	5
Karo (conseiller en chef d'un seigneur)	4.7
Magistrat de Jade ou d'Émeraude	4.5+
Magistrat de Clan	4+
Gunso (commandant d'un escadron)	3
Samurai Standard d'une Famille Impériale	3
Diplomate, Gokenin (responsable d'un domaine)	2
Shisha (messager impérial)	2
Nikutai (premier officier d'un gunso)	1.5
Samurai standard d'un Clan Majeur ou Mineur	1
Hohei (soldat)	1
Moine Standard de la Confrérie de Shinsei	1
Ji-samurai (familles vassales)	0.5
Ronin	0
Ashigaru (soldat paysan)	0.4
Doshin (officier de village)	0.3
Budoka (guerrier paysans)	0.2
Artisan, Marchands	0.1
Conscrit Paysan	0.0
Saltimbanque, Geisha	-1
Travailleur de Cuir, boucher	-4
Bourreau	-5
Fossoyeur	-8
Ninja	-10

Effets du Statut

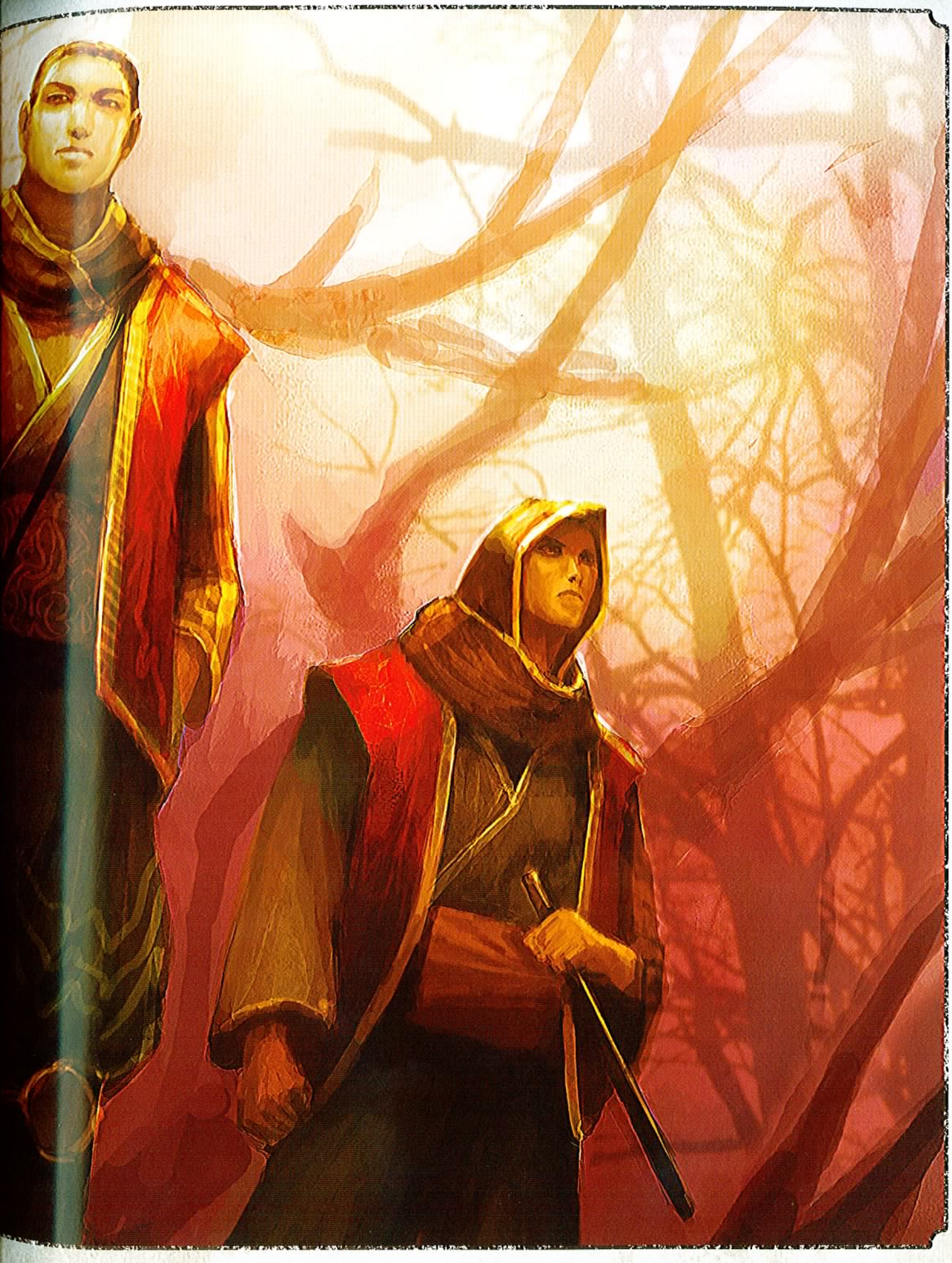
Le Statut donne à un samurai de l'autorité sur les samurai de moindre Statut, mais uniquement si ces individus obéissent à la même hiérarchie. Ainsi, un samurai du Clan du Lion de Statut 3 ne pourra pas donner d'ordre à un samurai du Clan de la Mante d'un Statut 2, à moins que ces deux individus n'appartiennent à la même organisation militaire ou sociale; dans tous les autres cas, Le Lion n'a aucune autorité sur le Mante. Autrement, et de manière plus générale, le samurai du Clan du Lion pourra cependant commander aux samurai de son Clan disposant d'un Statut inférieur au sien. Toutefois, un samurai doit toujours être prudent lorsqu'il commande à des individus de moindre Statut, car il doit veiller à ce que ses ordres n'entrent pas en conflit avec les ordres qui auraient pu être précédemment donnés par un autre samurai d'un Statut supérieur au sien. De tels contre-ordres ne peuvent apporter qu'une perte d'Honneur et parfois même de Statut.

Moine

Les moines occupent une position unique au sein de l'ordre social de l'Empire d'Émeraude. Même respectés pour leur sagesse et leur dévotion au Tao de Shinsei, ils n'ont pas de réelle place au sein de la société rokugani. Les moines disposent d'un Statut de 1 et d'une Gloire de 0. Ils peuvent gagner Gloire et Statut, mais uniquement au rythme de la moitié des gains normalement obtenus par des individus membres de la caste des samurai.









炎の巻

«Un émissaire du Trône doit avoir un acier aussi fort que son honneur»

- SEPPUN KATSURA

Livre du Feu



Résumé Rapide de la Création de Personnage

Ceux d'entre vous qui connaissent les éditions précédentes du Livre des Cinq Anneaux ne seront pas déroutés par le processus de création de personnage, qui s'offre cependant un petit lifting. Mais si ce jeu est une nouveauté en ce qui vous concerne, lisez de près chacune des étapes de l'opération dont nous vous proposons un condensé dès à présent.

Étape 1: Choisir un Clan

Le Clan est l'élément qui définit le mieux un personnage du *Livre des Cinq Anneaux*, d'autant qu'il aura un impact énorme sur votre manière de jouer. Choisissez le Clan Majeur d'origine de votre personnage parmi tous ceux décrits dans le *Livre de l'Air* et le présent chapitre.

Étape 2: Choisir une Famille

Les différentes familles d'un même Clan proposent un large éventail de possibilités de personnage. Une fois votre Clan sélectionné, choisissez l'une des familles qui le constituent pour jouir d'avantages supplémentaires. Les bénéfices découlant de chaque famille figurent dans la description des Clans Majeurs, plus loin dans ce chapitre.

Étape 3: Choisir une École

Chacune des familles des Clans Majeurs abrite des Écoles qui enseignent des Techniques secrètes anciennes d'une puissance considérable. Grâce à elles, les personnages bénéficieront d'avantages certains sur leurs ennemis, sans compter qu'elles constituent aussi de véritables cartes de visite. Quatre d'entre elles sont proposées pour chaque Clan Majeur (elles apparaissent plus loin dans ce chapitre). On les appelle également Écoles de Base.

Étape 4: Personnaliser votre Personnage

On offre des Points d'Expérience aux personnages pour leur permettre d'améliorer leurs capacités en fonction des épreuves surmontées. Les personnages les reçoivent à la fin de leurs aventures (cf. *Livre du Vide* pour plus de détails), mais également à la création, simulant ainsi tout ce qu'ils ont déjà appris au moment où débute la campagne. Un personnage débutant ordinaire commence avec 40 Points d'Expérience qui lui permettent d'acheter des Traits, Avantages et Compétences. Notez qu'en achetant des Désavantages, un personnage gagnera davantage de Points d'Expérience.

Étape 5: Attributs Dérivés

Certains traits et capacités découlent de différents paramètres. Afin de parachever votre personnage, notez son Honneur (défini par l'École), son Statut (1.0 par défaut), sa Gloire (1.0 par défaut), puis calculez son Rang de Réputation.

La Création de Personnage en Détail

Le processus de création de personnage du Jeu de Rôle L5A peut être aussi simple ou compliqué que le souhaitent les joueurs et le MJ. Toutefois, l'aspect le plus important de la création d'un personnage ne réside pas dans le système de jeu qui simule ses capacités, mais dans sa personnalité, son histoire et ses ambitions. Malgré tout ce que le Code du Bushido leur impose en matière de vie et de mort, les samurai ne n'ont rien de guerriers stupides. Ils se montrent des hommes et des femmes animés par une obsession de la vie qui contraste étrangement avec leur intrépidité face à leur propre mort. Avant de passer aux aspects mécaniques de votre personnage, bien comprendre qui il est reste primordial. Certains joueurs n'ont besoin d'aucune aide à cet égard, mais pour d'autres, le jeu des Vingt Questions peut se révéler extrêmement utile.

Le Jeu des Vingt Questions

Bien que le processus purement mécanique de création d'un personnage ait une réelle importance, les aspects cruciaux n'ont pas le moindre rapport avec le système de règles. Quel type de personnage souhaitez-vous donc jouer? À quoi ressemble son histoire? Quels sont ses objectifs? Quelle est la chose la plus importante à ses yeux dans le monde? Autant de questions auxquelles vous allez devoir songer avant de vous plonger dans les parties liées aux règles de cet ouvrage. Pour vous faciliter la tâche, nous vous posons vingt questions dont les réponses vous permettront d'étoffer considérablement votre personnage et de lui donner vie.

1. À quel Clan appartient votre personnage?

Les grandes lignes de votre personnage découlent assurément de son Clan. En effet, chaque Clan s'entoure d'un ensemble de philosophies, de préjugés et d'idéaux. Que votre personnage adhère ou non aux stéréotypes de son Clan, ceux-ci auront de toute façon une influence profonde sur sa personnalité.

2. À quelle famille appartient votre personnage?

À l'instar du Clan, la famille d'un personnage est une caractéristique cruciale. Chaque Clan propose une véritable pléthore de stéréotypes, mais chaque famille s'entiche de rôles et de comportements beaucoup plus affinés qui définissent un peu plus l'identité du Clan et de ceux qui le servent.

3. Votre personnage est-il un bushi, un shugenja ou un courtisan?

Le devoir représente un aspect essentiel de la vie du samurai. En définissant de plus près ses obligations, vous allez rapidement insuffler un souffle de vie à votre personnage. S'agit-il d'un guerrier et d'un soldat, d'un prêtre et d'un érudit, ou d'un diplomate et d'un politicien?

4. Comment un tiers décrirait-il votre personnage physiquement?

Chaque personnage doit s'accompagner d'une description sommaire qui fera de lui un individu à part entière. Quel est son trait le plus frappant? Son attitude trahit-elle ses pensées ou se révèle-t-il parfaitement insondable? Ses interlocuteurs se montrent-ils confiants ou mal à l'aise en sa présence?

5. Quelle est la motivation principale de votre personnage?

Si d'un point de vue purement théorique tous les samurai obéissent aveuglément aux ordres de leur seigneur, beaucoup ont aussi leurs propres desseins. Ces derniers peuvent être fort simples (préserver l'honneur d'un ancêtre, par exemple), ou beaucoup plus ardus quand il s'agit de récupérer une babiole perdue ou de venger une insulte ayant visé votre famille.

6. En qui votre personnage a-t-il le plus confiance?

Les personnages doivent disposer d'un minimum d'histoire qui leur permettra de faciliter leur interprétation. Cette question traite non seulement de l'identité de l'intéressé, mais également de la rencontre ayant rapproché les deux individus, les raisons de leur amitié et autres points semblables.

7. Quelle est la plus grande force de votre personnage? Sa plus grande faiblesse?

Vos interlocuteurs admirent et respectent vos forces, mais vous tentez bien évidemment de leur cacher vos faiblesses, de peur qu'ils ne vous déconsidèrent. Quelles sont les forces et faiblesses de votre personnage? Sont-elles réelles ou imaginaires?

8. Que pense votre personnage du bushido?

Si tous les samurai respectent profondément le Code, la plupart des Clans et familles révèrent certains préceptes par-dessus d'autres. Quel est le plus important aux yeux du personnage? Le moins important?



9. Quelle est l'opinion de votre personnage concernant son propre clan?

Bien évidemment, tous les samurai servent fidèlement leur Clan, mais cela ne les empêche pas d'avoir leur opinion. Le personnage est-il un vassal martial d'un Clan pacifiste? Ou bien est-il pacifiste dans une société de guerriers? Est-il en désaccord avec les inimitiés et alliances de son Clan?

10. Votre personnage est-il marié?

Même si cette question peut paraître déplacée, le mariage est une affaire très sérieuse au sein de l'Empire de Rokugan. L'épouse d'un samurai se charge de gérer la maisonnée et peut détenir un pouvoir politique considérable selon la taille de la propriété. Le mariage du personnage a-t-il été arrangé ou est-il encore fiancé? Connaît-il son conjoint ou s'agit-il d'un parfait étranger? Existe-t-il une histoire d'amour qui risque de semer la zizanie dans l'union ou le samurai va-t-il assumer son devoir en renonçant aux élans de son cœur?

11. Votre personnage a-t-il des préjugés?

La plupart des Clans ont de mauvaises dispositions à l'encontre d'au moins un autre Clan. Bien souvent, il s'agit simplement du fruit de conflits qui durent depuis des décennies, voire des siècles. Votre personnage adhère-t-il à ces préjugés ou méprise-t-il d'autres Clans (y compris des Clans alliés), résultat de ses expériences personnelles?

12. Envers qui votre personnage est-il le plus loyal?

La réponse évidente est «l'Empereur», mais peu de samurai ont l'insigne honneur de servir directement le Fils des Cieux, tout simplement parce qu'ils se trouvent habituellement aux ordres d'un autre individu sur l'interminable échelle sociale qui inclut le Champion d'Émeraude, les Champions de Clan, les daimyo de famille, les gouverneurs de province et les magistrats locaux. Qui le personnage sert-il directement, et cette personne a-t-elle toute sa loyauté?

13. Quelle est la chose que votre personnage préféré? Ce qu'il déteste le plus?

L'éventail de réponses peut être très large: biens matériels, activités, lieux; presque tout ce qui vous vient à l'esprit. Pourquoi le personnage les aime-t-il tant? Quel rôle jouent-ils dans son histoire?

14. Votre personnage a-t-il des manies?

Dans un monde où chacun agit habituellement en observant protocole et étiquette à l'identique, les plus menus détails comportementaux passent rarement inaperçus. Le personnage se mordille-t-il les lèvres quand il est nerveux? À moins qu'il ne salue d'une manière bien particulière. Et que fabrique-t-il de ses mains quand il n'a rien à faire?

15. Qu'en est-il des émotions de votre personnage?

Un véritable samurai ne montre jamais ses émotions, mais nul ne peut faire preuve de la discipline nécessaire pour les réprimer en permanence, si bien que chacun finit par se dévoiler à un moment ou un autre. Quelles émotions le personnage risque-t-il d'afficher en certaines circonstances? Qu'est-ce qui a tendance à le faire sortir de ses gonds, et quel type d'émotion parvient-il à réprimer sans déployer de gros efforts.

16. Comment votre personnage réagirait-il devant le comportement inconvenant d'un subalterne?

Les actes d'un subalterne reflètent l'honneur de son supérieur, si bien que ce dernier a une large marge de manœuvre quant à la gestion de ses hommes. Le personnage est-il du style à exiger seppuku de ses subalternes à la plus petite incartade (ce qui risque de lui valoir des ennuis assez rapidement)? Préfère-t-il pardonner et tenter de corriger le comportement de ses subordonnés?

17. Comment ses parents décriraient-ils votre personnage?

Tout samurai se doit de montrer une véritable dévotion envers ses parents, mais cela ne veut pas pour autant dire qu'il existe un réel respect entre un parent et son enfant. Le personnage entretient-il une relation normale avec ses parents ou lui sont-ils totalement étrangers? L'éducation du personnage fut-elle une source de joie ou de consternation?

18. Quelle est la plus grande ambition de votre personnage?

On considère le désir comme un péché, mais l'ambition tempérée par le devoir s'avère tout à fait acceptable au sein de la caste des samurai. Ainsi, les bushi aspirent à devenir de grands chefs militaires, alors que les courtisans souhaitent par-dessus tout régner sur leur prochain dans les cours les plus influentes. Quel est le but ultime du personnage et, plus important encore, que se sent-il prêt à faire pour y parvenir?

19. Quel est le degré de piété de votre personnage?

Les shugenja sont bien entendu pieux, mais certains plus que d'autres, ce que l'on remarque rapidement dans leur comportement (et celui des bushi). Le personnage prie-t-il fréquemment? Se rend-il souvent au temple? Ou s'est-il détourné de la religion pour ne compter que sur son sabre?

20. Comment votre personnage mourra-t-il?

Cette question sans doute étonnante revêt une grande importance, songez-y tout de même. Tous les samurai vivent en marge de la mort et cette dernière peut survenir à tout moment. Quel est le destin du personnage? Comment affrontera-t-il ses derniers instants lorsque viendra enfin le temps de rejoindre ses ancêtres ou l'univers dans le cadre de la Roue Céleste?

Autres Questions

Si vous appréciez tout particulièrement le Jeu des Vingt Questions, aucune raison d'en rester là! Vous pouvez étoffer votre personnage autant que vous le désirez, ou peaufiner vos premières réponses. Si vous manquez d'inspiration, voici vingt autres questions qui éveilleront votre esprit de création.

1. Votre personnage a-t-il un but profond? Si oui, quel est-il?
2. Quel est le secret de votre personnage? Qu'arrivera-t-il si quelqu'un le découvre?
3. Que pense votre personnage du climat politique qui règne à Rokugan?
4. Que fait votre personnage pour se détendre?
5. Si votre personnage recevait un koku, comment le dépenserait-il?
6. Votre personnage a-t-il une opinion parfaitement classique au sujet des classes pauvres?
7. Comment s'appellent les parents, frères et sœurs de votre personnage? Quel est leur métier?
8. Quel genre de récompense votre personnage aimerait-il recevoir par-dessus tout?
9. À quoi ressemblent le katana et le saya de votre personnage?
10. Votre personnage vénère-t-il davantage le Tao de Shinsei ou les Fortunes?
11. Quel est le bien le plus sacré de votre personnage?

12. Qui est le meilleur ami de votre personnage?
13. Qu'est-ce que votre personnage aime, craint et déteste?
14. Que ressent votre personnage à l'égard de chacun des Clans Majeurs?
15. Que ressent votre personnage à l'égard des différentes professions de l'Ordre Céleste?
16. Quelle pourrait être la compagne idéale de votre personnage?
17. Comment votre personnage réagit-il aux impuretés mineures et au manque de respect chez autrui?
18. Votre personnage a-t-il déjà été exposé à la maho et autres blasphèmes majeurs?
19. Si vous le pouviez, quel conseil donneriez-vous à votre personnage?
20. Qui pourrait être le pire ennemi de votre personnage?

Une fois l'histoire de votre personnage achevée, assurez-vous que son profil technique lui correspond. Les étapes suivantes reprennent le processus de création de personnage complet du Jeu de Rôle *Le Livre des Cinq Anneaux*.

Étape 1: Pour Commencer

Vous devez savoir certaines choses avant de vous pencher sur les Compétences et autres capacités de votre personnage. Tout d'abord, chaque personnage dispose de cinq Anneaux, décrits en détail dans le *Livre de la Terre*. Chaque Anneau représente un aspect des facultés mentales et physiques du personnage. En voici un bref rappel:

- **Air:** Réflexes et Intuition
- **Terre:** Constitution et Volonté
- **Feu:** Agilité et Intelligence
- **Eau:** Force et Perception
- **Vide:** le Vide ne s'accompagne d'aucun Trait, mais de Points de Vide. Chaque personnage possède un nombre de Points de Vide égal à son Anneau du Vide.

Tous les Anneaux d'un personnage débutent à 2. Quand les Traits découlant des Anneaux augmentent, l'Anneau en question reste égal au plus faible des deux. Par exemple, si un personnage a Agilité 4 et Intelligence 2, son Anneau du Feu est égal à 2. Si le personnage fait passer son Intelligence à 3, son Anneau du Feu passera lui aussi à 3.

En outre, vous savez sans doute déjà de quels Clan et famille votre personnage est issu. Dans ce cas, notez ces deux informations sur votre fiche de personnage, puis reportez-vous au bonus de Trait dont votre famille vous fait profiter. Cela représente en quelque sorte son héritage, en termes de formation, de tradition et d'expertise. Ce Trait débute à 3 au lieu de 2. Par exemple, si votre personnage appartient à la famille Mirumoto du Clan du Dragon, il gagne +1 en Agilité et débute donc avec Agilité 3.

Étape 2: Les Bases

Maintenant que vous avez choisi votre Clan et votre famille, il est temps de songer d'un peu plus près au type précis de personnage que vous souhaitez jouer. Dès lors, vous savez certainement si votre personnage sera un bushi, un courtisan ou un shugenja, un membre des quelques Écoles découlant d'un autre mot-clé (comme Moine ou Ninja), ou toute autre chose encore. Ces mots-clé affectent l'ensemble des capacités que votre personnage pourra apprendre par la suite, dont certains Avantages et Désavantages, ainsi que les options de jeu que votre MJ décidera d'inclure à sa campagne (cf. Étape 3 pour plus de détails).

Une fois l'École de votre personnage choisie, vous profitez d'un certain nombre d'avantages. Pour commencer, un second Trait bénéficie d'un bonus de +1. S'il s'agit du Trait associé à votre famille, il passe à 4! Toutefois, peu de combinaisons permettent d'y parvenir, si bien que votre personnage aura vraisemblablement deux Traits à 3. Par exemple, si un personnage de la famille Mirumoto rejoint l'École de Bushi Mirumoto, il débutera avec Agilité 3 (grâce au +1 d'Agilité de sa famille) et Constitution 3 (grâce au +1 de Constitution de son École). En plus du bonus de Trait, l'École de votre personnage détermine son Rang d'Honneur de départ, qu'il convient de noter sur votre feuille de personnage.

Chaque École enseigne à ses élèves sept Rangs de Compétences. Sauf indication contraire, ces Compétences débutent toutes au Rang 1. De nombreuses Écoles permettent au personnage de choisir une ou plusieurs de ces Compétences parmi un large groupe (comme les Compétences de Connaissance), ce qui simule les diverses formations possibles dans la plupart des dojo. Bien entendu, cette Compétence ne peut être une Compétence déjà enseignée par votre École. Notez toutes les Compétences découlant de votre École sur votre feuille de personnage. Par exemple, un personnage qui rallie l'École de Bushi Mirumoto notera les Compétences suivantes (tout simplement parce qu'elles apparaissent dans la description de son École): Connaissance: Shugenja, Connaissance: Théologie, Défense, Iaijutsu, Kenjutsu, Méditation et une Compétence au choix du joueur.

En plus des bénéfices et Compétences déjà abordés, occupez-vous de l'Équipement de départ de votre personnage et de sa Technique. Les Techniques sont de redoutables facultés que les Écoles enseignent tout en les gardant à l'abri des autres Clans, et parfois même des autres familles au sein de leur Clan. Elles constituent sans doute le meilleur avantage du samurai contre ses adversaires et doivent apparaître sur la feuille de personnage à des fins de commodité.

Étape 3: Personnalisation

Une fois notés tous les aspects de départ liés au Clan, à la famille et à l'École, il convient de personnaliser votre personnage afin qu'il ne s'agisse pas de la copie conforme des autres membres de son École. Pour ce faire, vous allez acheter des capacités en plus, dont des Rangs de Trait ou de Compétence, que le personnage a glanés avant le début de la campagne. Ces capacités se payent en Points d'Expérience. Un personnage débutant a 40 Points d'Expérience qui vont donc lui permettre de s'offrir des capacités supplémentaires comme suit:

- Un personnage peut augmenter un Trait en dépensant un nombre de Points d'Expérience égal à quatre fois le coût du Rang suivant. Par exemple, augmenter Réflexes de 2 à 3 coûtera 12 Points d'Expérience. N'oubliez pas de vérifier si votre Anneau monte lui aussi lorsque vous augmentez vos Traits.

- Comme il ne s'accompagne d'aucun Trait, l'Anneau du Vide s'augmente seul. Toutefois, l'opération coûte beaucoup plus cher, notamment parce qu'il détermine le Rang de Réputation d'un personnage (cf. plus bas). Augmenter l'Anneau du Vide coûte un nombre de PE égal à six fois le nouveau Rang. Par exemple, augmenter l'Anneau du Vide de 2 à 3 coûtera 18 Points d'Expérience.
- On achète les Compétences contre un nombre de Points d'Expérience égal au Rang suivant. Pour acheter une Compétence que le personnage ne possède pas encore, il en coûte 1 Point d'Expérience (cela permet d'obtenir la Compétence en question au Rang 1). Ainsi, augmenter une Compétence de 2 à 3 coûtera 3 Points d'Expérience. Une Spécialisation peut aussi être achetée pour une Compétence contre 2 Points d'Expérience. Les Spécialisations, ainsi que les bonus qui y sont attachés, sont détaillées dans ce chapitre.
- La valeur des Avantages et Désavantages apparaît dans la description de chacun d'eux. Pour que votre personnage se dote d'un Avantage à 3 points, vous devez donc dépenser 3 Points d'Expérience. Les Désavantages fonctionnent sur le même principe, si ce n'est que le personnage gagne des Points d'Expérience en les sélectionnant (jusqu'à un maximum de 10 points supplémentaires). Par exemple, un personnage ayant 40 Points d'Expérience qui prend un Désavantage d'une valeur de 4 points aura désormais 44 Points d'Expérience à dépenser.
- Il existe d'autres capacités que votre MJ pourra ajouter à la campagne afin d'élargir l'éventail des options possibles. Parmi elles, on trouve les Kata, les Kiho et autres bénéfices, décrits dans la partie Règles Avancées du *Livre de l'Eau*. Si votre MJ décide d'y recourir, vous y trouverez aussi des capacités que vous pourrez acheter contre des Points d'Expérience.
- Dans tous les cas, ne perdez jamais de vue qu'un personnage débutant ne peut commencer avec une capacité supérieure à 4, qu'il s'agisse d'un Trait ou d'une Compétence.

Étape 4: Dernières Touches

Une fois vos Points d'Expérience dépensés, votre personnage est quasiment parachevé. Notez son Rang de Gloire et son Rang de Statut de départ, tous deux égaux à 1.0, sauf si vous disposez d'une capacité ayant augmenté l'un des deux (comme l'Avantage Renommée, qui augmente le Rang de Gloire de départ d'un personnage). Veillez aussi à calculer le Rang de Réputation de votre personnage (cf. plus bas). Maintenant, vous êtes prêt à jouer!

Exemple de Création de Personnage

Après avoir étudié de près les différents Clans et familles, Aaron décide de jouer un Shiba du Clan du Phénix. Si tout Shiba peut être shugenja, Aaron préfère jouer un bushi et décide donc que son personnage, Shiba Gyukaro, sera membre de l'École de Bushi Shiba. Aaron note alors les Traits de Gyukaro, qui débutent à 2, à l'exception de Perception et Agilité, toutes deux à 3 (la Perception est le Trait bonus de la famille Shiba, et l'Agilité celui de l'École de Bushi Shiba). Aaron note également que Gyukaro a les Compétences Lances, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Méditation (Récupération de Vide) et Théologie au Rang 1, tout simplement parce que son École enseigne celles-ci. Il peut également choisir une Compétence Noble ou de Bugei (les différents types de Compétences sont décrits dans la section Compétences de ce chapitre), si bien qu'il ajoute Iaijutsu à sa feuille de personnage. En fait, il souhaite que Gyukaro soit en mesure de se battre en duel pour le compte d'autres Phénix si nécessaire. Il note également son Rang d'Honneur de 5.5 et tout le matériel avancé au paragraphe Équipement de l'École. Enfin, il note le fonctionnement précis de la Technique de Rang 1 associée à l'École de Bushi Shiba que son personnage a apprise durant toutes ces années passées au dojo avant que ne débute le jeu.

Une fois les grandes lignes de sa famille et de son École notées sur sa feuille de personnage, Aaron doit dépenser les 40 Points d'Expérience auxquels ont droit tous les personnages débutants. Il décide de commencer par les Désavantages, afin de savoir précisément de combien de Points d'Expérience il disposera au total. Il parcourt donc la liste des Désavantages en sachant qu'il peut en prendre pour 10 points au mieux, mais n'en choisit que deux: Peu Assuré et Idéaliste. Aaron souhaite un Gyukaro peu sûr de son enseignement en matière de Théologie, en raison notamment de la relation tumultueuse entretenue avec l'un de ses sensei au dojo. Mais il veut également que Gyukaro soit un jeune homme idéaliste croyant dur comme fer au Code du Bushido malgré ses imperfections. Peu Assuré vaut 4 points et Idéaliste en vaut 2, si bien qu'Aaron se retrouve désormais à la tête d'un capital de 46 Points d'Expérience.



Les Techniques de Bushi Shiba étant étroitement liées à l'Anneau du Vide, Aaron souhaite l'augmenter tout de suite, même si le coût peut paraître prohibitif. Pour augmenter l'Anneau du Vide de Gyukaro de 2 à 3, il va lui en coûter 18 Points d'Expérience (le nouveau Rang égal à 3 multiplié par 6), ce qui lui laisse 28 points. Aaron augmente également les Réflexes de son personnage de 2 à 3 rendant ainsi ce dernier plus difficile à toucher en combat, sans compter qu'il sera meilleur en matière de duel et de tir à l'arc. Cela lui coûte 12 points (le nouveau Rang égal à 3 multiplié par 4), si bien qu'il lui reste encore 16 points à consacrer aux Compétences et Avantages.

En regardant de plus près les Compétences de son personnage, Aaron décide d'augmenter Kenjutsu, Kyujutsu et Iaijutsu à 2, pour un total de 6 points (2 par Compétence, soit le coût du nouveau Rang). Après quelques instants de réflexion, il augmente Kenjutsu à 3 pour faire de Gyukaro un épéiste habile. Cela lui coûte 3 points de plus, si bien qu'il ne lui en reste plus que 7. Il en dépense 2 de plus pour passer la Défense de son samurai à 2 puis se tourne vers les Avantages dans le but d'y consacrer ses 5 derniers points. Son choix se porte finalement sur Vertueux (3 points) et Irréprochable (2 points) qui vont tous deux dans le sens de son concept de personnage: un épéiste vertueux en route pour un avenir glorieux.

Aaron passe alors sa fiche en revue. Il corrige notamment le Rang d'Honneur de Gyukaro, qui est maintenant de 6.5 grâce à l'avantage Vertueux. Il note aussi son Rang de Gloire et son Rang de Statut, qui s'élèvent à 1.0 par défaut pour un personnage débutant qui ne dispose pas d'Avantages susceptibles de les augmenter. Jetant un dernier œil à sa fiche de personnage, tout lui semble en ordre et il se tourne alors vers son MJ pour lui faire part de ses choix.

Amélioration de Votre Personnage

Les personnages du JdR L5A ne restent pas figés. Ils évoluent au fil du temps et de leurs expériences qui les mènent à affûter leurs capacités ou à s'entraîner plus encore. Le MJ vous octroie des Points d'Expérience supplémentaires à la fin de chaque session ou de chaque aventure (cf. le *Livre du Vide* pour plus de détails sur l'attribution des Points d'Expérience) en ce sens. Ces points en plus se dépensent de la même façon que les Points d'Expérience utilisés pour personnaliser votre personnage débutant. Vous pouvez également les conserver d'une aventure à l'autre afin d'en accumuler assez pour procéder à des améliorations importantes.

Notez que le Rang de Réputation des personnages évolue en même temps que leurs capacités. Ce rang quantifie les capacités globales d'un personnage, déterminant ainsi ses progrès en ce qui concerne les Techniques de son École tout en comparant ces dernières à la puissance relative d'autres personnages.

Pour calculer le Rang de Réputation d'un personnage, faites la somme de ses Anneaux et multipliez-la par 10, puis ajoutez-y la somme de ses Rangs de Compétence. Par exemple, un personnage dont tous les Anneaux sont égaux à 2 et qui dispose d'un total de 20 Rangs de Compétence aura une Réputation égale à 120. Le Rang de Réputation est établi par incrément de 25, comme suit:

- Réputation 1-149 . . . . . Rang 1
- Réputation 150-174 . . . . . Rang 2
- Réputation 175-199 . . . . . Rang 3
- Réputation 200-224 . . . . . Rang 4
- Réputation 225-249 . . . . . Rang 5
- Réputation 250-274 . . . . . Rang 6
- Réputation 275-299 . . . . . Rang 7
- Réputation 300-324 . . . . . Rang 8
- +25 Réputation . . . . . +1 Rang

Le Rang de Réputation est étroitement lié à un autre instrument de mesure: le Rang de Maîtrise. Si le premier tient compte des capacités globales d'un personnage, le second ne s'attache qu'à la progression du personnage en question dans une École précise. Pour un personnage débutant, le Rang de Réputation et le Rang de Maîtrise sont les mêmes. Quand un personnage progresse au Rang de Réputation 2, il progresse aussi au Rang de Maîtrise 2, et peut donc apprendre la Technique de Rang 2 de cette École. Quand il atteint le Rang de Réputation 3, il atteint aussi le Rang de Maîtrise 3, et peut donc apprendre la Technique de Rang 3 de cette École.



Dans certaines situations, un personnage disposera de Rangs dans plusieurs Écoles. Le meilleur moyen d'y parvenir consiste à prendre l'Avantage Écoles Multiples. Cela crée une disparité entre le Rang de Réputation et le Rang de Maîtrise, mais la progression reste la même. Par exemple, si un Bushi Akodo de Rang 2 prend l'Avantage Écoles Multiples et cesse d'étudier son École d'origine pour se lancer dans l'École de Bushi Moto du Clan de la Licorne, seul son Rang d'École de Bushi Moto et non son ancien Rang d'École de Bushi Akodo augmentera lorsque viendra le temps d'accroître son Rang de Réputation. Ainsi, en atteignant le Rang 3 de Réputation, il ne gagnera pas le Rang de Maîtrise 3 de Bushi Akodo, mais bien le Rang de Maîtrise 1 de Bushi Moto et la Technique de Rang 1 associée. Son Rang de Maîtrise de Bushi Akodo ne progressera donc plus lorsque son Rang de Réputation augmentera.

Rang de Réputation de 6 ou plus

Bien que cela n'arrive pas souvent, certaines campagnes se prolongent après que les personnages maîtrisent les cinq Techniques de leur École de départ. Dans ce cas, l'intéressé se tourne habituellement vers une autre École de son Clan, qu'il débute avec la Technique de Rang 1. Les personnages qui adoptent cette alternative doivent remplir toutes les conditions de la nouvelle École comme le précise l'Avantage Écoles Multiples, mais n'ont pas besoin d'acheter cet Avantage: l'opération devient donc gratuite en ce qui les concerne.

Le Livre de l'Eau propose davantage d'options destinées aux personnages dotés d'une Réputation élevée, comme les Écoles Avancées, sur lesquelles le MJ peut s'appuyer à loisir. Du reste, les MJ désireux de débuter une campagne à haut niveau pourront augmenter le nombre de Points d'Expérience offerts aux personnages durant le processus de création.

Shugenja & Rang de Réputation

La description de cette page se réfère aux Écoles dont la progression comporte cinq Techniques. Notez cependant que certaines n'en ont qu'une seule, les Écoles de Shugenja en étant sans doute le meilleur exemple. Quand un shugenja gagne un Rang de Maîtrise, il bénéficie des avantages suivants au lieu d'une nouvelle Technique:

- Le Rang de Maîtrise du shugenja augmente le nombre de dés lancés dans le cadre des Jets d'Incantation.
- Le nouveau Rang de Maîtrise détermine le Niveau de Maîtrise des Sorts qu'il peut lancer.
- Il apprend 3 nouveaux Sorts d'un Niveau de Maîtrise égal ou inférieur à son nouveau Rang.

Les Clans Majeurs

De loin les plus puissants et influents serviteurs de l'Empereur de Rokugan, les Clans Majeurs regroupent les forces qui ont façonné l'histoire de l'Empire au fil du dernier millénaire. Les sept Clans Majeurs d'origine furent fondés par les Kami, les fils et filles de Dame Soleil et de Seigneur Lune, lorsqu'ils descendirent dans le royaume des mortels. Deux autres ont fait leur apparition depuis, mais un seul d'entre eux, le Clan de la Mante, possède véritablement le statut de Clan Majeur.

Le Clan de l'Araignée, qui s'est arrogé le titre de Clan Majeur sans l'autorisation du reste de l'Empire, est abordé dans le *Livre de l'Eau*.

Le Clan du Crabe

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

La Famille Hida: Force +1

Les descendants du Kami Hida comptent parmi les samurai les plus imposants physiquement de tout l'Empire. Il leur incombe la lourde tâche de protéger l'Empire, si bien qu'ils font de redoutables guerriers et d'excellents tacticiens en matière de défense. Souvent, les samurai Hida s'offensent des autres Clans qui jouissent de leur protection tout en raillant les Crabe pour leurs mauvaises manières.

La Famille Hiruma: Agilité +1

Silencieux et mortels, les Hiruma forment les éclaireurs et yojimbo du Crabe. Leur agilité et leur grâce sont à l'image de la force des Hida, ce qui explique que les guerriers de ses deux familles se complètent merveilleusement. Souvent, les samurai Hiruma doivent partir en reconnaissance dans l'Outremonde, un devoir qui coûte la vie à nombre d'entre eux.

La Famille Kaiu: Intelligence +1

Travailleurs, les Kaiu ont crée la plupart des plus formidables merveilles d'ingénierie de l'Empire. Ce sont des ingénieurs de siège et les architectes du Clan du Crabe. Ils se chargent également de l'entretien du Grand Mur des Bâtisseurs et de ses défenses.

La Famille Kuni: Intelligence +1

Sinistres en apparence et en actes, les Kuni comptent parmi les familles de shugenja les plus craintes de l'Empire. Il y a bien longtemps, les autorités de cette famille s'imaginaient que le seul espoir de vaincre l'Outremonde était encore de le comprendre, ce qui explique certainement que les Kuni disposent de connaissances à rendre fous la plupart des hommes.

Réduction

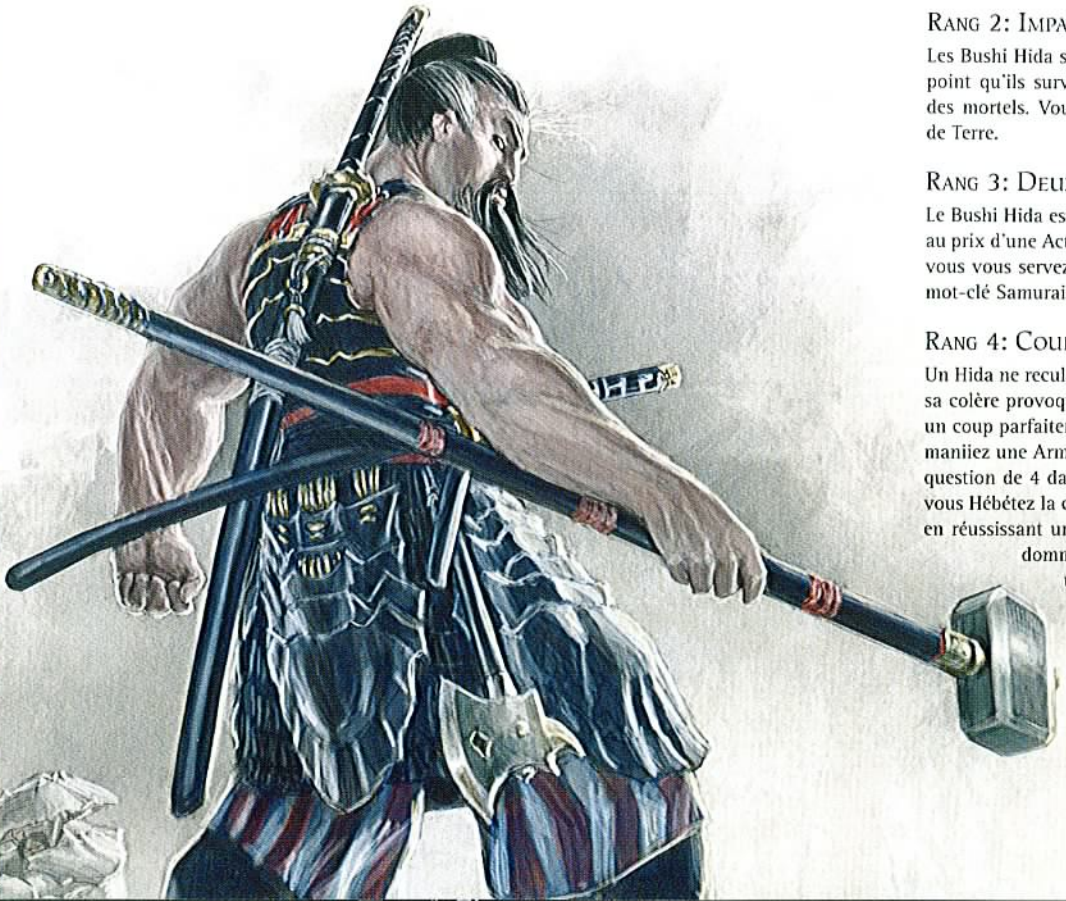
Certaines Techniques du Clan du Crabe parlent de la capacité de Réduction, une particularité normalement réservée aux armures décrites plus loin dans ce chapitre. Le niveau de Réduction diminue tout simplement les jets de dommages des attaques touchant celui qui en bénéficie. Par exemple, un Crabe ayant une Réduction 3 qui est victime d'une attaque assortie de 15 Blessures ne subira en fait que 12 Blessures.

La Famille Toritaka: Perception +1

Jadis on connaissait la minuscule famille Toritaka sous le nom du Clan du Faucon, mais une véritable tragédie signa la perte de ce Clan Mineur, qui fut alors absorbé par le Crabe pour empêcher la menace de renaître de ses rangs. Les Toritaka viennent d'une région hantée par les esprits et s'y connaissent donc énormément en matière de fantômes de toutes sortes.

La Famille Yasuki: Intuition +1

En parfaite contradiction avec les autres familles du Crabe, les Yasuki apparaissent comme frêles et minces, et quelque peu retors. Ils faisaient autrefois partie du Clan de la Grue, mais ont rejoint le Crabe au IIIe siècle, provoquant ainsi la première grande guerre intestine de l'histoire de Rokugan. Ces marchands et courtisans ne désirent qu'offrir un avantage de taille à leur Clan. Ils s'intéressent davantage aux bénéfices financiers que les autres représentants de la caste des samurai, au point que d'en devenir parfois inconvenants.



L'École de Bushi Hida

Le style de combat Hida compte parmi les plus vieilles et respectées des écoles de bushi de l'Empire. Sa philosophie est simple et sans détour: encaisse les coups de ton ennemi jusqu'à ce que tu aies l'occasion de t'en débarrasser en usant de toute ta force. Ce style fut façonné par les premières années de combat du Clan contre les oni et autres ennemis originaires de l'Outremonde, lorsque seuls les plus forts et les plus vigoureux des suivants de Hida avaient une chance de survivre.

L'École de Bushi Hida regroupe deux grands thèmes: la réduction des dommages subis et l'utilisation d'armes lourdes. Les Bushi Hida ne sont sans doute pas les samurai les plus précis de l'Empire, mais quand leurs coups portent, ils infligent des dommages considérables. Heureusement pour eux, ils parviennent à encaisser de lourds dommages en attendant l'occasion de porter le coup fatal à leurs ennemis.

L'École de Bushi Hida

- **Bonus:** Constitution +1
- **Compétences:** Armes Lourdes (Tetsubo), Athlétisme, Connaissance: Outremonde, Défense, Intimidation, Kenjutsu, plus une Compétence de Bugei au choix
- **Honneur:** 3.5
- Équipement: Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques:

Rang 1: La Voie du Crabe

Le Bushi Hida est l'incarnation du fantassin lourd. Il peut encaisser des coups violents et de porter des attaques dévastatrices. Vous pouvez ignorer les malus au ND découlant du port d'une armure lourde pour toutes les Compétences, à l'exception de Discrétion. Lorsque vous utilisez une Arme Lourde, vous bénéficiez d'un bonus de +1g0 au total de vos jets de dommages.

Rang 2: Impassibilité de la Montagne

Les Bushi Hida sont connus pour leur extraordinaire ténacité, au point qu'ils survivent à des blessures qui tueraient le commun des mortels. Vous gagnez une Réduction égale à votre Anneau de Terre.

Rang 3: Deux Pinces, Un Esprit

Le Bushi Hida est infatigable. Vous pouvez effectuer des attaques au prix d'une Action Simple et non d'une Action Complexe quand vous vous servez d'Armes Lourdes ou d'armes accompagnées du mot-clé Samurai.

Rang 4: Coup Dévastateur

Un Hida ne recule devant rien pour terrasser ses ennemis une fois sa colère provoquée. Une fois par rencontre, vous pouvez porter un coup parfaitement calculé à un ennemi sous réserve que vous maniiez une Arme Lourde. Diminuez la Réduction de l'ennemi en question de 4 dans le cadre de cette attaque. En cas de réussite, vous Hébétez la cible. Cette dernière peut annuler cette Condition en réussissant un Jet de Terre contre un ND égal à votre jet de dommages lors de l'étape de Réactions. Elle a droit à une tentative par Round et le ND décroît de 5 à chaque fois qu'elle rate le jet.

Rang 5: Éternité de la Montagne

Rien ne peut empêcher un guerrier Hida d'accomplir son devoir, pas même la menace de la mort. Vous pouvez dépenser un Point de Vide lors de l'étape de Réactions. À votre Tour suivant, vous pouvez entreprendre des actions comme si vous étiez au Rang de Blessure Indemne. Par ailleurs, vous ignorez les Conditions Hébété, Fatigué et Étourdi. Les bénéfices de cette Technique valent jusqu'à l'étape de Réactions suivante.

L'École de Shugenja Kuni

Souvent incomprise, l'École de Shugenja Kuni est généralement dépeinte tel un ramassis de fous obsessifs qui badinent avec des secrets que nul ne devrait connaître. La plupart des Kuni protestent contre cette étiquette qu'on tente de leur coller à la peau, mais beaucoup admettent secrètement que ce stéréotype est assez proche de la réalité. Les Kuni saisissent parfaitement qu'il leur faut mettre de côté certaines inhibitions et réserves pour servir leur Clan et l'Empire du mieux possible, si bien qu'ils s'exécutent sans rechigner.

L'École de Shugenja Kuni insiste avant tout sur la lutte que le Clan du Crabe mène contre les créatures de l'Outremonde. L'alliance des Crabes avec les tribus Nezumi de la région leur confère également un bon aperçu des autres créatures non humaines, et leur Technique leur permet de terrasser plus facilement ces créatures.

L'École de Shugenja Kuni

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Outremonde 2, Connaissance: Théologie, Défense, et une Compétence d'Arme au choix
- **Honneur:** 2.5
- Équipement: Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de voyage, 3 koku
- **Affinité/Déficience:** Terre/Air
- **Technique:** *Contemplation des Ténèbres* – Les Kuni étudient de très près nombre des adversaires les plus sinistres et ont appris à les combattre. Vous gagnez un bonus de +1g0 au total de vos Jets d'Incantation quand la cible est une créature non humaine. Par ailleurs, tout Sort infligeant des dommages inflige +1g1 dommages quand il cible une créature ayant la Souillure de l'Outremonde. Enfin, vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Jade.
- Sorts: Communion, Invocation, Sensation, 3 Terre, 2 Feu et 1 Eau

L'École de Courtisan Yasuki

Ancienne famille du Clan de la Grue, les Yasuki ont quitté celle-ci pour rejoindre le Clan du Crabe après que leurs maîtres Doji eurent décidé de ne plus admettre les méthodes plus que douteuses sur lesquelles ils s'appuyaient pour remplir certaines tâches pourtant essentielles au fonctionnement du Clan de la Grue. Les Crabe, de nature beaucoup plus pragmatique, ont encouragé les Yasuki à devenir les marchands les plus prospères de l'Empire. Les enseignements de leurs sensei insistent sur cette capacité à trouver ce dont leurs adversaires à la cour ont besoin, afin de le leur fournir contre une somme très modique et de s'assurer leur gratitude ainsi que des bénéfices certains.

Les Yasuki commercent dans le but de gagner les faveurs d'autrui. Ce sont des marchands et des courtisans, capables de recourir à de nombreuses tactiques de vente, dont différents types de pression et une sincérité de façade, pour obtenir ce qu'ils convoitent. Nul dans l'Empire ne peut s'emparer d'une ressource et en faire un bien incontournable avec autant de style et d'adresse qu'un Courtisan Yasuki.

L'École de Courtisan Yasuki

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Commerce (Estimation), Courtisan, Défense, Étiquette, Intimidation, Sincérité (Tromperie), et une Compétence de Marchand au choix
- **Honneur:** 2.5
- **Équipement:** Vêtements Traditionnels, Wakizashi, Couteau, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: La Voie de la Carpe

Les Yasuki sont les maîtres du commerce et le pratiquent bien plus ouvertement que les autres familles de samurai, sans doute parce qu'ils ne voient pas là de manquement à l'étiquette. Vous gagnez une Augmentation Gratuite à la Compétence Commerce et ne perdez ni Gloire ni Honneur quand vous l'utilisez en public. Par ailleurs, les Yasuki apprennent très tôt à jauger leurs clients potentiels. Lorsque vous parlez avec quelqu'un, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Commerce/Perception contre son Étiquette/Intuition pour cerner le bien ou service qu'il désire.

De l'Art de Jouer les Trésors de la Carpe

Joueurs et MJ doivent bien comprendre que la Technique Yasuki de Rang 3 ne sert en rien à équiper les personnages joueurs d'objets rares et exotiques. En fait, elle simule la méthode Yasuki traditionnelle de manœuvre politique: accumuler alliés et faveurs en proposant aux gens les objets et services qu'ils désirent. Le MJ doit se montrer vigilant dès lors que cette Technique est utilisée à l'avantage d'autres PJ. Les supérieurs du courtisan en question verront d'un très mauvais œil leurs subalternes se servir des contacts et ressources de la famille pour des raisons purement personnelles. Du reste, un tel abus des richesses de la famille pourra avoir des conséquences fâcheuses. De plus, du point de vue de l'équilibre du jeu, cette faculté de mettre la main sur des objets pourra rapidement avoir une influence perturbatrice, notamment si le groupe se retrouve soudain à la tête d'un arsenal d'armes et d'armures de qualité supérieure. Les MJ les plus prudents rappelleront aux joueurs que cette Technique permet de faciliter des négociations, et non d'accumuler des biens personnels.

Mot-Clé d'École

La plupart des Écoles de ce chapitre s'accompagnent d'un mot-clé qui en dit un peu plus long sur leur nature: Bushi, Courtisan et Shugenja restent les plus fréquents, mais on trouve aussi Moine et Ninja. En règle générale, ces mots-clé affectent les options proposées au personnage quand il choisit certains Avantages et Désavantages, et sont plus particulièrement importantes pour ceux qui souhaitent utiliser l'Avantage Écoles Multiples. D'autres options liées aux types d'Écoles figurent dans le *Livre de l'Eau*.

Rang 2: Faites ce qu'on Vous Dit

En matière de commerce, les Yasuki font parfois preuve d'une certaine audace. Connus pour leur langue bien pendue et leurs pressions commerciales, ils n'hésitent pas à tromper leurs clients et alliés pour les forcer à faire ce qui les arrange. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez refaire un jet d'Intimidation ou de Sincérité raté. Vous devez alors conserver le résultat du second jet.

Rang 3: Les Trésors de la Carpe

Vos contacts dans les cercles marchands et commerciaux de Rokugan vous permettent de mettre la main sur presque tout pour satisfaire aux besoins d'un client. Vous pouvez faire un jet de Commerce/Intuition contre un ND 20 pour localiser un objet rare ou utile (à la discrétion du MJ) pour le compte d'autrui. Vous pouvez même tenter de localiser des objets de meilleure qualité ou plus rares encore en prenant des Augmentations.

Rang 4: Les Ruses de la Carpe

Marchands impitoyables, les Yasuki parviennent également à distinguer entourloupes et flatteries. Tous ceux qui font un Jet de Compétence Sociale dans le but de vous mentir ou de vous tromper voient leur ND augmenter d'un nombre égal à 5x votre Rang de Maîtrise.

Rang 5: Ce qui est à Toi est à Moi

L'ultime savoir-faire d'un Yasuki consiste à vous offrir ce que vous désirez le plus. Si vous connaissez un objet dont un individu a besoin et que vous parvenez à vous le procurer, vous gagnez un bonus de +5g0 aux Jets de Compétences Sociales effectués contre cette personne durant les 24 prochaines heures.

L'École de Bushi Hiruma

Là où l'École de Bushi Hida enseigne l'endurance et la force, leurs cousins apprennent à esquiver les attaques de leurs ennemis pour viser leurs points faibles au moyen de coups éclair. Les leçons qu'enseignent leurs sensei sont essentielles pour accomplir leurs devoirs de guerriers dans l'Outremonde. Ceux qui les maîtrisent parfaitement deviennent de véritables fléaux pour les habitants de l'Outremonde puisqu'ils y évoluent avec grâce et célérité en semant la mort dans leur sillage.

L'École de Bushi Hiruma insiste sur les déplacements et la survie, et ne se limite pas à encaisser les coups comme le font les Hida, ne serait-ce que pour survivre à l'escarmouche. En combat singulier, les Hiruma échappent facilement à leur adversaire. Dans les affrontements plus importants, cette faculté leur permet de se rendre auprès des ennemis les plus gênants et de les éliminer pendant que leurs alliés s'occupent des simples troupes.

L'École de Bushi Hiruma

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Connaissance: Outremonde, Discrétion, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Armure d'Ashigaru ou Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, Arc et 20 Flèches ou Couteau, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: La Flamme de la Torche Vacille

Le bushi apprend à porter des coups tout en se protégeant, perfectionnant son pouvoir de pénétration sans sacrifier sa défense. Lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque, vous gagnez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque. Vous êtes doué en matière de survie, si bien que les rations de nourriture, d'eau et de jade durent deux fois plus longtemps pour un nombre de personnes égal à votre Rang de Chasse.

Rang 2: La Petite Leçon du Loup

Les Hiruma apprennent à avancer et à se dégager en un seul et même mouvement. Lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque, ajoutez 5 à votre ND d'Armure chaque fois que vous touchez avec une arme de corps à corps. Ce bonus peut se cumuler un nombre de fois égal à votre Rang de Maîtrise et dure jusqu'à la fin de l'escarmouche en cours.

Rang 3: Les Ailes du Colibri

Les Hiruma savent que le colibri peut se déplacer dans la direction de son choix et appliquent ce simple truisme à leurs combats. Une fois par Round, vous pouvez activer cette Technique quand un adversaire vous vise au moyen d'une attaque. Vous gagnez un bonus à votre ND d'Armure égal à 2 fois votre Rang de Maîtrise. Ceci se cumule avec tout autre bonus au ND d'Armure, qu'elle qu'en soit la source (comme lorsque vous dépensez un Point de Vide).

Rang 4: Le Requin Reconnait l'Odeur du Sang

Face à une proie affaiblie, le Bushi Hiruma devient un adversaire terrible. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous utilisez une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

Rang 5: La Lumière ne Gaspille aucun Mouvement

Le bushi apprend à ne pas utiliser plus d'énergie que nécessaire pour tuer son adversaire. Si vous infligez plus de Blessures que nécessaire pour tuer votre cible, vous pouvez appliquer le montant de Blessures supplémentaire aux Blessures infligées à la prochaine cible que vous toucherez. Cette Technique n'active pas deux attaques d'affilée. Enfin, l'effet ne dure pas au-delà de la fin de l'escarmouche en cours.

Le Clan du Dragon

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

La Famille Kitsuki: Intuition +1

Les très perspicaces Kitsuki servent le Clan du Dragon en qualité de magistrats, rôle qui leur convient au mieux, mais aussi de représentants à la cour. Les Kitsuki ont notamment le chic pour démêler le vrai du faux, atout considérable pour le Clan du Dragon toujours désireux d'affranchir l'Empire de la tromperie et de la duplicité.

La Famille Mirumoto: Agilité +1

Les Mirumoto représentent les épaules sur lesquelles reposent les fardeaux du Clan du Dragon. Là où les Togashi recherchent l'illumination, les Mirumoto règnent en quelque sorte sur le Clan en supervisant le quotidien tout en constituant l'armée. Regroupant plus de la moitié de la population du Clan, les Mirumoto sont les Dragon dont on croise le plus souvent le chemin dans l'Empire.

La Famille Tamori: Volonté +1

Comptant parmi les familles de shugenja les plus militaristes de l'Empire, les Tamori épousent à bras-le-corps des styles de magie uniques, dont l'alchimie, la forge et un mélange d'arts magiques et martiaux. On redoute beaucoup plus les Tamori que les autres shugenja en raison de leur empressement à user de violence là où d'autres prêtres tourneraient les talons.

L'Ordre de Togashi: Réflexes +1

Les Togashi, qui constituent davantage un ordre monastique qu'une véritable famille, acceptent tous ceux qui souhaitent les rejoindre, pourvu qu'ils soient capables d'appréhender les préceptes de l'ordre et d'en supporter les épreuves, ce qui réduit sérieusement le nombre d'élus. Depuis des siècles, les moines de cet ordre utilisent le sang divin du Kami du Dragon pour créer des tatouages mystiques qui leur confèrent des pouvoirs surnaturels parfaitement stupéfiants.

L'École de Bushi Mirumoto

Célèbre dans tout l'Empire pour ses enseignements uniques, l'École de Bushi Mirumoto est le seul style de combat qui s'appuie sur la technique du Niten, dans laquelle le samurai utilise le katana et le wakizashi en même temps. Ce style évidemment très controversé car il défie ceux dont se servent les autres Clans depuis des siècles, fut pourtant développé en même temps que l'escrime classique. Du reste, la rivalité qui oppose les élèves de l'École de Bushi Mirumoto à ceux de l'École de Bushi Kakita, farouches partisans de la philosophie «Une âme, un sabre» de Kakita en personne, reste vive même en temps de paix. Prenant parfois les Dragon pour des sauvages, de nombreux samurai ont eu la désagréable surprise d'être confrontés à des Mirumoto parfaitement calmes et implacables, ce qui leur a bien souvent coûté la victoire sur le champ de bataille.

L'École de Bushi Mirumoto s'attache avant tout aux avantages qu'elle tire du maniement de deux armes en même temps, ce qui lui permet de réduire les malus habituels et d'en accroître encore les bénéfices. Elle augmente aussi le ND d'Armure du samurai et lui confère des attaques supplémentaires.



L'École de Bushi Mirumoto

- **Bonus:** Constitution +1
- **Compétences:** Connaissance: Shugenja, Défense, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Méditation, Théologie, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: La Voie du Dragon

Les initiés de l'École de Bushi Mirumoto doivent maîtriser les grands principes du Niten, la technique de combat à deux sabres créée par Mirumoto en personne. Lorsque vous utilisez un katana dans votre main directrice et un wakizashi dans votre main secondaire, vous ne subissez pas de malus en raison du maniement des deux armes, et vous ajoutez votre Rang de Maîtrise à votre ND d'Armure (cumulatif avec le bonus normal découlant du maniement de deux armes). Par ailleurs, quand vous êtes la cible d'un Sort, vous pouvez augmenter ou réduire le ND du Jet d'Incantation de ce Sort de 5.

Rang 2: Le Calme dans la Tempête

En plus du kenjutsu, les Mirumoto étudient l'art du duel pour être en mesure de faire face à leurs adversaires traditionnels de la famille Kakita. Lorsque vous adoptez la Posture du Centre, vous gagnez un bonus au total de vos Jets de Iaijutsu égal à votre Rang de Kenjutsu.

Rang 3: Force et Rapidité

Alors qu'il poursuit sa découverte du Niten, l'élève apprend à submerger ses adversaires sous un déluge de coups tout en se défendant avec brio. Vous effectuez vos attaques au prix d'une Action Simple quand vous utilisez des armes accompagnées du mot-clé Samurai.

Rang 4: Représailles Enragées

Dès lors qu'un adversaire constitue une véritable menace, rien ne peut plus empêcher le Mirumoto de lui ôter la vie pour défendre l'honneur de ses préceptes. Lors de l'étape de Réactions, vous pouvez choisir un adversaire qui vous a frappé ou a tenté de le faire au cours du Round. À votre Tour suivant, vous ajoutez +3g0 à vos jets d'attaque contre cette cible.

Rang 5: Le Cœur du Dragon

Les maîtres de l'École de Bushi Mirumoto semblent frapper de partout à la fois. Si vous attaquez deux fois dans le même Tour alors que vous utilisez un katana dans votre main directrice et un wakizashi dans votre main secondaire, vous avez droit à une attaque supplémentaire avec votre main secondaire au prix d'une Action Gratuite.

L'École de Shugenja Tamori

Nés des cendres de la famille Agasha après qu'elle eut rejoint le Clan du Phénix, les Tamori ont hérité des siècles d'études expérimentales menées par leurs prédécesseurs et s'y plongent pleinement. La plus importante de ces disciplines singulières consiste dans l'étude de l'alchimie. Les Tamori maîtrisent le secret auquel ont renoncé les Agasha: l'art d'enfermer l'essence d'un sortilège dans un liquide tout spécialement préparé à cet usage, afin de s'en servir ultérieurement. Combiné à l'entrainement martial que reçoivent les shugenja Tamori, inutile de dire que l'enseignement secret de cette famille reste unique dans l'Empire.

La Technique Tamori offre une grande polyvalence dans l'usage des Sorts, d'autant que d'autres peuvent également s'en servir si des préparatifs ont été exécutés dans ce sens. La Technique permet aussi de réduire le temps d'incantation dans certains cas, ce qui rend les Tamori particulièrement meurtriers en cas d'embuscade.

L'École de Shugenja Tamori

- **Bonus:** Constitution +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Athlétisme, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Défense, Divination et Médecine
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, 1 Arme au choix, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku
- **Affinité/Déficience:** Terre/Air
- **Technique:** *Chair des Éléments* – Les Tamori apprennent à distiller l'essence de la magie et à l'enfermer dans des objets prévus à cet effet. Vous pouvez mobiliser un emplacement de Sort pour y stocker dans une potion un Sort que vous connaissez s'il a pour Zone d'Effet «une personne» ou «une créature», afin de l'activer plus tard. Le Sort ainsi stocké peut être activé instantanément par tout individu qui tient la potion s'il entreprend une Action Simple pour la boire ou une Action Complexe pour la jeter (selon la cible du Sort) en utilisant Athlétisme (Jet)/Agilité. Les Sorts stockés peuvent l'être indéfiniment, mais mobilisent des emplacements de Sort quotidiens tant qu'ils ne sont pas activés. La création d'une telle potion demande un nombre d'heures égal au Niveau de Maîtrise du Sort stocké. Vous gagnez également une Augmentation Gratuite pour tous les Sorts accompagnés du mot-clé Artisanat.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Terre, 2 Feu et 1 Eau

L'École d'Enquêteur Kitsuki

Les méthodes et croyances enseignées à l'École Kitsuki se montrent fort singulières, même pour le Clan du Dragon. Seuls contre tous, les Kitsuki croient dur comme fer en l'importance des preuves, concept que nul en dehors d'eux ne parvient à comprendre. Les sensei de cette curieuse École accordent une grande importance au développement du sens de l'observation au sein de la famille, au point que ceux qui en apprennent les Techniques ont une mémoire quasi infaillible, des souvenirs très précis et prêtent une attention surnaturelle aux moindres détails. Peu de choses échappent donc à l'œil vigilant d'un Enquêteur Kitsuki entraîné.

Bien qu'ils soient avant tout les représentants des Dragons à la cour, les Enquêteurs Kitsuki font d'excellents magistrats. Leur force repose en effet sur la collecte de renseignements, qu'ils tirent de leur environnement ou de ceux qui les entourent.

L'École d'Enquêteur Kitsuki [Courtisan]

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Courtisan, Enquête (Interrogatoire), Étiquette (Courtoisie), Kenjutsu, Méditation, Sincérité, une Compétence de Connaissance au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Vêtements Traditionnels, Wakizashi, Couteau, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: La Méthode de Kitsuki

Les Kitsuki sont les maîtres de l'investigation et de la perception, au point qu'ils remarquent les plus infimes détails d'un simple coup d'œil. Vous gagnez une Augmentation Gratuite à tous vos Jets d'Enquête. Toutefois, si les Kitsuki suivent une formation en matière d'investigation et de diplomatie, ils ne négligent pas la voie du guerrier contrairement à nombre de courtisans. En cas d'escarmouche, ajoutez votre Rang de Perception à votre ND d'Armure.

Rang 2: Les Enseignements de la Brise

Comme les Kitsuki remarquent les plus minuscules détails, on en peut que difficilement de se jouer d'eux. Quiconque effectue un Jet de Compétence Sociale dans le but de vous mentir ou de vous tromper, ou encore une Manœuvre de Feinte ou de Désarmement contre vous lors d'une escarmouche, doit ajouter +5 à son ND pour chacun de vos Rangs d'École d' Enquêteur Kitsuki.

Rang 3: Connaitre le Rythme du Cœur

Les Kitsuki étudient une méthodologie secrète connue sous le nom de Ichi Miru, ou «premier regard», qui leur permet de jauger un individu d'un simple coup d'œil. Après avoir parlé avec l'intéressé pendant quelques instants, vous pouvez effectuer un Jet d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception contre un ND égal à l'Intelligence x5 de votre interlocuteur. Une réussite vous dresse un tableau simple et précis de sa personnalité et de ses motivations. Par exemple, vous pouvez tenter de voir si ce ronin très bruyant est un homme calculateur qui tente de se faire passer pour un rustaud.

Rang 4: Trouver la Piste

Les Kitsuki apprennent à dénicher les contacts et réseaux de leurs interlocuteurs. Après avoir parlé avec l'intéressé pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition d'Enquête (Interrogatoire)/Intelligence contre Étiquette (Courtoisie)/ Intelligence pour identifier l'un de ses alliés ou ennemis. Chaque Augmentation réussie vous permet d'identifier un allié ou ennemi de plus (à vous de décider s'il s'agit de l'un ou de l'autre, mais il revient au MJ de vous donner son identité).

Cette Technique peut être utilisée contre une même personne une seule fois par jour.

Rang 5: Les Yeux Trahissent le Cœur

La méthode Kitsuki permet aux maîtres de voir au travers des pires mensonges et ruses. À ce niveau, tout individu qui tente de vous tromper a peu de chances de réussir (attention cependant aux individus qui vous font part de faux renseignements sans en être conscients). Que vous soupçonniez ou non votre interlocuteur de vous mentir, effectuez un Jet d'Opposition d'Enquête (Interrogatoire)/Perception contre Sincérité (Tromperie)/Volonté du menteur. Par ailleurs, si vous savez déjà qu'il vous ment, vous gagnez un bonus de +5g0 aux Jet d'Opposition et pouvez déclarer des Augmentations dans le but de lui faire cracher plus d'informations qu'il ne comptait vous en donner (les renseignements en question restent à la discrétion du MJ).

L'Ordre Tatoué de Togashi

Les moines de l'Ordre de Togashi, les célèbres *ise zumi*, se reconnaissent facilement au sein du Clan du Dragon, en raison notamment de leur apparence très exotique. Les moines Togashi épousent une étrange philosophie dont la doctrine inclut d'importants tatouages réalisés au moyen d'encre créée à partir du sang du Kami Togashi. Ces tatouages confèrent des pouvoirs surnaturels phénoménaux que les plus puissants shugenja n'arrivent toujours pas à expliquer. En raison de leur comportement, généralement inhabituel pour des moines, les ise zumi sont craints et respectés par les Rokugani qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre de la part de ces mystérieux personnages.

Les moines Togashi se spécialisent dans le combat à mains nues et réalisent de véritables prouesses physiques, mais ils disposent aussi d'autres pouvoirs. En règle générale, un tel individu soutient les autres personnages en divers domaines et dispose de pouvoirs uniques.

Ordre Tatoué de Togashi [Moine]

- **Bonus:** Vide +1
- Compétences: Art: Tatouage, Athlétisme, Défense, Jiujutsu, Méditation, une Compétence de Connaissance au choix, une Compétence non Dégradante au choix
- Honneur: 4.5
- **Équipement:** Robe, Bo, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: Sang des Kami

Le sang du Kami coule dans les veines de la lignée dirigeante de l'Ordre de Togashi. Les frères qui servent le Clan du Dragon en qualité de vassaux Togashi reçoivent quant à eux le sang mystique sous la forme de tatouages uniques. Vous gagnez deux Tatouages à ce Rang.

Rang 2: Corps de Pierre

La maîtrise du corps est la première étape du périple du moine vers l'illumination. Les arts martiaux deviennent les outils parfaits pour que le corps et l'esprit soient en harmonie. Vous gagnez un bonus de +1g1 au total de vos jets d'attaque et de dommages à mains nues.

Rang 3: Bénédiction du Kami

Alors que l'ise zumi poursuit son voyage de la découverte de soi et accumule de nouvelles expériences, il finit par être jugé digne de bénéficier de nouveaux tatouages. Vous gagnez deux Tatouages supplémentaires.

Rang 4: Volonté de la Pierre

La maîtrise de la chair indique que l'âme arrive au bout de son voyage. Vous pouvez effectuer des attaques à mains nues au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

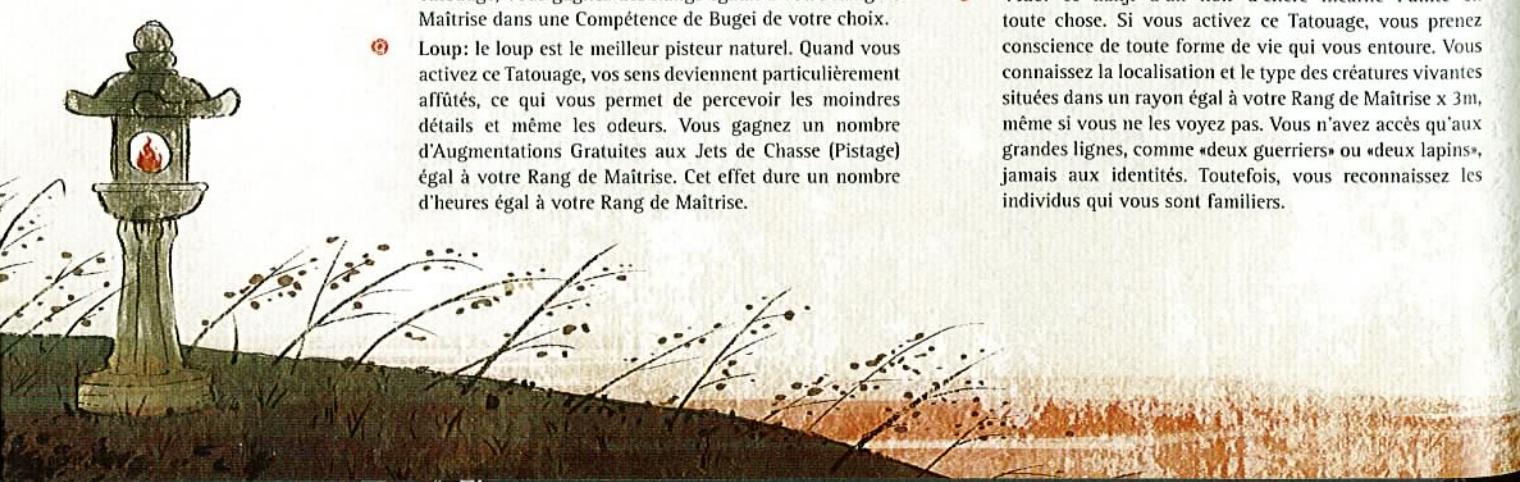
Rang 5: Contact du Kami

La révélation de la véritable nature de l'univers récompense l'âme qui cherche la maîtrise de l'esprit. Vous gagnez deux Tatouages supplémentaires.

Les Tatouages

Vous trouverez ci-dessous une vingtaine de Tatouages propres aux membres de l'Ordre de Togashi. Il en existe sans doute des centaines, mais ceux-ci sont les plus fréquents. Les membres de l'Ordre de Togashi reçoivent ces Tatouages en guise de Techniques aux Rangs 1, 3 et 5 (cf. ci-dessus). Un Tatouage doit être visible pour s'activer (donc impossible si recouvert par un vêtement ou une armure). Sauf indication contraire, les conditions suivantes s'appliquent à tous: un Tatouage s'active au prix d'une Action Gratuite, un seul Tatouage peut être actif à la fois, et son effet dure un nombre de Rounds égal au double du Rang de Maîtrise du personnage.

- **Aigle:** vous pouvez vous parer de l'essence de l'aigle et parcourir de grandes distances avec facilité. Au prix d'une Action Complexe, vous pouvez sauter d'une distance égale à votre Anneau d'Eau x 7,50m.
- **Araignée:** l'araignée, rapide et habile, fuit les prédateurs avec grâce et agilité. Quand ce Tatouage est actif, vous pouvez vous déplacer sur les surfaces verticales et inversées (comme les murs et les plafonds) tout en entreprenant des Actions de Mouvement. Dans ce cas, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse habituelle.
- **Bambou:** le bambou prospère dans tout l'Empire. On le connaît non seulement pour la vitesse à laquelle il pousse, mais aussi pour sa solidité. Quand ce Tatouage est actif, votre ND d'Armure croît d'un nombre égal au double de votre Rang de Maîtrise + 5.
- **Crabe:** le petit crabe est très résistant malgré sa taille. Une fois ce Tatouage actif, vous gagnez un niveau de Réduction égal à votre Anneau de Terre.
- **Dragon:** le dragon est un Tatouage redoutable qui renferme des pouvoirs effrayants. Au prix d'une Action Complexe, vous pouvez cracher des flammes sous la forme d'un cône long de votre Rang de Maîtrise + 3m, et large de 1,50m en son extrémité. Ces flammes infligent des dommages à tous ceux qui se situent dans la zone d'effet, avec une VD égale à votre Anneau du Feu. Vous subissez de votre côté des dommages égaux à votre Anneau du Feu à chaque utilisation.
- **Embrasement:** ce tatouage déchaîne le pouvoir du feu. Une fois activé, vos attaques à mains nues s'accompagnent de flammes dansantes qui infligent des dommages de feu supplémentaires égaux à votre Anneau du Feu plus votre Rang de Maîtrise.
- **Équilibre:** ce tatouage représentant le symbole du yin et du yang apaise l'esprit. Lorsque vous l'activez, le ND des Jets d'Incantation des Sorts dont vous êtes la cible croît ou décroît d'un nombre égal au double de votre Rang de Maîtrise + 5. À vous de déterminer s'il s'agit d'une augmentation ou d'une réduction lorsque vous vous servez de votre Tatouage.
- **Grue:** la grue symbolise la chance et la beauté. Quand vous activez ce Tatouage, vous gagnez un nombre de dés de bonus égal à votre Rang de Maîtrise + votre Anneau d'Air qui peuvent servir dans le cadre de Jets de Compétence Sociale. Chaque dé offre ainsi un bonus de +1g0. Si vous ne les utilisez pas dans l'heure, ils sont perdus. La limite de dés de bonus applicables à un même jet est égale à votre Anneau du Vide. Les effets de ce Tatouage persistent durant une heure mais si vous activez un autre Tatouage, les dés inutilisés sont perdus.
- **Ki-Rin:** peu de bons présages revêtent davantage d'importance que celui de la ki-rin sacrée. En activant ce tatouage, vous pouvez rejouer un jet par Round, et garder le meilleur résultat des deux.
- **Lion:** le lion est un fier et noble guerrier. En activant ce Tatouage, vous gagnez des Rangs égaux à votre Rang de Maîtrise dans une Compétence de Bugei de votre choix.
- **Loup:** le loup est le meilleur pisteur naturel. Quand vous activez ce Tatouage, vos sens deviennent particulièrement affûtés, ce qui vous permet de percevoir les moindres détails et même les odeurs. Vous gagnez un nombre d'Augmentations Gratuites aux Jets de Chasse (Pistage) égal à votre Rang de Maîtrise. Cet effet dure un nombre d'heures égal à votre Rang de Maîtrise.
- **Mante:** la mante est une guerrière farouche et intrépide malgré sa minuscule taille. En recevant ce Tatouage, vous êtes immunisé contre les effets de Peur. Ce tatouage demeure actif en permanence et ne vous empêche pas de recourir à d'autres Tatouages.
- **Mille-pattes:** le minuscule mille-pattes a des centaines de pattes qui s'agitent à l'unisson et ce pouvoir sert aux moines tatoués à son image. Quand vous activez ce tatouage, vous pouvez entreprendre une Action de Mouvement Complexe qui vous permet de vous déplacer d'une distance égale à votre Anneau d'Eau x 30 mètres. L'effet dure une journée entière, ce qui vous laisse le temps de traverser l'Empire. Si vous vous arrêtez plus de 1 minute, l'effet prend fin. Une fois l'effet terminé, vous vous effondrez, totalement épuisé, et ne pouvez entreprendre la moindre action physique pendant 12 heures.
- **Montagne:** la montagne est éternelle et inébranlable. Quand vous activez ce Tatouage, tous vos Malus de Blessure se réduisent d'un chiffre égal à votre Rang de Maîtrise + 2.
- **Océan:** les profondeurs insondables de l'océan renferment le secret de la vie et de la jouvence. En recevant ce Tatouage, vous n'avez plus besoin de manger ni boire, mais pouvez le faire si tel est votre souhait. Lorsque vous activez ce Tatouage, vous êtes frais et dispo, comme si vous aviez dormi 8 heures, et vous regagnez tous vos Points de Vide. Ce Tatouage ne peut être utilisé que tous les trois jours.
- **Orage:** l'orage symbolise toute la fureur de la nature et nul ne peut résister à sa puissance. Quand ce Tatouage est actif, vos attaques à mains nues n'ont besoin que d'une Augmentation Gratuite pour exploiter la Manœuvre de Renversement.
- **Phénix:** le Phénix ne saurait être vaincu et renaît systématiquement de ses cendres. Vous devez disposer d'au moins un Point de Vide pour activer ce Tatouage. Si vous tombez au Niveau de Blessure Épuisé ou en dessous, ce Tatouage s'active automatiquement. Tous les Points de Vide inutilisés sont perdus et vous soignez aussitôt un nombre de Blessures égal à votre Rang de Maîtrise x 10. Ce Tatouage ne peut être activé plus d'une fois par semaine.
- **Scorpion:** le scorpion est silencieux et mortel. Lorsque ce Tatouage est actif, vous lancez un nombre de dés supplémentaire aux Jets de Discrétion égal à votre Rang de Maîtrise. Par ailleurs, vos attaques à mains nues Hébètent automatiquement votre adversaire si vous avez lancé au moins un dé ouvert au jet de dommages.
- **Vent:** le vent est rapide et se déplace sans entrave. Tant que ce Tatouage est actif, vous gagnez une Action Simple supplémentaire par Round, inutilisable cependant pour effectuer une attaque. Votre déplacement maximal ne se limite plus à votre Anneau d'Eau x6m.
- **Vide:** ce kanji d'un noir d'encre incarne l'unité en toute chose. Si vous activez ce Tatouage, vous prenez conscience de toute forme de vie qui vous entoure. Vous connaissez la localisation et le type des créatures vivantes situées dans un rayon égal à votre Rang de Maîtrise x 3m, même si vous ne les voyez pas. Vous n'avez accès qu'aux grandes lignes, comme «deux guerriers» ou «deux lapins», jamais aux identités. Toutefois, vous reconnaissez les individus qui vous sont familiers.



Le Clan de la Grue

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

La Famille Asahina: Intelligence +1

Calmes et sereins, les Asahina comptent parmi les familles de samurai les plus monastiques. Ils se montrent peut-être aussi les plus pacifistes, plus encore que le Clan du Phénix, et abhorrent la violence, cherchant d'autres moyens pour résoudre les conflits. Les Asahina sont également connus pour leur attachement à la philosophie et aux arts.

La Famille Daidoji: Constitution +1

Les soi-disant Grues de Fer forment le bras armé du Clan de la Grue et font en quelque sorte appliquer les volontés des Doji et des Kakita. Ils n'usent pas d'autant de grâce et de style que leurs cousins, préférant de loin la force brute, au point qu'ils s'appuient parfois sur des techniques grossières, voire déshonorantes aux yeux de certains. Daidoji signifie «défenseurs des Doji» et la famille mérite parfaitement ce nom.

La Famille Doji: Intuition +1

Seigneurs du Clan de la Grue, les Doji règnent en maîtres incontestés sur la culture et la politique dans l'Empire. Cela prouve leur ingéniosité et de leur influence, d'autant que le Clan est assailli depuis mille ans par des Clans beaucoup plus militaristes qui trouvent sa domination à la cour particulièrement pénible.

La Famille Kakita: Agilité +1

Regroupant les cousins directs des Doji, la famille Kakita fut fondée par les enfants de Dame Doji et de son époux Kakita à l'aube de l'Empire. Les Kakita sont intimement persuadés que chacun doit exceller dans le domaine de son choix, qu'il s'agisse de guerroyer ou de produire les plus magnifiques œuvres d'art. À l'instar des autres familles du Clan de la Grue, les Kakita possèdent entre autre atout leur beauté physique.

L'École de Bushi Kakita

L'art sacré du iaijutsu est pratiqué par tous les Clans, mais nul ne le maîtrise avec autant de soin que les sensei de l'Académie de Duel de la Famille Kakita. L'École s'attache avant tout au duel, et si d'autres fondamentaux font bien évidemment partie de l'enseignement prodigué, ils demeurent secondaires. On ne les enseigne que parce qu'une de leurs facettes s'apparente d'une façon ou d'une autre au iaijutsu. Si certains osent critiquer l'École pour son champ d'éducation très restreint, peu de personnes osent en contester le fruit. Ainsi, la Grue a remporté de nombreuses batailles en abattant le général ennemi en duel avant même que l'affrontement ne débute. De même, la mainmise des Grue sur les cours s'exerce d'autant plus facilement que l'on dispose d'un champion Kakita prêt à répondre à tout défi et à en découdre en cas de duel.

Les Techniques Kakita s'attachent bien entendu au iaijutsu, mais proposent quelques bottes utilisables aussi bien lors d'un duel que d'une escarmouche. Les Kakita se montrent généralement plus rapides que leurs adversaires, ce que reflète parfaitement leur bonus d'Initiative, et profitent pleinement de la Posture du Centre en toutes circonstances.

L'École de Bushi Kakita

- **Bonus:** Réflexes +1
- **Compétences:** Cérémonie du Thé, Étiquette, Iaijutsu (Concentration), Kenjutsu, Kyujutsu, Sincérité, plus une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, 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. Ajoutez deux fois votre Rang de Iaijutsu aux Jets d'Initiative. Vous gagnez également un bonus de +1g1 plus votre Rang de Maîtrise au total de vos jets d'attaque et de Concentration lorsque vous adoptez la Posture du Centre. Ce bonus s'applique aussi lors du Round de Combat qui suit celui où vous avez adopté la Posture du Centre.

Rang 2: Vitesse de l'Éclair

Les ennemis trop lents ou trop faibles d'esprit sont condamnés à l'échec. Vous gagnez un bonus de +2g0 au total de vos jets d'attaque contre tous ceux qui ont une Initiative inférieure à la vôtre.

Rang 3: Un Coup et un Seul

Les Bushi Kakita sont craints dans tout l'Empire, notamment parce qu'ils observent les très anciennes et vénérables traditions du duel. Vous pouvez Frapper le premier en duel si vous remportez le Jet de Iaijutsu/Vide d'au moins 3 points. Par ailleurs, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur votre Frappe pour chaque tranche supplémentaire de 3 points (au lieu de 5 habituellement).

Rang 4: Un Coup, Deux Entailles

En portant le coup parfait, l'élève de la technique Kakita frappe deux fois son adversaire. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous vous servez d'armes accompagnées du mot-clé Samurai.



Rang 5: Frapper Sans Penser

Le véritable élève Kakita n'a pas à réfléchir à deux fois avant de porter le coup parfait et compte avant tout sur son instinct. Vous pouvez entreprendre une Action Simple par Tour lorsque vous adoptez la Posture du Centre. Vous en gagnez aussitôt les avantages (sans attendre le Tour suivant) et pouvez la maintenir aussi longtemps que vous le souhaitez. L'Action Simple entreprise peut être une Action de Mouvement (ce qui vous permet de passer outre la restriction qui pèse habituellement sur la Posture du Centre).

L'École de Shugenja Asahina

Tout comme le reste de la famille, les sensei Asahina qui enseignent dans les différents départements de l'École de Shugenja Asahina prônent cette vertu qui consiste à protéger la vie à tout prix et à se détourner de la destruction aveugle. Moines et prêtres, les Asahina s'intéressent avant tout à l'érudition et la méditation pour trouver leur place dans le monde. Ils se livrent aux mêmes rituels que les autres familles de shugenja, mais en profitent pour poser des questions à ceux qui y participent ou agissent en simples spectateurs, et tentent d'apprendre en toutes circonstances. De même, ils attachent énormément d'importance à la production d'œuvres d'art, une démarche qu'ils estiment essentielle pour améliorer le monde qui les entoure.

Par-dessus tout, l'École de Shugenja Asahina s'attache à la défense et la protection. Sa Technique et sa magie tournent avant tout autour de Sorts réduisant les dommages et protégeant autrui des attaques. Certains Sorts s'orientent aussi vers la création et l'artisanat.

L'École de Shugenja Asahina

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Étiquette, Méditation, une Compétence d'Art au choix, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Robe, Bo, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 10 koku
- **Affinité/Déficience:** Air/Feu
- **Technique:** *La Grâce de l'Âme* – Les Asahina domptent la puissance des kami non pas pour guerroyer, mais pour se livrer à des expériences artistiques. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour réduire le total des jets de dommages infligés par vos adversaires dans un rayon de 6 mètres de 0g1 pendant un nombre de Rounds égal à votre Rang de Maîtrise (utiliser à nouveau cette Technique avant la fin de sa durée permet de rallonger cette dernière, mais en aucun cas ne permet de cumuler les réductions de dommages). Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Défense.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Air, 2 Eau et 1 Terre

L'École de Courtisan Doji

Les samurai du Clan de la Grue ont la réputation d'être les maîtres incontestés de la cour. Celle-ci est bien méritée et perdure grâce aux secrets anciens de l'École de Courtisan Doji. Cette dernière cherche avant tout à créer un vaste réseau d'alliés auxquels le Clan pourra faire appel en toutes circonstances, en faisant d'eux de préférence ses débiteurs. L'enseignement prodigué dans les dojo Doji regroupe une foule de sujets, bien plus qu'un samurai ne peut espérer un jour en maîtriser, aussi talentueux soit-il. Heureusement, les sensei forment des courtisans dans tous ces domaines afin qu'un Doji soit toujours prêt à relever les défis qui se présentent au Clan.

L'École de Courtisan Doji se fonde sur le concept d'échange de faveurs, sans pour autant se limiter à cela. Ce qui en fait avant tout des adversaires très intimidants réside dans cette faculté qu'ils ont à cerner les besoins de leur prochain et à les leur proposer d'une manière telle qu'un refus devient souvent difficile, voire impossible.

L'École de Courtisan Doji

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Calligraphie, Cérémonie du Thé, Courtisan (Manipulation), Étiquette (Courtoisie), Sincérité, Spectacle: Art du Conteur, et une Compétence d'Art ou de Spectacle au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** vêtements extravagants, wakizashi, 1 arme au choix, nécessaire de calligraphie, nécessaire de voyage, 10 koku

Techniques

Rang 1: L'Âme de l'Honneur

Les apprentis courtisans Doji apprennent à compter avant tout sur leur Honneur quand ils ont affaire à autrui, imprégnant ainsi chacun de leurs mots et gestes d'une grande pureté, mais aussi à se constituer un réseau d'alliés en cernant les besoins de leur prochain dans le but de les satisfaire. Tant que vous disposez d'un Rang d'Honneur d'au moins 6.0, vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Courtisan, Sincérité et Étiquette. Par ailleurs, en discutant avec un individu pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre l'Étiquette (Courtoisie)/Intuition de la cible pour voir si elle a besoin d'aide ou de quelque faveur (il peut s'agir des papiers de voyage nécessaires pour se rendre dans une autre province, par exemple).

Rang 2: Parler en Silence

Cette Technique apprend au Doji la Modulation, l'art de communiquer en usant de gestes subtils et de langage corporel. Cela lui confère un avantage énorme à la cour puisqu'il peut transmettre des informations sans que ses rivaux ne s'en aperçoivent. Vous pouvez faire un Jet de Courtisan/Intelligence contre un ND 15 pour communiquer des idées et instructions simples (des choses comme «distrayez-les», «cela nous avantage» ou encore «interceptez cet individu») à toute autre Grue de l'École de Courtisan Doji ou ayant au moins 5 Rangs en Courtisan. Pour communiquer des idées un peu plus complexes, il est nécessaire de déclarer des Augmentations, mais la Modulation a de toute façon ses limites (fixées par le MJ).

Rang 3: Le Présent Parfait

Les Doji bâtissent leurs réseaux d'alliances en se fondant sur le désintéressement, offrant à leur prochain ce dont il a besoin afin de gagner son aide par la suite. Chaque fois que vous vous trouvez dans une cour ou une zone urbaine, vous pouvez faire un Jet de Courtisan/Intuition contre un ND 20 afin de trouver un présent approprié ou une faveur politique pour quelqu'un. Si l'on accepte votre présent ou la faveur en question, vous pouvez prendre l'individu pour une Relation accompagnée de 1 point de Dévouement, sans que cela ne vous coûte de PE (vous devez cependant avoir l'autorisation du MJ).

Rang 4: La Voix de l'Honneur

Le Doji a désormais bien appris l'art des manœuvres politiques. Ses opinions et arguments deviennent synonymes d'Honneur, au point que tous ceux qui ne sont pas de son avis adoptent une position déshonorante. Dans un débat ou une discussion, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre l'Étiquette (Courtoisie)/Intuition de la cible. En cas de réussite, l'adversaire est obligé d'admettre que son opinion va à l'encontre de l'Honneur et du Bushido. S'il persiste néanmoins dans la voie empruntée, il enfreint l'étiquette (selon les circonstances, il appartient au MJ de décider s'il s'agit d'une faute minime ou de taille).

Rang 5: Le Don de la Dame

Enfin, le Doji apprend l'art d'influencer les émotions d'autrui, se faisant des amis et alliés de tous ceux qui l'entourent, y compris de ses pires ennemis. En discutant avec quelqu'un pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre l'Étiquette (Courtoisie)/Volonté de la cible. Si cette dernière est une Relation, vous gagnez un bonus de +5g0 au total du jet. En cas de réussite, vous modifiez les émotions de la cible à votre avantage et la persuadez d'écouter vos conseils. Le MJ reste l'ultime arbitre en la matière, mais d'une manière générale, la cible agréera à l'ensemble de vos suggestions, du moins si elles n'entrent pas en contradiction avec ses allégeances.

Les Guerriers de Fer Daidoji

Le savoir-faire des Doji et des Kakita a permis de faire des Grue les maîtres de la cour, mais lorsque les mots ne suffisent pas, on fait appel à la force et au courage des Guerriers de Fer Daidoji. Eux-mêmes se considèrent depuis toujours comme le sabre silencieux du Clan de la Grue et cette perception se justifie pleinement. Les Guerriers de Fer Daidoji forment les fantassins lourds des armées de la Grue. Ils constituent donc une bonne partie de la première armée du Clan et une majorité de la seconde. Ce sont aussi des yojimbo, devoir que leur attribue souvent la conscience collective, même s'il ne s'agit là que de l'un de leurs nombreux rôles.

Les Daidoji sont très polyvalents. Leurs Techniques consistent à encaisser les dommages et à protéger ceux dont on leur confie la garde. Leur style de combat ne se base pas exclusivement sur la protection, mais permet aux Guerriers de Fer de combattre sur la défensive en pleine escarmouche pour tirer pleinement parti de leurs facultés.

Guerrier de Fer Daidoji [Bushi]

- **Bonus:** Agilité +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Défense 2, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques

Rang 1: La Force de l'Honneur

Le Guerrier de Fer est le bouclier de son Clan. Il protège l'honneur et les demeures des Grue. Vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur (arrondi à l'entier inférieur) moins 4 à vos Blessures à chaque Rang de Blessure (minimum 1 Blessure). Ainsi avec 6.5 Honneur, un Guerrier de Fer gagnera 2 Blessures à chaque Rang de Blessure. Par ailleurs, vous gagnez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque.

De l'Art des Présents et de leur Utilisation

Dans la société et la culture rokugani, les présents ne représentent pas de simples biens matériels et autres richesses. La valeur présumée du cadeau découle bien souvent de la signification sentimentale, historique ou personnelle plutôt que de sa valeur matérielle ou monétaire. Si une statue en or n'a rien d'un cadeau très impressionnant, un marchand en appréciera la valeur financière là où l'artisan s'arrêtera davantage sur l'exécution du travail. Mais une statue en or originaire du temple où Isawa enseigna à ses premiers élèves les voies des kami constituera un présent auquel tout samurai, et plus particulièrement un shugenja, accordera une grande valeur.

Les Doji excellent dans l'art d'offrir des présents seyant aux souhaits, besoins et intérêts de leurs alliés potentiels. Bien évidemment, ils peuvent également compter sur leur vaste réseau politique pour fournir d'autres types de faveurs, comme des papiers de voyage, mariages de prestige, entrées au sein d'écoles prestigieuses, etc.

Rang 2: Le Bouclier de la Foi

Le Guerrier de Fer est persuadé que son travail sert un but des plus nobles. Quand il exécute la Manœuvre de Garde, le bénéfice dure un Round supplémentaire. Par ailleurs, le bonus au ND d'Armure de cette Manœuvre augmente de 5 (ce bonus s'applique à votre ND d'Armure ainsi qu'à celui de votre cible; vous ne subissez donc pas de malus au ND lorsque vous Gardez, et votre cible ajoute +15 à son ND d'Armure au lieu de +10).

Rang 3: Frappe Sous le Voile

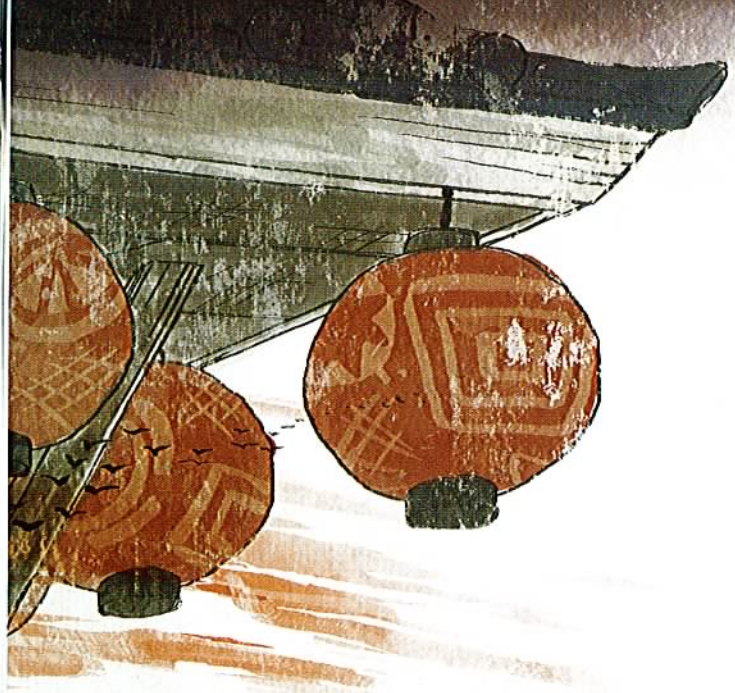
Les Daidoji sont des adversaires déterminés prêts à agir en toutes circonstances. Vous pouvez porter des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous adoptez la Posture d'Attaque.

Rang 4: Vigilance de l'Esprit

Le Guerrier de Fer vit en permanence sur le qui-vive. Vous pouvez dépenser un Point de Vide lors de l'étape de Réactions pour viser un adversaire qui a tenté de vous frapper, vous ou la cible de votre Manœuvre de Garde au cours du Round. Vous ajoutez un bonus de +2g1 au total de tous vos jets d'attaque et de dommages contre cet adversaire au cours du Round suivant.

Rang 5: Fouler l'Épee

Quand le Guerrier de Fer combat pour défendre son protégé, il semble invincible. Vous pouvez dépenser deux Points de Vide au prix d'une Action Gratuite lorsque quelqu'un annonce une action contre la cible de votre Manœuvre de Garde. Vous devenez alors la cible de l'action en question (du moins s'il s'agit d'une action valide, à la discrétion du MJ). Par ailleurs, vous gagnez une Action Gratuite utilisable sur-le-champ dans le seul but de vous déplacer vers la cible de votre Manœuvre de Garde. Si vous ne pouvez atteindre la cible, cette Technique devient sans effet.



Le Clan de la Licorne

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

La Famille Horiuchi: Volonté +1

La minuscule famille Horiuchi n'a jamais abrité plus de quelques dizaines de membres à la fois. Créés quelques années avant la Guerre des Clans, ces samurai constituent une branche de la famille Iuchi spécialisée en magie défensive. Compatissants, les samurai Horiuchi ont tendance à n'intervenir dans les affaires d'autrui qu'en temps de crise.

La Famille Ide: Perception +1

Les Ide, que l'on pourrait appeler en quelque sorte le visage du Clan de la Licorne, œuvrent inlassablement pour lutter contre l'impression qu'ont certains que leur Clan n'est qu'un ramassis de barbares et de gaijin. Ils mêlent parfaitement les traditions de leur peuple aux coutumes de l'Empire et cherchent à gagner le respect et l'acceptation des autres Clans. Les samurai de la famille Ide apparaissent le plus souvent placides et prêts à nouer des alliances avec autrui, qu'elles soient personnelles ou d'envergure.

La Famille Iuchi: Intelligence +1

À l'exception des Tamori, la famille Iuchi regroupe sans doute les shugenja les plus militants de l'Empire. Ils servent dans les armées du Clan de la Licorne en grand nombre. S'ils apprécient l'amitié et les débats savants comme tous les prêtres, ils ne fuient pas les conflits qui s'offrent à eux.

La Famille Moto: Agilité +1

Les Moto incarnent tous les stéréotypes négatifs auxquels le Clan de la Licorne doit faire face depuis son retour dans l'Empire, il y a des siècles. Plus que toute autre famille, leur sang gaijin saute aux yeux car ils sont petits et trapus. Selon les circonstances, ils peuvent se montrer brusques et tapageurs, si bien qu'ils cadrent rarement avec les samurai d'autres Clans. Toutefois, on les respecte pour leurs traditions martiales.

La Famille Shinjo: Réflexes +1

La famille Shinjo a régné sur le Clan de la Licorne pendant la majeure partie de son histoire, mais elle fut démise de ses fonctions par sa fondatrice, le Kami Shinjo, en raison de la corruption qui sévissait dans ses rangs. Les Shinjo se montrent affables et travailleurs. Ils s'adaptent facilement aux tâches qu'on leur confie et collaborent parfaitement avec autrui quelle que soit la situation.

La Famille Utaku: Constitution +1

Matriarcale, la famille Utaku est constituée d'individus pieux et honorables aux devoirs soigneusement définis en fonction de leur sexe. Les femmes se chargent généralement de servir au sein de la meilleure unité de cavalerie du monde, les Vierges de Bataille Utaku, tandis que les hommes gèrent le foyer et servent dans les légions de fantassins de l'armée de la Licorne.

L'École de Bushi Moto

Les Bushi Moto incarnent le stéréotype que beaucoup attribuent au Clan de la Licorne. Plus que toute autre famille, ils sont nés de l'union de Rokugani et de gaijin qui ont rejoint le Clan de la Licorne lors de ses pérégrinations à l'étranger. Issus des tribus barbares et nomades des steppes du nord, les Moto pratiquent un style de combat débridé qui les rend particulièrement intimidants sur le champ de bataille, même si cela leur vaut aussi l'inimitié de tous ceux qui méprisent tout manquement à l'art de la guerre traditionnel de Rokugan.

Les Bushi Moto relèvent de la cavalerie lourde, un rôle sur lequel se fondent leurs Techniques. Ils apprécient tout particulièrement la Posture d'Assaut, et nombre de leurs Techniques leur permettent d'infliger des dommages supplémentaires avec un large éventail d'armes.

L'École de Bushi Moto

- Bonus: Force +1
- Compétences: Athlétisme, Chasse, Défense, Équitation, Kenjutsu (Cimeterre), une Compétence de Bugei au choix, une Compétence au choix
- Honneur: 3.5
- Équipement: Armure Lourde ou de Cavalerie, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, Cheval (cheval de selle de la Licorne), 10 koku

Techniques

Rang 1: La Voie de la Licorne

Le style de combat sauvage des Moto intimide énormément. Vous pouvez manier d'une seule main toute arme à deux mains (à l'exception des arcs). Vous ajoutez +1g0 aux jets de dommages lorsque vous êtes à cheval ou utilisez une arme de corps à corps à deux mains (pas de cumul entre les 2 bonus). Les cimeterres s'accompagnent du mot-clé Samurai en ce qui vous concerne.

Rang 2: Le Sourire de Shinsei

Les Moto tranchent souvent la gorge de leurs ennemis d'une oreille à l'autre, une pratique répugnante qu'ils appellent fièrement le Sourire de Shinsei. Vous tirez parti de l'affaiblissement de votre adversaire et gagnez un bonus aux jets d'attaque et de dommages égal à la moitié de son malus au ND causé par son Rang de Blessure (arrondi à l'inférieur). Par exemple, si votre adversaire est Indemne, vous ne gagnez pas de bonus. S'il est Impotent, vous ajoutez un +10 au total de vos jets d'attaque et de dommages.

Rang 3: Frappe du Vent du Désert

Puissance et précision ont autant de valeur aux yeux des Moto. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous vous servez d'une arme de corps à corps.

Rang 4: La Charge de la Folie

L'implacable style de combat Moto permet de passer d'un adversaire à l'autre en toute facilité. Une fois par escarmouche, si vous parvenez à faire tomber votre cible au Niveau de Blessure Hors de Combat, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire au prix d'une Action Gratuite. Cette attaque ne peut pas viser la même cible que l'attaque qui a activé cette Technique. Vous ne pouvez pas déclarer d'Augmentations sur cette attaque.

Rang 5: Les Moto ne se Rendent Pas

Un Moto ne se rend jamais. Une fois par escarmouche, lorsque vous êtes à cheval ou adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite. Pour le reste du Round, vous gardez un nombre de dés de dommages supplémentaires égal à la moitié de votre Force (arrondir à l'entier inférieur). Vous ne gagnez ce bonus que si vous maniez une arme à deux mains ou une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

L'École de Shugenja Iuchi

À l'exception probable des Tamori, les Iuchi font certainement partie des shugenja les moins conventionnels et conservateurs de l'Empire. Ils se montrent sauvages et insouciants, et leurs sensei leur enseignent autant de leçons dans les temples que dans les plaines. Cela vient de la forme d'éducation que le Clan adopta lorsqu'il voyageait dans de lointains royaumes. L'impact de ces années d'errance apparaît aussi dans la diversité des styles de magie de la famille. Les Iuchi ont adopté, entre autres, le style connu sous le nom de *meishodo*, qui implique la création de talismans magiques d'où les shugenja puisent leur puissance plutôt que de faire appel systématiquement aux kami.

Fidèles aux thèmes chers au Clan de la Licorne, la Technique des Iuchi améliore les déplacements et offre une vitesse inégalée. Leur capacité à lancer de puissants Sorts de Voyage bonifie un peu plus leur savoir-faire en la matière.

L'École de Shugenja Iuchi

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Équitation, Méditation, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, Cheval (cheval de selle de la Licorne), 10 koku
- **Affinité/Déficience:** Eau/Feu
- **Technique:** *l'Esprit du Vent* – Les Iuchi domptent le pouvoir des éléments pour conférer la rapidité des flots à autrui. Au prix d'une Action Complexe, vous pouvez sacrifier un emplacement de Sort de l'élément de votre choix pour conférer une Action de Mouvement Simple à une cible. Cette Action Simple vient en plus des Actions normales du Round de la cible. L'Action supplémentaire doit être utilisée au Tour suivant de la cible, sans quoi elle est perdue. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Voyage.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Eau, 2 Terre et 1 Air

L'École d'Émissaire Ide

Les Techniques Ide s'appuient sur un esprit apaisé, la sérénité en toute chose et la médiation. Ces courtisans font partie des plus pacifiques de tous les Clans Majeurs, à l'exception possible des Asako du Clan du Phénix. La force de leurs convictions en matière de pacifisme a fluctué au fil des ans, mais leur souhait le plus cher reste de désamorcer les conflits. Cela fait d'eux les alliés de certains Clans, et des empêcheurs de tourner en rond pour d'autres. De leur côté, les Ide acceptent compliments et critiques avec le même enthousiasme.

Les Techniques Ide diffèrent de celles des autres courtisans car aucune n'est de nature offensive. Les Ide s'efforcent de se prémunir des conséquences de leurs actes et tentent de désamorcer les conflits.

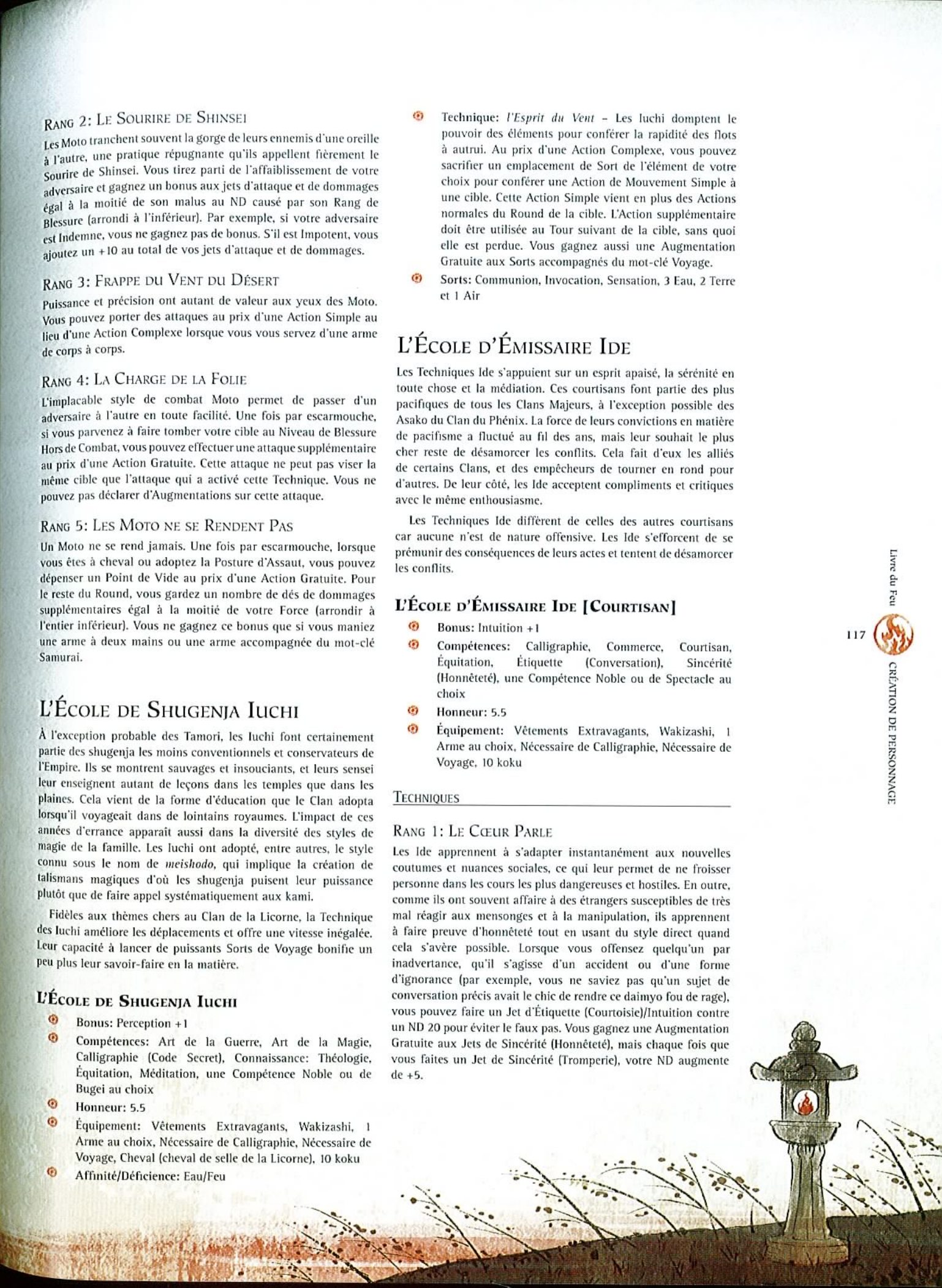
L'École d'Émissaire Ide [Courtisan]

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Calligraphie, Commerce, Courtisan, Équitation, Étiquette (Conversation), Sincérité (Honnêteté), une Compétence Noble ou de Spectacle au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques

Rang 1: Le Cœur Parle

Les Ide apprennent à s'adapter instantanément aux nouvelles coutumes et nuances sociales, ce qui leur permet de ne froisser personne dans les cours les plus dangereuses et hostiles. En outre, comme ils ont souvent affaire à des étrangers susceptibles de très mal réagir aux mensonges et à la manipulation, ils apprennent à faire preuve d'honnêteté tout en usant du style direct quand cela s'avère possible. Lorsque vous offensez quelqu'un par inadvertance, qu'il s'agisse d'un accident ou d'une forme d'ignorance (par exemple, vous ne saviez pas qu'un sujet de conversation précis avait le chic de rendre ce daimyo fou de rage), vous pouvez faire un Jet d'Étiquette (Courtoisie)/Intuition contre un ND 20 pour éviter le faux pas. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Sincérité (Honnêteté), mais chaque fois que vous faites un Jet de Sincérité (Tromperie), votre ND augmente de +5.



Rang 2: Percer le Voile

Pour avoir traité avec les autochtones imprévisibles et parfois violents des Terres Brûlées pendant des siècles, les Ide ont développé une faculté quasi surnaturelle leur permettant de lire les émotions de leurs interlocuteurs, de reconnaître leurs véritables sentiments et ainsi d'éviter les ennuis. Vous pouvez tenter de lire les véritables émotions d'autrui en situation sociale en réussissant un Jet d'Opposition Social d'Étiquette/Intuition contre l'Étiquette/Volonté de la cible. En cas de succès, vous vous faites une idée générale de ses vrais sentiments, ce qui peut être utile s'ils ne correspondent pas à ses actes. Vous pouvez déclarer des Augmentations pour affiner le résultat (à la discrétion du MJ). Par exemple, deux Augmentations vous révéleront: «Le Doji espère en fait que tu vas l'emporter contre le Dragon.»

Rang 3: Le Cœur Écoute

Les courtisans de la famille Ide apprennent à développer l'amitié et de bonnes relations personnelles pour réussir leurs entreprises diplomatiques. Vous pouvez tenter de modifier le comportement de quelqu'un afin qu'il vous soit un peu plus favorable. Tout commence par 10 minutes de conversation, puis vous faites un Jet d'Opposition de Sincérité (Honnêteté)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/Volonté. En cas de succès, vous modifiez son attitude à votre avantage (un individu hostile deviendra neutre, un individu indécis deviendra amical, etc.). Si vous prenez au moins deux Augmentations, la cible vous verra comme une Relation pour le reste de la journée (à la discrétion du MJ).

Cette Technique ne peut s'utiliser face à un Ennemi Juré, et il appartient au MJ de décider si elle fonctionne face à des cibles inhabituelles, comme des êtres inhumains.

Rang 4: Répondre au Cœur

À ce niveau, les Ide deviennent de véritables maîtres de la médiation, capables de discerner toutes les supercheries et façades diplomatiques, mais également de trouver la solution à n'importe quel problème. Quand vous utilisez vos Techniques de Rang 2 ou de Rang 3, vous pouvez jeter un nombre de dés lancés (mais non gardés) supplémentaire égal à votre Rang de Maîtrise.

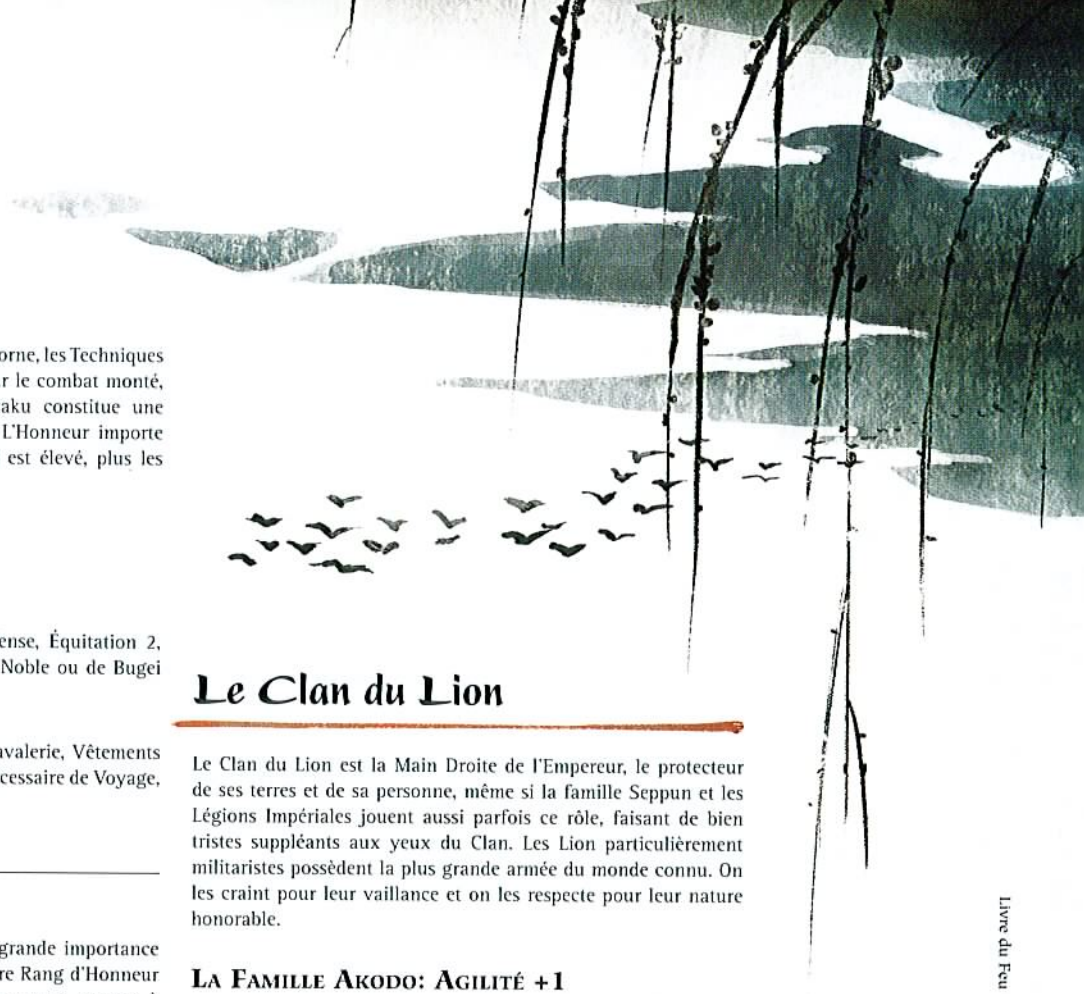
Rang 5: L'Impassible Main de la Paix

L'ultime leçon de l'École Ide apprend aux élèves à se conduire en parfaits médiateurs afin qu'aucune personne honorable ne lève la main sur eux. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour faire un Jet d'Opposition de Sincérité (Honnêteté)/Intuition contre l'Étiquette (Courtoisie)/Intuition d'un individu. En cas de succès, la cible ne peut entreprendre aucune action hostile contre vous (physique, sociale ou magique) pendant un nombre d'heures égal au double de votre Rang de Maîtrise, tant que vous-même ne montrez pas d'hostilité à son encontre. Cette Technique ne fonctionne pas contre les personnages ayant un Rang d'Honneur inférieur à 2.0 ou n'en ayant pas du tout (animaux, oni, etc.).

L'École de Vierge de Bataille Utaku

Les Vierges de Bataille Utaku, aussi connues sous le nom de *shiotome*, constituent la meilleure et la plus respectée des unités de cavalerie de tout l'Empire, au point qu'elles inspirent davantage de crainte que leurs cousins des familles Moto ou Shinjo. Si le reste du Clan monte des chevaux de selle gaijin, une race plus imposante et robuste à la fois que le poney rokugani, les Utaku et elles seules ont le droit d'élever et de monter leurs légendaires destriers au combat, qui sont assurément les meilleurs chevaux du monde.





À l'instar des autres Écoles de Bushi de la Licorne, les Techniques de Vierge de Bataille Utaku se concentrent sur le combat monté, mais pas exclusivement. À cheval, une Utaku constitue une menace réelle pour n'importe quel samurai. L'Honneur importe également beaucoup à leurs yeux, et plus il est élevé, plus les bonus conférés le sont aussi.

L'École de Vierge de Bataille Utaku [Bushi]

- **Bonus:** Réflexes +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Défense, Équitation 2, Kenjutsu, Sincérité, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Armure Légère ou de Cavalerie, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, Cheval (destrier Utaku), 10 koku

Techniques

Rang 1: Chevaucher en Harmonie

Les Vierges de Bataille Utaku accordent une grande importance à l'honneur. Vous gagnez un bonus égal à votre Rang d'Honneur au total d'un jet d'attaque par Round. Lorsque vous montez à cheval, vous pouvez au lieu de cela appliquer ce bonus à un jet de dommages si vous le souhaitez. Vous gagnez un bonus égal à votre Rang d'Honneur au total de vos Jets d'Équitation.

Rang 2: Le Vide de la Guerre

L'Utaku peut sacrifier une partie de sa défense en faveur de sa rapidité si le cours de la bataille l'exige. Lors de l'étape 1 d'un Round de combat, vous pouvez ajouter 5 à votre Score d'Initiative ou votre ND d'Armure. Ce bonus dure jusqu'à ce que vous réutilisiez cette Technique ou jusqu'à la fin de l'escarmouche.

Rang 3: Sentir la Brise

Le simple contact de la selle offre une liberté de mouvement surnaturelle à l'Utaku. Lorsque vous montez à cheval, vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

Rang 4: Rien n'Arrête le Vent

Tel le vent qui parcourt le champ de bataille, rien ne peut arrêter la charge de l'Utaku. Lorsque vous vous trouvez à cheval, vous pouvez piétiner votre ennemi en dépensant un Point de Vide. Vous entreprenez une Action Simple pour charger l'ennemi et l'attaquer à la fin de votre déplacement (le déplacement et l'attaque se font bien dans le cadre d'une même Action Simple; si vous êtes à cheval, cette Action s'appuie sur la vitesse de votre monture). En cas de succès, vous gagnez un bonus de +2g1 au total de tous vos jets de dommages du Tour.

Rang 5: Bénédiction d'Otaku

L'Utaku brandit l'honneur de son fondateur tel un bouclier. Au début de votre Tour, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour activer cette Technique. Vous ajoutez votre Rang d'Honneur aux total de vos jets de dommages et Jets de Compétences de Bugei du Tour. Ce bonus se cumule avec ceux de Chevaucher en Harmonie.

Le Clan du Lion

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

La Famille Akodo: Agilité +1

Seigneurs du Clan du Lion, les Akodo sont les maîtres incontestés des champs de bataille de l'Empire. On dit que nulle armée menée par un Akodo n'a jamais connu la défaite. Bien qu'il s'agisse là d'une exagération, la vérité s'en approche fortement. Les samurai Akodo sont généralement calmes et analytiques, dénués de la férocité si communément associée aux Lion en général.

La Famille Ikoma: Intuition +1

Porte-parole du Clan du Lion, les Ikoma parlent au nom du Clan à la cour et dans les annales historiques. La famille produit non seulement la majorité des courtisans du Clan, mais également ses historiens et conteurs, rôles que le Clan considère de la plus haute importance. Pour chaque Lion parfaitement stoïque qui refuse de se laisser submerger par ses émotions, il y a un barde Ikoma qui pleure sans se cacher en contant les récits des siens.

La Famille Kitsu: Intelligence +1

Calmes et réservés, les Kitsu sont les shugenja les plus traditionnels et conservateurs de l'Empire, les plus surannés aux dires de certains. Issus de l'union d'hommes et de kitsu quasiment anéantis par les Lion à l'aube de l'Empire, les Kitsu abritent plusieurs lignées distinctes aux pouvoirs surnaturels et étranges, comme la faculté de passer du monde des mortels aux royaumes des esprits.

La Famille Matsu: Force +1

Les Matsu constituent la plus vaste famille de tout l'Empire et sont à l'origine de l'image que beaucoup ont des incroyables légions du Clan du Lion. Ils forment aussi le stéréotype tempétueux souvent associé aux Lion, réputation largement fondée. Les Matsu se montrent farouches, soupe au lait et prêts à en découdre en permanence. Leur famille fut fondée par une femme, Matsu, et dispose d'une unité exclusivement constituée de femmes, la Fierté du Lion.



L'École de Bushi Akodo

Au fil des siècles, les principales Écoles de Bushi de nombreux Clans ont développé des spécialités qui ont sérieusement restreint leur champ d'action. Les Akodo considèrent qu'il s'agit d'une erreur et ont pris soin de ne jamais emprunter cette voie. L'École s'attache à la précision en matière de kenjutsu, le style d'escrime fondamental de l'Empire. Les Akodo pensent qu'en frappant votre cible précisément comme vous le souhaitez à chaque coup, vous vous faciliterez considérablement la vie. Certains y voient là une forme de simplicité, mais nul ne remet en doute les capacités des Akodo au combat. L'art de la guerre fait partie intégrante de la formation de chaque Akodo et tous les samurai de cette famille ont des connaissances en tactique et en stratégie, aussi rudimentaires soient-elles.

Les Techniques Akodo s'attachent à la précision et à la réussite, si bien qu'elles permettent à de simples coups de se révéler particulièrement dévastateurs à haut niveau, voire à transformer des échecs en succès. D'une certaine façon, l'École annule les bonus d'un adversaire, ce dont l'élève Akodo profite pleinement.

L'École de Bushi Akodo

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Art de la Guerre (Combat de Masse), Connaissance: Histoire, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Sincérité, une Compétence de Bugei ou Noble au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: La Voie du Lion

Les Bushi Akodo affûtent leur rage jusqu'à ce qu'elle devienne aussi tranchante que leur sabre. Vous pouvez ignorer la partie du ND d'Armure provenant de l'armure de votre adversaire, ou gagner une Augmentation Gratuite en attaquant (mais vous devez tenir compte de la Réduction de l'armure si votre choix se reporte sur la première option). Par ailleurs, vous ajoutez un bonus de +1g0 au total des jets d'attaque de votre première attaque de corps à corps en cas d'escarmouche, ou encore face à un adversaire qui a pris une Augmentation sur une attaque contre vous depuis votre dernier Tour. Vous ajoutez un total de 1g0 pour un ennemi qui a pris des Augmentations contre vous, quel que soit leur nombre.

Rang 2: La Force de la Pureté

Les guerriers Akodo, connus pour leur dévouement envers le Bushido, apprécient tout particulièrement de vaincre des adversaires déshonorants. En cas d'escarmouche, vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur au total d'un jet à votre Tour. Vous ne pouvez cependant pas augmenter les jets de dommages ainsi, ni exploiter cette Technique si vous adoptez la Posture du Centre.

Rang 3: Par la Force de Mes Ancêtres

Le Bushi Akodo attaque deux fois, pour lui puis pour ses ancêtres. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous utilisez une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

Rang 4: Le Triomphe Avant la Bataille

Aucun adversaire ne se trouve hors de portée des très dévoués guerriers Lion. Une fois par escarmouche, vous pouvez désigner un adversaire lors de l'étape de Réactions: Vous pouvez ignorer les bonus au ND d'Armure que la cible tire de sa Posture durant le Round suivant.

Rang 5: L'Ultime Leçon d'Akodo

La maîtrise de l'École de Bushi Akodo confère une foi inébranlable en la victoire. Quand vous prenez des Augmentations sur un Jet de Compétence de Bugei, si vous obtenez un résultat supérieur ou égal au ND d'origine (avant les Augmentations) sans pour autant atteindre le ND modifié, vous l'emportez mais ne profitez pas des bénéfices des Augmentations.

L'École de Shugenja Kitsu

Les vieux rituels de l'École Kitsu n'ont quasiment pas changé depuis que la famille a été fondée et la simple idée de mettre de côté les reliques du passé ne l'a jamais effleurée. Grâce à ses origines uniques, la famille Kitsu a toujours eu une vision très précise des relations qui unissent le monde des mortels et les royaumes de l'au-delà. Cette faculté de percevoir les liens qui séparent les vivants des ancêtres s'est développée au point qu'ils parviennent à sentir et à manipuler les liens qu'un individu entretient avec les autres royaumes.

Les Kitsu peuvent affecter le lien qu'entretient autrui avec les autres royaumes, si bien que leur Technique perturbe certains types d'Avantages. Par ailleurs, ils s'intéressent de près à la magie de bataille, vitale pour les samurai Lion, et peuvent donc influer sur l'issue d'escarmouches en usant de Sorts puissants.

L'École de Shugenja Kitsu

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Histoire, Connaissance: Théologie, Étiquette, une Compétence de Bugei ou Noble au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku
- **Affinité/Déficience:** Eau/Feu
- **Technique:** *Les Yeux des Ancêtres* – Les Kitsu descendent de créatures mystiques et parviennent à franchir le voile entre les mondes, mais également à communiquer avec leurs ancêtres. Vous pouvez effectuer un Jet d'Incantation (comme s'il s'agissait d'un Sort d'Eau) contre la Volonté x 5 d'une cible. En cas de succès, vous découvrez tous les Avantages ou Désavantages Spirituels de l'individu en question. En dépensant un Point de Vide, vous pouvez annuler un Avantage Spirituel de votre adversaire pendant un nombre de minutes égal à votre Rang de Maîtrise. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite sur tout Sort accompagné du mot-clé Art de la Guerre.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Eau, 2 Air et 1 Terre

L'École de Barde Ikoma

Quand on étudie de près les plus grands conteurs de chaque génération de l'histoire de Rokugan, on comprend vite que les Ikoma dominent cet aspect social de l'Empire. Contrairement à la plupart des courtisans qui s'attachent à la manipulation et aux différentes formes de tromperie, les bardes Ikoma (ou *omoidasu*) s'efforcent de montrer l'exemple, citant les précédents historiques et les récits mythiques des héros pour démontrer l'issue attendue de toute discussion les impliquant. Bien que cette tactique puisse paraître curieuse, nombre des courtisans d'autres Clans connaissent les pires difficultés en face d'un Ikoma capable de leur démontrer que leurs ancêtres désapprouveraient leur conduite. Dans une société ancrée dans l'histoire et la tradition, l'usage de paraboles constitue parfois une technique terriblement efficace.

Les Techniques Ikoma permettent au courtisan d'inspirer son prochain mais aussi de résister à la manipulation de ses adversaires. Par ailleurs, en comparant ses interlocuteurs à des personnages historiques, les Ikoma gagnent de la Gloire non seulement pour eux, mais également pour autrui beaucoup plus facilement.

L'École de Barde Ikoma [Courtisan]

- **Bonus:** Intelligence +1
- **Compétences:** Connaissance: Histoire (Clan du Lion), Courtisan, Étiquette, Sincérité (Honnêteté), Spectacle: Art du Conteur, une Compétence de Bugei au choix, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Vêtements Traditionnels, Wakizashi, Couteau, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: Le Héraut de la Gloire

Les Ikoma sont des historiens et des conteurs chargés d'archiver les glorieux exploits d'autrui à la postérité, afin que leurs accomplissements les plus courageux et honorables ne soient jamais oubliés. Vous gagnez l'Avantage Excellente Mémoire sans que cela ne vous coûte de Points d'Expérience (si vous avez déjà cet Avantage, vous en regagnez les Points d'Expérience). Vous pouvez utiliser la Compétence Spectacle: Art du Conteur afin de vous livrer à de véritables fanfaronnades publiques pour le compte d'autrui. Si vous citez des actions nobles ou héroïques exécutées par cette personne et que vous réussissez un Jet de Spectacle: Art du Conteur/Intuition contre un ND 20, celle-ci gagne un nombre de Points de Gloire égal à votre Rang de Maîtrise. Ce peut être fait un nombre de fois par personne et par mois égal à votre Rang de Maîtrise.

Rang 2: Le Cœur du Lion

Les Ikoma se chargent de communiquer les émotions que le reste du Clan dissimule derrière une rectitude empreinte de stoïcisme. Vous ne perdez pas d'Honneur ni de Gloire lorsque vous dévoilez vos émotions en public tant que vous le faites pour le compte d'un autre Lion ou d'une cause honorable qui vous dépasse de loin (comme votre clan, l'Empire ou le Code du Bushido). En même temps, votre compréhension des émotions et de l'honneur renforce votre âme contre la tentation. Quiconque tente d'influencer vos sentiments en usant des Compétences Intimidation ou Tentation doit ajouter +5 à son ND pour chacun de vos Rangs de Maîtrise.

Rang 3: La Voix des Ancêtres

Les Ikoma sont les Aboyeurs du Clan du Lion qui galvanisent les soldats au champ de bataille en leur faisant le récit des exploits de leurs ancêtres. Avant une bataille ou une escarmouche, vous pouvez vous aussi galvaniser vos alliés en prenant la parole pendant quelques minutes et en effectuant un Jet de Spectacle: Éloquence/Intuition contre un ND égal à 15 + 5 par personne galvanisée. Les cibles n'appartenant pas au Clan du Lion font chacune augmenter le ND de 5. En cas de réussite, chaque personne galvanisée peut ajouter son Rang d'Honneur au total d'un Jet de Compétence au choix lors de la bataille ou de l'escarmouche (si cet avantage n'est pas utilisé au terme de l'affrontement, il est perdu).

Rang 4: La Force de la Tradition

Les diatribes endiablées des Ikoma s'appuient sur les exemples de nobles ancêtres pour imprégner leurs alliés d'une force dont ils ne soupçonnaient même pas l'existence. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez au prix d'une Action Simple encourager un allié en lui faisant le récit d'exploits du passé, et faites un Jet de Spectacle: Art du Conteur/Intuition contre un ND 25. En cas de réussite, si l'allié en question rate un jet dans la même journée, il peut le refaire en y ajoutant un nombre de dés lancés (mais non gardés) égal à votre Rang d'Honneur. Toutefois, s'il rate ce second jet, vous perdez 2 Points d'Honneur.





Rang 5: Chaque Lion est ton Frère

La famille Ikoma a une parfaite compréhension du Bushido, de l'histoire, des sentiments et de la nature humaine, ce qui lui donne un avantage certain à la cour et insuffle leurs arguments du pouvoir de générations de nobles Lion, en faisant notamment appel à mille ans de précédents. Cinq fois par session, lorsque vous faites un Jet d'Opposition Sociale contre un adversaire, vous pouvez citer un précédent historique pour étayer votre point de vue et jeter un nombre de dés lancés (mais non gardés) supplémentaires égal à votre Rang en Spectacle: Art du Conteur. Si vous citez une histoire inadéquate ou étrange, le MJ a le dernier mot quant à l'usage de cette Technique.

L'École de Berserker Matsu

La grande majorité des vastes légions de samurai Matsu étudient à l'École de la famille, pour la simple raison qu'ils estiment les autres styles de combat bien trop conservateurs et réservés. Un véritable Matsu ne craint pas la mort, au point que les Techniques que leur enseignent leurs sensei s'appuient sur un engagement total et indéfectible au combat. Bien qu'en théorie cela les rend vulnérables aux attaques de leurs adversaires, la philosophie Matsu veut qu'un ennemi vaincu n'a aucun moyen d'exercer des représailles. Cette raison fait que les légions de la famille sont redoutées sur le champ de bataille car comment vaincre un ennemi qui ne se soucie guère de savoir s'il va vivre ou mourir?

Les Techniques Matsu s'attachent avant tout à la Posture d'Assaut, ce qui fait de ces samurai des guerriers très violents qui doivent se placer de manière à empêcher leurs adversaires d'exploiter leur ND d'Armure plutôt bas. En outre, ils génèrent des effets de Peur capables de déstabiliser leurs ennemis, qui constituent alors des proies faciles.

L'École de Berserker Matsu [Bushi]

- Bonus: Force +1
- Compétences: Art de la Guerre, Connaissance: Histoire, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, et deux Compétences de Bugei au choix
- Honneur: 6.5
- Équipement: Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: Le Rugissement du Lion

Les guerriers de l'École Matsu respectent les facultés de commandement de leurs cousins Akodo, mais savent qu'un assaut enragé permet bien souvent de balayer l'ennemi. Vous ajoutez votre Rang d'Honneur aux jets de dommages. Quand vous adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez vous déplacer de 1,50m supplémentaire par Tour en plus du bonus découlant de la Posture (dans la limite de votre déplacement maximal par Tour).

Rang 2: La Fureur de Matsu

La cible de la fureur d'un Matsu a peu de chances de victoire. Quand vous adoptez la Posture d'Assaut, choisissez un adversaire situé dans un rayon de 9m. Si vous le touchez ce Tour-ci, la cible se retrouve paralysée de terreur et ne peut entreprendre d'Actions de Mouvement pour quitter l'endroit où elle se trouve. Lors de l'étape de Réactions, un adversaire affecté peut tenter un Jet de Volonté contre un ND égal à la quantité de dommages infligée par votre dernière attaque pour annuler les effets de cette Technique (l'adversaire ne subit pas de malus découlant de son Rang de Blessure dans le cadre de ce jet). En cas d'échec, les effets de cette Technique s'achèvent lors de l'étape de Réactions suivante (la seconde après qu'il ait été touché).

Les ennemis immunisés contre la Peur ne sauraient être affectés par cette Technique.

Rang 3: La Charge du Lion

Quand un Lion frappe, il a de bonnes chances de terrasser son adversaire. Vous pouvez effectuer des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

Rang 4: Le Courage de Matsu

La mort n'est rien comparée à une perte d'honneur, et aucun Matsu ne renonce avant de pousser son dernier souffle. Vous ignorez les malus au ND des Rangs de Blessures égaux à votre Rang d'Honneur, ou au double de votre Rang d'Honneur quand vous adoptez la Posture d'Assaut.

Rang 5: La Victoire du Lion

La mort d'un adversaire reste la seule victoire possible pour un Matsu. Une fois par rencontre, après avoir lancé les dommages de l'attaque, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour activer cette Technique. Vous éventrez votre adversaire, ou du moins aggravez ses blessures. Tous les dés que vous décidez de garder deviennent ouverts, si bien que vous les relancez et ajoutez leur résultat au total.

Le Clan de la Mante

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

La Famille Kitsune: Intuition +1

Jadis connus sous le nom de Clan du Renard, les Kitsune ont rejoint le Clan de la Mante plusieurs décennies après que les autres familles l'aient fondé. Les Renard se trouvaient proches de l'annihilation et les Yoritomo voulurent bien les sauver en échange de leur allégeance. Les Kitsune, gens simples et discrets, préfèrent communier avec les esprits de la nature dans les forêts plutôt que de parcourir l'Empire.

La Famille Moshi: Intelligence +1

Avant que les Mantes ne rejoignent les Clans Majeurs, les Moshi constituaient le Clan du Mille-pattes. Communauté dévouée et matriarcale, les Moshi se tournent vers le culte du Soleil depuis des siècles et trouvent le rôle qu'ils jouent parmi les autres familles de la Mante quelque peu inconfortable. Cependant, la famille a prêté allégeance aux Yoritomo et refuse de revenir sur sa parole, alors même que ses devoirs entrent en conflit avec sa philosophie.

La Famille Tsuruchi: Perception +1

Ancien Clan de la Guêpe, les Tsuruchi sont de loin les meilleurs archers de l'Empire et font tout pour conserver cette place. Athlétiques et doués d'impressionnantes facultés de perception, ils forment de grands guerriers et des magistrats redoutés.

La Famille Yoritomo: Constitution +1

Les seigneurs de la Mante sont originaires du Clan du Crabe et aussi hardis à leur façon. Maîtres incontestés des océans, ils vivent depuis toujours sur les Îles des Épices et de la Soie. Les Yoritomo sont des gens robustes et travailleurs toujours prêts à faire leurs preuves face aux autres Clans Majeurs.

L'École de Bushi Yoritomo

Les Yoritomo sont les maîtres des océans. Au fil de siècles d'affrontements navals, ils ont développé un style de combat très singulier qui tient compte du roulis et s'appuie sur de nombreux déplacements. Ils ont également compris qu'une bataille qui s'éternise est presque toujours préjudiciable en combat naval, aussi ont-ils appris à exploiter les faiblesses de leurs adversaires. Enfin, les effets corrosifs de l'air marin sur l'acier sont bien connus, si bien que les Mante se servent depuis des siècles d'un armement hétéroclite, notamment des armes habituellement réservées à la paysannerie.

Les Techniques Yoritomo se dispersent quelque peu. Elles proposent de redoutables attaques, entravent les déplacements et permettent de réduire le ND d'Armure d'un adversaire entre autres choses. Les Yoritomo sont des touche-à-tout, ce qui les rend très polyvalents en cas d'escarmouche.

L'École de Bushi Yoritomo

- **Bonus:** Force +1
- **Compétences:** Commerce, Couteaux (Kama) Défense, Jiujutsu (Armes Improvisées), Kenjutsu, Navigation, une Compétence au choix
- **Honneur:** 3.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix (ou paire de couteaux), nécessaire de voyage, 10 koku

Techniques

Rang 1: La Voie de la Mante

Les Bushi Yoritomo apprennent à combattre sur le pont des navires et à se servir de tout ce qui leur tombe sous la main. Vous ne subissez pas de malus aux déplacements et attaques en raison d'un terrain médiocre ou difficile. Vous ne perdez pas de Gloire ni d'Honneur lorsque vous vous servez d'armes improvisées ou d'armes accompagnées du mot-clé Paysan en combat. Vous ne subissez pas de malus lorsque vous maniez une arme petite ou moyenne à l'aide de votre main non directrice si elle s'accompagne du mot-clé Paysan. Enfin, vous gagnez +1g0 à tous vos jets d'attaque.

Rang 2: La Voix de la Tempête

Vos attaques violentes et déchaînées perturbent votre adversaire pour vous offrir des ouvertures. Chaque fois que vous touchez un adversaire au corps à corps, son ND d'Armure est réduit de 5. Ce malus ne vaut que pour vos attaques et dure 2 Rounds. Cette Technique est cumulative (un nombre de fois égal à votre Rang de Maîtrise) et sa durée repart de zéro à chaque application.

Rang 3: La Frappe de la Mante

Le Yoritomo frappe aussi vite que la tempête et avec autant de fureur. Vous pouvez effectuer des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous vous servez d'armes accompagnées du mot-clé Paysan ou Samurai.

Rang 4: La Déferlante

Le Bushi Yoritomo réagit en fonction de la tournure de la bataille, esquivant les coups tout en frappant sa cible. Si vous vous déplacez d'au moins 1,50m, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au ND d'Armure jusqu'à votre Tour suivant. Vous pouvez sacrifier ce bonus à votre Tour avant d'effectuer une attaque pour gagner deux Augmentations Gratuites utilisables uniquement pour accomplir la Manœuvre de Renversement.

Rang 5: La Main d'Osano-Wo

Le Bushi Yoritomo frappe avec force et plonge son arme dans le corps de sa cible. Vous pouvez activer cette Technique en dépensant un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite. Vous gardez alors un nombre de dés supplémentaires égal à votre Force lors des jets de dommages du Round. Si ces attaques touchent une cible Au Sol, ajoutez un bonus de +0g2 au total de vos jets de dommages contre celle-ci.

L'École de Shugenja Moshi

Les pratiques des shugenja Moshi furent développées au fil de nombreuses années passées à vénérer la Déesse Soleil. Malgré les bouleversements que l'Ordre Céleste a connus au cours de l'histoire de Rokugan, les Moshi n'ont pas dérogé à leurs habitudes, même si la nature de leurs études magiques a quelque peu changé. Depuis qu'ils ont rejoint le Clan de la Mante, ils se sont détournés de la théologie pure pour s'intéresser davantage aux affaires pratiques et excellent dans l'art d'invoquer les kami qui contrôlent le climat. De fait, les Moshi, bien plus nombreux que les quelques shugenja Yoritomo, servent à bord des vaisseaux de leur Clan dans le but d'apaiser les océans lors des voyages importants.

À l'instar de leurs cousins Yoritomo, les Moshi ont d'excellentes facultés d'adaptation. L'Affinité en plus gagnée quand il fait jour (et non accompagnée d'une Déficience) leur offre un large choix de Sorts qui leur permet rivaliser avec même les Isawa du Clan du Phénix.

L'École de Shugenja Moshi

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Divination, Méditation, deux Compétences de Bugei ou Nobles au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 10 koku
- **Affinité/Déficience:** Air/Terre
- **Technique:** *Faveur du Soleil* – Aucune famille n'a davantage respecté les différentes incarnations du Soleil au fil de son histoire, et cette piété lui a valu une grande faveur des cieux. De jour, vous gagnez une Affinité supplémentaire aux Sorts du Feu. Cet avantage ne vaut cependant pas la nuit. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Tonnerre.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Air et 3 Feu

L'École de Courtisan Yoritomo

Livrée à elle-même par un Empire qui ne s'y intéressait guère, la famille Yoritomo a pourtant refusé de baisser les bras et a consacré ses gigantesques ressources à tous les aspects imaginables de développement d'un Clan. Saisissant que des courtisans habiles pouvaient avoir un impact important sur leurs intérêts mercantiles, les Yoritomo fondèrent une École censée les aider dans ce sens. Heureux dans leurs entreprises commerciales, les courtisans Yoritomo mettent rarement les pieds à la cour, en raison sans doute de leur rudesse et de leurs recours très réguliers à l'intimidation. Mais depuis leur ascension au statut de Clan Majeur, les Mante changent doucement de tactique et l'École de Courtisan Yoritomo rencontre de plus en plus de succès dans l'arène politique.

Les Techniques des Yoritomo s'attachent à l'intimidation et aux brimades. Cela les rend particulièrement efficaces face à des adversaires peu habitués à de telles tactiques ou n'ayant pas de réelle volonté. Malheureusement, les adversaires endurcis, comme les Grue et les Scorpion, sont parfois immunisés contre les principales capacités des Yoritomo.

L'École de Courtisan Yoritomo

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Commerce (Estimation), Courtisan, Défense, Étiquette, Intimidation (Contrôle), Sincérité, et une Compétence de Marchand ou de Connaissance au choix
- **Honneur:** 2.5
- **Équipement:** Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 10 koku



Techniques

Rang 1: Le Devoir avant l'Honneur

À l'instar des Yasuki, les courtisans de la Mante sont des marchands et des diplomates, par contre ils cultivent un style très personnel bâti sur l'intimidation plutôt que l'amitié. En outre, ils passent le plus clair de leur temps à l'écart de la cour, en compagnie de certains des personnages les plus équivoques de Rokugan. Vous ne perdez ni Gloire ni Honneur lorsque vous vous servez de la Compétence Commerce en public, et vous ne perdez pas d'Honneur lorsque vous utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle). Chaque fois que vous faites un Jet de Compétence Sociale contre des ronin, des bandits, des membres de gang, des mercenaires, des pirates et autres individus sans foi ni loi, vous gagnez un nombre d'Augmentations Gratuites égal à votre Rang de Maîtrise. Le personnage utilise Volonté au lieu d'Intuition pour tous ses Jets d'Intimidation.

Rang 2: Cœur de la Tempête

Quand vient le temps d'intervenir à la cour, les Yoritomo se détournent des discours éloquents des Doji et des piques subtiles des Scorpion en faveur de brimades ouvertes, intimidant alors amis et ennemis pour qu'ils acceptent leur point de vue. Quand vous utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle), votre Volonté est considérée comme ayant 1 Rang de plus. Quand vous utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle) contre un samurai ayant un Rang de Statut inférieur au vôtre, votre Volonté est alors considérée comme ayant 2 Rangs de plus.

Rang 3: Maître des Vents

Les Mante apprennent à appuyer leurs paroles à la cour avec des manières grossières et agressives, d'où la difficulté de savoir s'ils mentent ou non. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, si vous avez raté un Jet de Compétence Sociale de Sincérité, vous pouvez relancer les dés en faisant à la place un Jet de Compétence Sociale d'Intimidation (Contrôle). Vous devez alors tenir compte du résultat du Jet d'Intimidation.

Rang 4: Les Exigences de la Tempête

Un Mante expérimentée apprend à briser et démoraliser ses adversaires à la cour de sa simple présence. Quand vous entamez une conversation avec quelqu'un, vous pouvez faire un Jet d'Opposition d'Intimidation (Contrôle)/Volonté contre son Étiquette (Courtoisie)/Volonté. Si vous l'emportez, il ne peut dépenser de Points de Vide contre vous durant l'heure suivante. En outre, il subit pendant ce laps de temps un malus de –3g0 aux Jets de Compétences Sociales vous visant (cette Technique ne peut être réutilisée tant que ses effets ont cours).

Rang 5: De la Force en Toute Chose

À ce Rang, la volonté de fer et les facultés d'intimidation du courtisan atteignent la perfection, ce qui lui permet de triompher de ses adversaires et même de rire de menaces qui rendraient blême un Bushi Hida. Chaque fois que vous tentez de vous servir de la Compétence Intimidation contre quelqu'un, ou encore que vous faites un jet pour résister à un Jet d'Intimidation ou de Tentation ou à un effet de Peur, vous gagnez un bonus de +5g0 au jet.

L'École d'Archer Tsuruchi

Avant de rejoindre les Mante, lorsqu'ils constituaient encore le Clan de la Guêpe, nul doute que les Tsuruchi étaient les meilleurs archers de l'Empire. Toutefois, le fait qu'ils aient placé l'archerie avant l'étude du sabre a souvent suscité la méfiance des autres familles. Les Tsuruchi s'en moquent cependant. Ils croient en la pureté de l'arc et bien que leurs sensei leur apprennent à se servir d'autres armes, cela leur apparaît parfaitement secondaire. Les Techniques Tsuruchi incarnent la philosophie même de l'archerie à Rokugan, selon laquelle la flèche connaît sa voie et doit être tirée instinctivement.

Les Techniques Tsuruchi tournent presque exclusivement autour du combat à distance, un domaine dans lequel ils excellent. Bien qu'il s'agisse là d'un avantage considérable, ces samurai sont nettement surclassés par l'ensemble des autres Écoles de Bushi quand il leur faut combattre au corps à corps.

L'École d'Archer Tsuruchi [Bushi]

- **Bonus:** Réflexes +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Défense, Enquête, Kyujutsu (Yumi) 2, une Compétence de Bugei ou Noble au choix
- **Honneur:** 3.5
- **Équipement:** Armure Légère ou d'Ashigaru, Vêtements Robustes, Arc et 20 Flèches, Couteau, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques

Rang 1: Sois Toujours Prêt

L'Archer Tsuruchi doit être prêt à affronter ses ennemis en permanence. Vous ajoutez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque quand vous utilisez un arc. Par ailleurs, vous gagnez un bonus de +3 à votre Score d'Initiative.

Rang 2: La Flèche Connaît le Chemin

Un Tsuruchi ne vise pas, mais laisse son trait suivre sa propre voie. Vous gagnez une Augmentation Gratuite utilisable uniquement lorsque vous entreprenez la Manœuvre de Coup Précis. Par ailleurs, vous gagnez un bonus de +2g0 au total de vos jets de dommages quand vous utilisez un arc.

Rang 3: Le Dard de la Guêpe

Cette Technique Tsuruchi permet de développer une vitesse surnaturelle. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple et non d'une Action Complexe quand vous utilisez un arc.

Rang 4: L'envol du non-Esprit

Un véritable archer ne se soucie pas de sa flèche et se contente de tirer. Une fois par escarmouche, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Complexe pour tirer une flèche qui saura exactement où aller. Cette attaque ignore tous les effets d'armure ainsi que les pénalités dues aux Rang de Blessure et la visibilité. Vous pouvez déclarer des Augmentations, mais ne pouvez entreprendre la Manœuvre d'Attaque Supplémentaire sur cette attaque.

Cette Technique ne vous permet pas de toucher une cible située au-delà de la portée habituelle de votre arc.

Rang 5: L'œil de Tsuruchi

La dernière leçon de Tsuruchi enseigne qu'il n'y a pas un ennemi qui ne puisse être abattu à l'aide d'une simple flèche. Vous pouvez effectuer une attaque à distance au prix d'une Action Complexe pour gagner un bonus de +4g1 au total de vos jets d'attaque et de dommages. Vous ne pouvez pas utiliser cette technique conjointement avec L'Envol du Non-Esprit.



Le Clan du Phénix

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

La Famille Agasha: Perception +1

Ancienne famille du Clan du Dragon, les Agasha abandonnèrent leurs maîtres Togashi lorsqu'ils eurent le sentiment que les Dragon s'étaient détournés de leurs devoirs envers l'Empire. En outre, les Phénix ont montré un intérêt certain à leur type de magie. Les Agasha à la curiosité insatiable expérimentent sans cesse, repoussant les frontières connues et de ce qui peut être tenté en toute sécurité en matière de magie.

La Famille Asako: Intuition +1

Discrets et solitaires, les Asako constituent de toute évidence une famille monastique. Ils mènent une vie ascète et érudite qui sied davantage à la Confrérie de Shinsei qu'à une famille de samurai. Leurs rangs abritent la majorité des courtisans du Clan du Phénix et l'intégralité des mystérieux moines Henshin. Les Asako, curieux et contemplatifs, n'ont généralement pour seules ambitions que de servir et d'apprendre.

La Famille Isawa: Volonté +1

Malgré la présence d'un Champion de Clan Shiba, ce sont bien les Isawa qui règnent sur le Clan du Phénix. Ils constituent d'ailleurs la plus importante, la plus puissante et la plus érudite des familles de shugenja de l'Empire. Malheureusement, ce statut les rend arrogants, si bien que de nombreux Isawa luttent constamment contre leurs propres défauts.

La Famille Shiba: Perception +1

Les Shiba comptent parmi les plus érudits et les moins agressifs des familles de bushi. Ils servent le Clan et les Isawa sans se plaindre ni songer à leurs propres personnes. Bien qu'ils admirent la paix et la compassion, ils ne fuient jamais un combat dès lors que le Clan du Phénix a contracté un engagement.

L'École de Bushi Shiba

Les Bushi Shiba se montrent relativement pacifiques, du moins pour des bushi. Leur formation s'attache à un certain nombre de compétences non martiales en plus de leur entraînement militaire traditionnel, ce qui leur vaut une réputation de soldats érudits dans divers cercles. Le Bushi Shiba songe à toutes les alternatives qui s'offrent à lui avant d'entamer un combat, et cherche si possible à éviter les pertes en vies humaines. Mais si l'on menace ceux qu'il protège ou que le combat devient inévitable, il passe rapidement à l'attaque, sans la moindre réserve, et fait son devoir. Ceux qui prennent son désir de préserver la vie à tout prix pour de l'incompétence ne sont certainement pas prêts à le combattre.

Les Techniques Shiba optimisent l'utilisation de Points de Vide et se spécialisent dans la protection d'autrui, ce qui permet aux bushi de remplir leur rôle de yojimbo. Ils ont aussi une affinité aux armes d'hast et peuvent exceller en matière de duel.

L'École de Bushi Shiba

- **Bonus:** Agilité +1
- **Compétences:** Connaissance: Théologie, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Lances, Méditation (Récupération de Vide), une Compétence de Bugei ou Noble au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: La Voie du Phénix

Les Bushi Shiba se déplacent sur le champ de bataille comme le Vide parcourt les éléments. Quand vous dépensez un Point de Vide pour gagner +1g1 sur un jet, vous pouvez si vous le désirez dépenser 2 Points de Vide (pour gagner +2g2) à la place. Vous pouvez effectuer une Manœuvre de Garde au prix d'une Action Gratuite. Toutefois, la cible n'ajoute alors que +5 à son ND d'Armure au lieu de +10.

Rang 2: La Danse des Éléments

Les Bushi Shiba sont en parfaite harmonie avec les shugenja qu'ils protègent et complètent à merveille leurs Sorts, tout en rendant ceux des adversaires moins efficaces. Quand vous adoptez votre Posture pour le Round, vous pouvez choisir une cible située dans un rayon de 10m. Quand votre cible lance un Sort ou se trouve elle-même la cible d'un Sort, vous pouvez augmenter ou réduire le ND du Sort en question de 5. Par ailleurs, quand vous êtes la cible d'un Sort, vous pouvez aussitôt augmenter ou réduire le ND du Sort en question de 5.

Rang 3: En Harmonie avec le Vide

Au combat, les Shiba trouvent aisément leur place en ce monde. Cette Technique s'active automatiquement lors de l'étape de Réactions si un autre personnage a dépensé un Point de Vide lors de ce Round. Vous regagnez un Point de Vide, qui peut vous permettre de dépasser votre maximum, même si les éventuels Points de Vide en excès sont perdus une fois le combat terminé. Vous ne savez rien de la source du Point de Vide ni de la façon dont il a été dépensé. Cette Technique ne s'active que deux fois par escarmouche.

Rang 4: En Harmonie avec l'Univers

La sérénité suscite la certitude, qui elle-même apporte la vitesse. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous utilisez une Arme d'Hast, une Lance ou une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

Rang 5: Caresse du Vide

Les maîtres du style de Shiba parviennent à lever le voile pour agir en parfaite harmonie avec l'univers. Pour chaque Point de Vide que vous dépensez, vous en profitez comme si vous en aviez dépensé deux, du moins si cela est applicable. Par ailleurs, vous pouvez désormais dépenser deux Points de Vide par Tour (au lieu d'un) pour les effets d'amélioration (cf. *Livre de la Terre*).

L'École de Shugenja Isawa

Les Isawa sont les plus grands shugenja de l'Empire, et bien que la famille ne l'admette jamais ouvertement, l'attitude de ceux qui sortent de cette École prestigieuse le démontre parfaitement. Heureusement parmi les autres Clans beaucoup le savent et l'acceptent à différents degrés de ressentiment ou de résignation. Les Isawa sont près de deux fois plus nombreux que la seconde famille de shugenja de l'Empire, au point que leurs effectifs correspondent presque à ceux d'une famille de bushi moyenne. Le fait que tant d'entre eux naissent avec le don de communiquer avec les kami permet à la famille de se spécialiser en divers domaines de magie, mais le cœur de la famille reste l'École de Shugenja Isawa. Il s'agit assurément de la plus vieille École de ce genre à Rokugan, les Isawa y cherchent à dompter les secrets de l'univers depuis plus de mille ans.

Les Shugenja Isawa ne s'encombrent d'aucune spécialisation précise, mais s'échinent à devenir les meilleurs lanceurs de sorts généralistes. Ils choisissent une Affinité mais pas de Déficience, et bénéficient en plus d'une Augmentation Gratuite aux Jets d'Incantation des Sorts découlant de cette Affinité, ce qui les rend extrêmement compétents.

L'École de Shugenja Isawa

- **Bonus:** Intelligence +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Médecine, Méditation, une Compétence de Connaissance au choix, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, 1 Arme au choix, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku
- **Affinité/Déficience:** les shugenja Isawa choisissent un élément (y compris le Vide s'ils le souhaitent) en guise d'Affinité. Ils n'ont pas de Déficience.
- **Technique:** *Le Don d'Isawa* – Les Isawa sont les maîtres absolus de la tradition des shugenja. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets d'Incantation des Sorts de l'élément que vous avez pris pour Affinité.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Sorts d'un élément, 2 Sorts d'un autre élément, 1 Sort d'un troisième élément et 1 Sort d'un quatrième élément

L'École de Maître du Savoir Asako

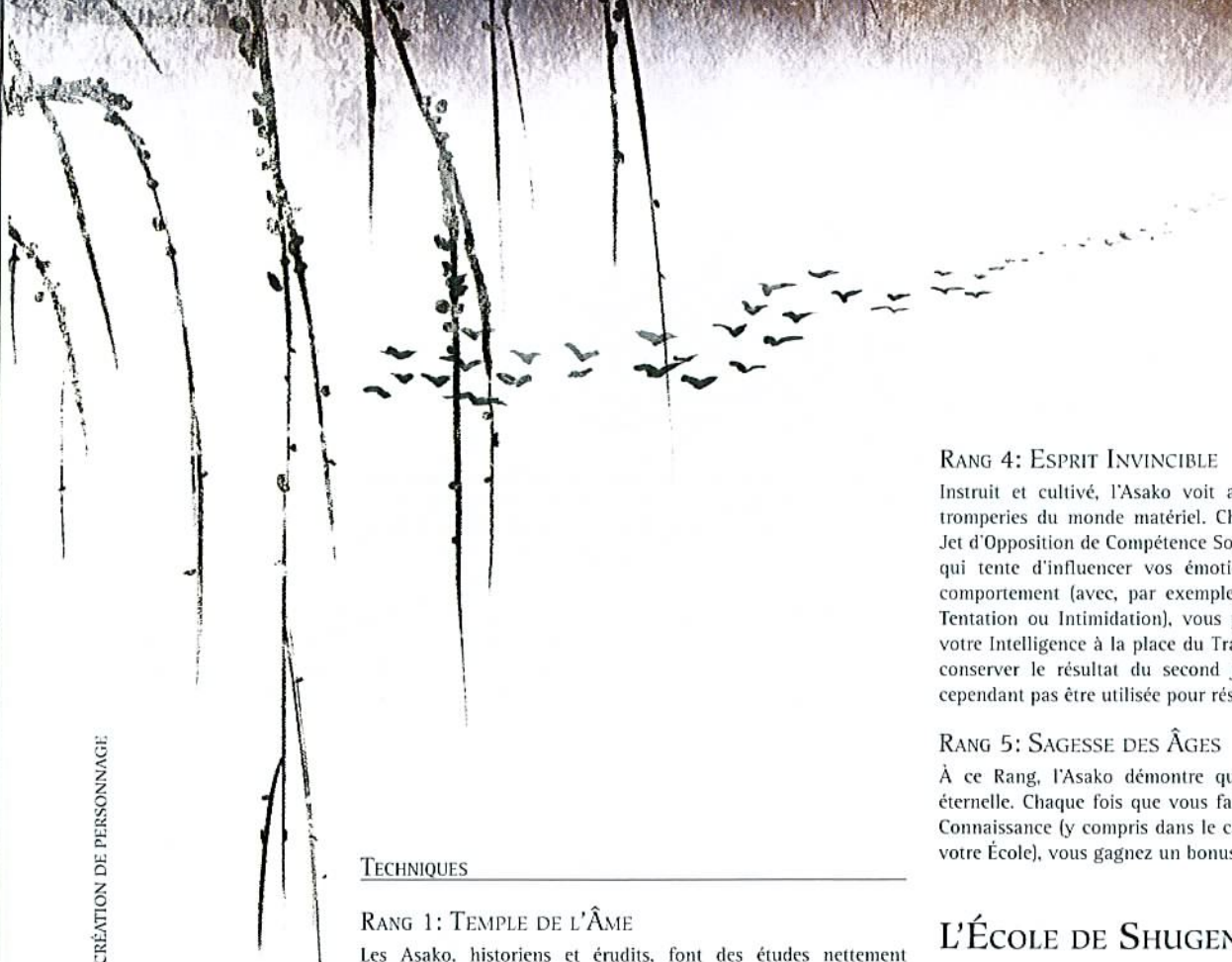
Les Asako ont une nature monastique et érudite, ce qu'illustre à merveille la tradition de courtisans qu'ils observent pour le compte du Clan du Phénix. Leur formation consiste à étudier de nombreux sujets, dont certains peuvent être choisis par les élèves eux-mêmes. Un large spectre de connaissance leur confère la base nécessaire pour réfléchir à toute nouvelle donnée ou situation, ce qui leur confère une grande perspicacité à la cour.

Les Maîtres du Savoir empruntent la voie de l'érudition, ce qui leur confère un avantage certain en société. Ces courtisans utilisent les Compétences de Connaissance pour soutenir leurs Compétences Sociales, accumulant ainsi de l'influence grâce à leur grand savoir.

L'École de Maître du Savoir Asako [Courtisan]

- **Bonus:** Intelligence +1
- **Compétences:** Courtisan, Connaissance: Histoire, Connaissance: Théologie (Fortunes), Étiquette (Courtoisie), Méditation, Sincérité, une Compétence de Connaissance au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Vêtements Commodes, Wakizashi, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku





Techniques

Rang 1: Temple de l'Âme

Les Asako, historiens et érudits, font des études nettement plus longues que celles des autres familles de l'Empire. Ils s'enorgueillissent de leurs connaissances en de nombreux domaines. Ils partagent aussi le dévouement du Clan du Phénix en matière de paix et de courtoisie. Ils affectent donc de la distinction pour régler les problèmes. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Compétences de Connaissance. Chaque fois que vous dépensez un Point de Vide dans le cadre d'un Jet d'Étiquette, vous gagnez un bonus de +3g1 au total du jet, et non l'habituel +1g1.

Rang 2: L'enseignement des Cendres

Les Maîtres du Savoir étudient de très près les nombreux événements historiques, ce qui leur permet de cerner les grandes lignes comportementales à la cour, des courants généralement invisibles pour leurs rivaux des autres Clans. Après avoir passé au moins une journée à observer les événements agitant une cour précise, vous pouvez faire un Jet de Connaissance: Histoire/Perception contre un ND 20 pour gagner un bonus de +2g0 au total de vos Jets de Compétences Sociales durant les deux journées suivantes tant que vous restez au sein de cette cour. L'effet de cette Technique peut être réactivé en faisant un nouveau Jet de Compétence, mais il n'est pas nécessaire de passer de nouveaux jours d'observation tant que vous restez à cette cour précise.

Rang 3: La Voix de l'Univers

La formation de l'Asako se poursuit et il découvre des faits historiques obscurs qui lui permettent de prodiguer des conseils utiles à ses alliés. Vous pouvez passer une heure à discuter avec un ami ou allié et faire un Jet de Connaissance: Histoire/Intelligence contre un ND 25. En cas de réussite, l'allié en question peut ajouter votre Rang de Connaissance: Histoire au total de ses Jets de Compétences Sociales effectués dans les 24 heures suivantes. Vous pouvez déclarer deux Augmentations pour affecter un allié (et un seul) en plus tant que celui-ci participe lui aussi à la conversation. Cette Technique ne peut pas être réutilisée sur une même personne tant que ses effets n'ont pas expiré.

Rang 4: Esprit Invincible

Instruit et cultivé, l'Asako voit au travers des jeux, ruses et tromperies du monde matériel. Chaque fois que vous ratez un Jet d'Opposition de Compétence Sociale pour résister à quelqu'un qui tente d'influencer vos émotions, votre opinion ou votre comportement (avec, par exemple, les Compétences Courtisan, Tentation ou Intimidation), vous pouvez le refaire en utilisant votre Intelligence à la place du Trait d'origine. Vous devez alors conserver le résultat du second jet. Cette Technique ne peut cependant pas être utilisée pour résister à la Peur.

Rang 5: Sagesse des Âges

À ce Rang, l'Asako démontre que la Sagesse du Phénix est éternelle. Chaque fois que vous faites un Jet de Compétence de Connaissance (y compris dans le cadre des autres Techniques de votre École), vous gagnez un bonus de +5g0 au total du jet.

L'École de Shugenja Agasha

Durant des siècles passés au service du Clan du Dragon, les Agasha ont emprunté de nombreuses voies magiques hétérodoxes, avec l'aval et le soutien de l'École de Shugenja Agasha. En plus de leur intérêt alchimique, les Agasha se sont toujours penchés sur la création deSorts permettant d'invoquer les kami de plusieurs éléments à la fois. Le Clan du Phénix leur a permis d'explorer ce champ d'étude aussi loin qu'ils le souhaitent, si bien qu'ils ont fait des progrès considérables en matière de Sorts multi-élémentaires.

La Technique Agasha s'appuie sur la fusion des éléments et les Sorts multi-élémentaires. Bien que cette pratique ne soit pas pleinement acceptée, leur Technique leur permet de changer l'élément du Sort lancé, ce qui leur offre une polyvalence considérable dans la gestion de leurs Sorts quotidiens et de leurs emplacements de Sort.

L'École de Shugenja Agasha

- **Bonus:** Intelligence +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Défense, Étiquette, une Compétence d'Artisanat au choix, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, 1 Arme au choix, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku
- **Affinité/Déficience:** Feu/Eau
- **Technique:** *Tous Sont Un* – Les Agasha saisissent mieux les interactions élémentaires que les autres familles. Quand vous lancez un Sort, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour utiliser un Anneau différent de votre choix plutôt que l'Anneau associé au Sort en question. Ce Sort utilise alors un emplacement de Sort de l'Anneau utilisé. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Artisanat.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Feu, 2 Terre et 1 Air

Le Clan du Scorpion

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

La Famille Bayushi: Agilité +1

Impitoyables et fourbes, les seigneurs du Clan du Scorpion ont de nombreux talents qu'ils mettent au service de leur Clan et de leur Empereur. Les Bayushi se montrent dangereux, sombres et manipulateurs, évaluant toujours la situation en fonction de ce qu'ils peuvent en tirer pour eux-mêmes et leur Clan.

La Famille Shosuro: Intuition +1

Les Shosuro vivent dans les ombres et se font rarement voir, mais ils ont une influence énorme sur ceux qui les entourent. Secrets et reclus, ils ne parlent pas de leurs projets, mais ne manquent jamais d'obéir à un ordre émanant de leurs seigneurs Bayushi. Quand le Clan du Scorpion souhaite qu'une tâche soit menée à bien sans la moindre complication, on contacte un Shosuro.

La Famille Soshi: Intelligence +1

Les Soshi constituent la principale famille de shugenja du Clan du Scorpion fondée aux premières heures du Clan. Ils se spécialisent en magie soutenant les efforts des leurs en matière de politique, de supercherie et de manipulation. Ils collaborent étroitement avec les Shosuro, utilisant leur magie pour accentuer leur nature implacable et soutenir leurs activités secrètes.

La Famille Yogo: Volonté +1

Aucune famille reconnue des Clans Majeurs n'est plus redoutée ou méprisée que les Yogo, la seconde famille de shugenja du Clan du Clan du Scorpion. Ils descendent d'un Phénix maudit aux premiers jours de l'Empire pour avoir trahi celle qu'il chérissait le plus. La malédiction s'est transmise de génération en génération au sein de la famille, au point que beaucoup en évitent les membres. Les Yogo ne prêtent aucune attention à leur réputation et mettent leur puissante magie au service des Scorpion, quelle que soit la considération qu'on leur offre.

L'École de Bushi Bayushi

Les pires félons des meilleures pièces de théâtre rokugani sont toujours des Scorpion, car cela est le plus plausible pour la plupart des samurai de l'Empire. Il faut dire que les actes des élèves de l'École de Bushi Bayushi ont donné naissance à ce stéréotype et l'ont consolidé au fil des siècles. Tous les élèves des dojo Bayushi sont formés pour devenir de parfaites armes de discorde, capables de retourner les Clans les uns contre les autres avec un minimum d'efforts. L'entraînement martial n'est qu'un aspect de leur éducation, qui inclut souvent la manipulation sociale, la discrétion et même l'usage de poison, du moins lorsque l'élève en semble digne.

Les Techniques Bayushi regroupent une série de coups bas. Chacune offre un avantage au personnage, qu'il s'agisse d'augmenter son Initiative ou d'accentuer un avantage déjà existant. Il peut notamment accabler son ennemi de handicaps très préjudiciables, ce qui lui permet avec un peu de chance de venir à bout d'adversaires supérieurs.

L'École de Bushi Bayushi

- **Bonus:** Intelligence +1
- **Compétences:** Courtisan (Manipulation), Défense, Étiquette, Iaijutsu, Kenjutsu, Sincérité, une Compétence au choix
- **Honneur:** 2.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques

Rang 1: La Voie du Scorpion

Les Bushi Scorpion ont toujours l'air d'avoir une longueur d'avance sur leurs adversaires. Vous ajoutez +1g1 à vos Jets d'Initiative. Vous ajoutez aussi +5 à votre ND d'Armure contre les adversaires ayant une Initiative inférieure à la vôtre.

Rang 2: Les Pinces et le Dard

Les célèbres ruses des Scorpion ont coûté la vie à de nombreux samurai intrépides. Vous pouvez entreprendre la Manœuvre de Feinte pour une Augmentation et non deux.

Rang 3: Frapper avec la Queue

Les Bushi Scorpion s'efforcent de déséquilibrer leurs ennemis, de bloquer leurs attaques et de les ralentir. Quand vous adoptez une Posture au début de vote Tour, vous pouvez choisir une cible située dans un rayon de 9m. Si vous la touchez à votre Tour, elle est Fatiguée. Lors de l'étape de Réactions, un adversaire affecté peut tenter un Jet de Terre contre un ND 25 pour annuler les effets de cette Technique. En cas d'échec, les effets de cette Technique s'achèvent lors de l'étape de Réactions suivante (la seconde après qu'il ait été touché).

Rang 4: Frapper de Dessus et d'En Dessous

La rapidité du Scorpion lui permet de terrasser ses adversaires avant même qu'ils ne comprennent avoir été attaqués. Vous pouvez porter des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

Rang 5: Les Pinces Retiennent, Le Dard Frappe

Pour parvenir à la victoire, le Scorpion doit commercer par trouver le point faible de son adversaire. Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Complexe pour attaquer votre adversaire avec une arme de corps à corps. En cas de réussite, la cible se retrouve Étourdie. Lors de l'étape de Réactions, un adversaire affecté peut tenter un Jet de Terre contre un ND égal à la quantité de dommages infligée pour mettre fin à l'Étourdissement. S'il échoue ou ne tente tout simplement pas le jet, l'Étourdissement s'achève lors de l'étape de Réactions suivante (la seconde après qu'il ait été touché).



L'École de Shugenja Soshi

Bien que ce soit rare, il arrive que les prodigieuses qualités physiques des Bayushi et des Shosuro ne permettent pas d'accomplir une tâche nécessitant discrétion et subtilité. Dans ce cas, un élève de l'École de Shugenja Soshi se charge de la mission. Les Soshi comprennent mieux que quiconque que contrairement à ce que beaucoup pensent, les kami ne sont pas des êtres honorables, mais des créatures originaires d'un autre monde n'ayant aucune notion du comportement humain et de l'honneur. Quand on les caresse dans le sens du poil, ils sont donc prêts à tout, du moins si l'on n'enfreint pas l'ordre naturel des choses, en usant de magie du sang par exemple. Ainsi les Soshi ont peaufiné l'art de canaliser les kami afin de produire de véritables tours de force en matière de discrétion, de ruse et de tromperie.

Bien que tous les shugenja aient le potentiel de lancer des Sorts discrètement, aucun ne le fait avec autant de talent que les Soshi. Capables de lancer une multitude de Sorts n'infligeant pas de dommages sans révéler qu'ils en sont la source, ils font les candidats parfaits des missions d'infiltration et de manipulation de cour.

L'École de Shugenja Soshi

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Théologie, Courtisan, Discrétion, Étiquette, une Compétence au choix
- **Honneur:** 2.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku
- **Affinité/Déficience:** Air/Terre
- **Technique:** *Le Murmure des Kami* – Les Soshi lancent leurs Sorts aussi discrètement que les kami. Vous pouvez sacrifier un emplacement de Sort supplémentaire quand vous lancez un Sort qui n'inflige pas de dommages pour éliminer tous les signes visibles censés en découler. Tous les effets du Sort ont lieu normalement, mais il n'y a aucun signe extérieur de ce qui s'est passé. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Illusion.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Air, 2 Feu et 1 Eau

L'École de Courtisan Bayushi

La réputation des Scorpion à la cour équivaut presque à celle des Grue, mais généralement teintée d'une aura d'effroi, résultat direct des machinations malveillantes des courtisans Bayushi depuis des siècles. Le très célèbre réseau de renseignements des Scorpion provient assurément de leurs éminents courtisans, capables de dénicher les plus petits détails utilisables pour abattre un individu, une famille ou un Clan.

Les courtisans du Clan du Scorpion demeurent les maîtres de la manipulation et de la tromperie. Plus encore, ils savent trouver les faiblesses et secrets les mieux cachés de leurs adversaires (ou de leurs alliés!) et les exploiter pour le bien de leur Clan. Tout adversaire, quel qu'il soit, peut donc être la cible d'un courtisan Bayushi susceptible d'éventer des secrets jusque-là bien gardés.

L'École de Courtisan Bayushi

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Calligraphie, Courtisan (Commérage), Enquête, Étiquette, Sincérité (Tromperie), Tentation, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 2.5
- **Équipement:** Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Rang 1: La Faiblesse est ma Force

Les Bayushi n'ont pas leur pareil pour dénicher puis exploiter les faiblesses et échecs d'autrui. Sans même connaitre la nature exacte du secret d'un rival, le simple fait de savoir qu'il cache quelque chose peut amplement leur suffire. Quand vous effectuez un Jet d'Opposition Social contre quelqu'un, vous gagnez une Augmentation Gratuite au jet pour chaque tranche de 3 points de Désavantages Mentaux ou Sociaux (arrondi à l'entier inférieur) qu'il possède. Les Désavantages qui n'ont pas conféré de Points d'Expérience comptent eux aussi dans le cadre de cette Technique, qui ne peut cependant octroyer plus de 5 Augmentations Gratuites.

Les Bayushi oscillent toujours entre vérité et mensonge, au point qu'on ne peut que difficilement faire la part des deux pour tout ce qui leur sort de la bouche. Vous gagnez une Augmentation Gratuite quand vous utilisez la Compétence Courtisan pour propager une rumeur, et n'avez pas besoin de déclarer d'Augmentation pour cacher le fait que vous en êtes la source.

Rang 2: Eaux Troubles

Les Scorpion jaugent parfaitement leurs adversaires et cernent leurs faiblesses pour mieux les abattre. En discutant avec quelqu'un pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition d'Enquête/Intuition contre Étiquette/Intuition. En cas de succès, vous apprenez son identité, ainsi que les Rangs de son Trait Mental le plus bas et de sa Compétence Sociale accompagnée d'au moins un Rang la plus basse (en cas d'égalité, c'est au MJ de choisir).Vous pouvez aussi dépenser un Point de Vide pour découvrir le Trait Mental et la Compétence Sociale suivants les plus bas.

Rang 3: Les Secrets Sont Comme des Marques de Naissance

À ce Rang, le Scorpion devient tellement fort pour découvrir des secrets qu'il peut pousser son interlocuteur à en révéler un lors d'une simple conversation. En parlant avec quelqu'un pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/ Intuition afin de l'obliger à révéler un de ses Désavantages Mentaux ou Sociaux. S'il n'en a pas, il révèle alors un de ses Avantages Mentaux ou Sociaux. Notez toutefois que seul le nom du Désavantage ou de l'Avantage est révélé, pas la nature précise du secret. Par exemple, vous apprendrez que la cible a un Sombre Secret, rien de plus. Si le jet vous permet de découvrir un Désavantage, vous pouvez (avec l'aval du MJ) prendre l'Avantage Chantage à 2 points contre l'individu en question, sans que cela ne vous coûte de Points d'Expérience.

Rang 4: La Douce Piqûre de la Critique

À ce Rang, le Courtisan Bayushi devient capable d'exploiter tous les renseignements réunis pour briser très subtilement ses ennemis en sapant chacune de leurs mots et gestes. Chaque fois que vous faites un Jet d'Opposition de Compétence Sociale contre un individu sur lequel vous exercez un Chantage, ses dés ne peuvent être ouverts. Par ailleurs, chaque fois que vous faites un Jet d'Opposition de Compétence Sociale contre quelqu'un (que vous exerciez ou non un Chantage sur lui), vous pouvez dépenser un Point de Vide pour l'obliger à utiliser un Trait Mental de votre choix (au lieu du Trait habituellement associé au jet).

Rang 5: Bas les Masques

La dernière leçon de l'École Bayushi consiste à obliger le reste de la cour à voir le monde corrompu et déshonorant qui lui est si familier, brisant ainsi la réputation de ceux auxquels il s'adresse. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez faire un Jet d'Opposition Social de Courtisan (Commérage)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/Intuition d'un adversaire. Si vous exercez un Chantage sur la cible de cette Technique, vous gagnez un bonus de +5g0 au total du jet. En cas de succès, vous infligez un des Désavantages suivants à la cible: Désavantage Social, Ennemi Juré ou Obligation (envers la personne de votre choix). Le Désavantage dure un mois, sauf si le MJ estime que la cible a fait le nécessaire pour s'en débarrasser avant (cette Technique ne peut pas être réutilisée sur une même cible tant que l'effet n'a pas expiré).

L'École d'Infiltrateur Shosuro

En dehors du Clan du Scorpion, peu d'individus connaissent l'existence de l'École d'Infiltrateur Shosuro. De toute façon, ceux qui savent sont si étroitement liés au Clan qu'ils n'osent pas en révéler l'existence, ou ont à ce point subi le discrédit que nul ne prête attention à leurs accusations. Les Shosuro incarnent le Clan du Scorpion tel que chacun se l'imagine, mais sans l'arrogance et la cruauté communément associées à ces félons dans les pièces de théâtre et poèmes. Les Infiltrateurs, tueurs impitoyables et silencieux, ne tirent ni plaisir si satisfaction de leur travail. Ils accomplissent tout simplement leur devoir sans joie ni remords.

La spécialisation des Infiltrateurs Shosuro n'a rien de compliqué, elle consiste à attaquer des cibles et les terrasser avant qu'elles puissent s'en rendre compte. Les bonus en discrétion rendent ces guerriers quasiment indétectables. Une fois à l'abri du regard de leur adversaire, ils peuvent frapper depuis les ombres et infliger des dommages considérables.

L'École d'Infiltrateur Shosuro [Ninja]

- **Bonus:** Réflexes +1
- **Compétences:** Athlétisme, Comédie, Ninjutsu, Sincérité, Discrétion (Furtivité) 2, une Compétence au choix
- **Honneur:** 1.5
- **Équipement:** Ashigaru ou Armure Légère, vêtements noirs et robustes, daisho, arc ou couteau, nécessaire de voyage, 5 koku



Rang 1: La Voie des Ombres

La première leçon de l'Infiltrateur consiste à dissimuler les signes de sa véritable nature. Vous ne perdez pas d'Honneur lorsque vous utilisez une Compétence Dégradante ou d'Arme de Ninjutsu au service du Clan du Scorpion (à l'appréciation du MJ). Vous gagnez un bonus de +2g0 au total de vos Jets de Discrétion.

Rang 2: Coup Depuis les Tenèbres

Un élève des Techniques Shosuro ne manque jamais d'exploiter un avantage que lui offre un adversaire. Quand vous annoncez une attaque contre un adversaire non conscient de votre présence jusqu'au moment de l'attaque en question, vos Augmentations ne sont pas limitées par votre Vide et vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre Rang de Maîtrise au jet d'attaque. Vous lancez aussi (sans les garder) la moitié de ces dés sur un jet d'attaque contre un adversaire victime d'une Condition (comme Étourdi ou Fatigué). Ces deux effets ne se cumulent pas. Si les deux sont applicables, vous devez en choisir un des deux (par exemple, vous n'ajoutez pas un nombre de dés égal à une fois et demie votre Rang de Maîtrise à un jet d'attaque contre un adversaire Aveuglé et inconscient de votre présence).

Rang 3: De l'Acier dans la Soie

Un véritable guerrier de l'ombre frappe vite et fort. Quand vous tendez un guet-apens (comme indiqué ci-dessus), ou quand vous utilisez des armes de ninjutsu (les armes avec le mot-clé Ninjutsu), vous pouvez porter une attaque de corps à corps (ou encore une attaque à distance si vous utilisez un shuriken ou un tsubute) au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

Rang 4: Murmure d'Acier

Un maître assassin frappe depuis l'ombre sans jamais dévoiler sa présence. Même après avoir attaqué une cible, vos adversaires et autres passants doivent réussir un Jet d'Opposition d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception contre Discrétion/Agilité pour vous remarquer. Vous ne pouvez utiliser cette Technique que si vous n'effectuez qu'une seule attaque par Round (le MJ pourra décréter que la Technique ne fonctionne pas dans les lieux où il s'avère impossible de se cacher).

Rang 5: Le Silence Final

Un véritable assassin n'a besoin de porter qu'un coup. Après avoir effectué le jet de dommages découlant de votre attaque, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour passer le résultat de deux dés au choix à 10. Toutefois, les dés concernés ne sont pas ouverts. Vous pouvez dépenser plusieurs Points de Vide de cette façon, chacun affectant le résultat d'un ou deux dés de dommages.



Compétences

Plus encore que la plupart des autres points de règle, les Compétences définissent les connaissances et l'aptitude d'un personnage du jeu de rôle de Légendes des Cinq Anneaux. Les Traits correspondent à ce que peut le personnage en termes de capacités mentales et physiques brutes, tandis que les Compétences représentent la somme de tout ce qu'il a appris au cours de sa vie, lui permettant de réaliser de véritables prouesses.

Comme il est dit dans le *Livre de la Terre*, les Jets de Compétence sont les jets de dés les plus courants des parties. Dans le cadre de ces jets, les Compétences s'associent presque toujours à un Trait. Le jeu présente cette association sous la forme de couples de termes tels que Kenjutsu/Agilité. Quand une notation de ce type apparaît, le joueur concerné doit lancer un nombre dés égal à la Compétence Kenjutsu de son personnage plus son Trait Agilité, en gardant un nombre de dés égal à son Agilité.

Il existe plusieurs catégories de Compétences, dont les plus importantes sont les sous-types qui divisent toutes les Compétences en quatre groupes illustrant la manière dont le recours à la Compétence se perçoit dans la société rokugani. Les sous-types sont les suivants:

- Les **Compétences Nobles** sont l'apanage de la caste des samurai. Il s'agit des Compétences que l'on voit typiquement à l'œuvre à la cour des daimyo, voire parmi les hôtes de la Cour Impériale. Elles reflètent la noblesse et la sophistication, et leur maîtrise exige généralement une éducation poussée.
- Les **Compétences de Bugei** constituent le domaine des bushi. Il s'agit des Compétences des guerriers et bien que les samurai ne soient pas les seuls à les pratiquer (puisque les ashigaru et les budoka en apprennent aussi certaines), ils restent assurément les maîtres de cet art.
- Les **Compétences de Marchand** représentent la connaissance de certaines pratiques qui ne concernent pas les samurai. Même si leur pratique ne se montre pas foncièrement déshonorante, on les tolère tout juste et ceux qui s'y adonnent ouvertement et régulièrement sont considérés avec un mépris à peine voilé par leurs pairs plus sophistiqués.
- Les **Compétences Dégradantes** correspondent aux métiers et pratiques que nulle âme honorable ne pourrait imaginer adopter. Un samurai qui s'adonnerait à une telle Compétence essuierait très probablement une perte d'Honneur, voire de Gloire si la pratique était publique.

Spécialisations

Certaines Compétences couvrent un certain nombre d'activités différentes mais néanmoins toutes assurées par la même Compétence principale. On parle alors de Spécialisations, aspects de la Compétence qui peuvent conférer un bonus aux personnages qui s'y sont particulièrement consacrés. Bon nombre des Compétences détaillées dans ce chapitre proposent plusieurs Spécialisations.

Le nombre de Spécialisations dont peut disposer un personnage pour une Compétence donnée dépend de son Rang dans la Compétence. On peut ainsi avoir une Spécialisation pour une Compétence au Rang 1, deux Spécialisations au Rang 3, trois au Rang 5, quatre au Rang 7, et cinq Spécialisations (valeur maximale) au Rang 9. L'achat d'une Spécialisation dans une Compétence coûte deux Points d'Expérience. Chaque Spécialisation est indiquée entre parenthèses après le nom de la Compétence à laquelle elle est associée. Ainsi, un personnage qui dispose de trois Rangs dans la Compétence Kyujutsu et une Spécialisation pour les yumi notera la compétence comme suit: Kyujutsu (Yumi) 3.

Un personnage qui effectue un Jet de Compétence et qui dispose d'une Spécialisation adaptée à la situation peut aussitôt rejouer tous les dés dont le résultat est 1. Cette règle ne s'applique qu'une fois par jet. Exemple: un personnage affichant Kenjutsu (Katana) 3 et Agilité 2 effectue une attaque au katana, il lance 5g2 et obtient 1, 1, 4, 6 et 8. Étant donné qu'il emploie un katana et dispose de la Spécialisation Katana en Kenjutsu, il relance immédiatement les deux dés qui ont donné 1, obtenant cette fois 1 et 7, pour vraisemblablement garder le 7 et le 8 (total de 15). Le dé relancé qui s'est arrêté une seconde fois sur 1 ne peut être lancé une troisième fois.

Capacités de Maîtrise

En raison de la nature du système Roll & Keep, on considère souvent les Traits comme plus importants que les Compétences, car ils contribuent non seulement au nombre de dés lancés, mais déterminent aussi au nombre de dés gardés. Il ne faut cependant pas oublier que les Compétences ont leurs propres avantages, dont les plus attractifs restent les Capacités de Maîtrise.

Les Capacités de Maîtrise représentent des avantages que les personnages acquièrent en obtenant un Rang élevé dans une Compétence donnée. La plupart des Compétences en disposent, mais cela n'a rien de systématique. Celles qui proposent des Capacités de Maîtrise les octroient généralement aux Rangs 3, 5 et 7, mais certaines Compétences ne donnent droit qu'à une seule Capacité de Maîtrise, au Rang 5. Ces avantages sont présentés dans la description détaillée des Compétences correspondantes. Sauf indication contraire, les Capacités de Maîtrise ne s'appliquent que lorsqu'on emploie la Compétence en question.

Toutes les Compétences s'accompagnent d'une Capacité de Maîtrise unique obtenue au Rang 10: une Augmentation Gratuite sur tous les jets recourant à la Compétence.

Liste des Compétences

Toutes les compétences sont présentées de la manière suivante:

- Nom de la Compétence (Trait): le nom de la Compétence s'accompagne du Trait avec lequel elle s'associe la plupart du temps. Selon les situations, un Jet de Compétence peut engendrer une combinaison Compétence/Trait différente (à la discrétion du MJ), mais le Trait indiqué ici s'imposera le plus souvent.
- Sous-Type: les sous-types ou autre catégories de la Compétence apparaissent juste après le nom de la Compétence. Ces mots-clés peuvent avoir un impact en termes de règles. En cas de Compétence Globale, il sera également proposé ici quelques exemples de disciplines.
- Spécialisations: les éventuelles Spécialisations associées à la Compétence apparaissent ici.
- Description: aperçu de la manière dont la Compétence s'emploie à Rokugan, de son influence sociale et d'autres remarques concernant son recours.
- Capacités de Maîtrise: toutes les Capacités de Maîtrise éventuellement associées à la Compétence figurent en fin de rubrique.

Quelles Compétences sont les Plus Utiles?

Les joueurs débutants peuvent se demander quelles sont les Compétences les plus importantes dans *Le Livre des Cinq Anneaux*. Dans une certaine mesure, cela varie d'une campagne à une autre. De ce fait, consulter le MJ avant la création du personnage peut être fort utile: si la campagne sera orientée sur le combat, les Compétences de Bugei seront prépondérantes, tandis que les Compétences d'Artisanat ou de Spectacle seront nettement moins usitées. Cependant, les Compétences suivantes sont quasiment toujours utiles:

- Défense – utile à la fois pour une bonne utilisation des Postures de Défense et d'Esquive, qui servent grandement à la survie de tout personnage.
- Étiquette – c'est la principale Compétence de «défense sociale». Elle sert à résister à un grand nombre de Compétences Sociales et de Techniques de courtisan.
- Enquête – très utile pour repérer des embuscades, trouver des indices cachés, et déterminer si quelqu'un vous ment.
- Connaissance: Héraldique – on l'utilise pour identifier quelqu'un à partir de son Rang de Gloire.
- Connaissance: Bushido – on l'utilise pour déterminer le Rang d'Honneur de quelqu'un.



Autres Types de Compétences et Compétences Globales

Bien qu'elles ne soient pas aussi importantes que les sous-types, d'autres catégorisations de Compétence existent qui présentent un intérêt d'un point de vue mécanique.

- Les Compétences d'École sont les sept Compétences de base qu'un personnage reçoit de ses sensei au sein de l'École de son Clan. Elles varient d'une École à l'autre et sont spécifiées dans les descriptions de chaque École de ce chapitre. Divers éléments de règles influent sur les Compétences d'École d'un personnage.
- Les Compétences Sociales sont utilisées par les personnages qui évoluent en milieu mondain, notamment à la cour. La politique constitue une forme alternative de champ de bataille pour la caste des samurai et les courtisans peuvent se lancer des duels verbaux aussi meurtriers que des affrontements à l'épée. Les Compétences Sociales sont particulièrement utilisées dans les Techniques d'École de Courtisan.

Le terme Compétence Globale fait référence à un groupe de compétences similaires qui ne justifient pas un nom chacune ni de spécificités de règles. Généralement, une Compétence Globale correspond à un certain nombre de disciplines auxquelles peut s'appliquer le même système de résolution mais qui se distinguent suffisamment pour que la maîtrise de l'une n'entraîne pas nécessairement celle des autres. Chacune de ces disciplines correspond donc à une Compétence unique que l'on doit acheter et améliorer séparément, dont le nom apparaît après celui de la Compétence Globale. Ainsi, la Compétence qui permet de bien jouer au jeu de Go appartient à la Compétence Globale Jeu et sera indiquée comme Jeu: Go.

Les Compétences Globales sont les suivantes:

- Armes, qui sont des Compétences utilisées au combat. Contrairement aux autres Compétences Globales, certaines Compétences d'Armes ont leurs propres facultés. Toutes les armes non détaillées dans ce chapitre tombent néanmoins dans la catégorie Armes et n'ont pas de faculté propre.
- Art, qui représente les diverses formes artistiques particulièrement prisées à Rokugan.
- Artisanat, qui correspond à la capacité à créer des objets pratiques d'une forme ou d'une autre.
- Connaissance, qui représente la maîtrise d'un ou plusieurs domaines d'érudition.
- Jeu, qui inclut un certain nombre de passe-temps qui font la joie de l'Empire.
- Spectacle, qui illustre l'aptitude d'une personne à divertir autrui.

Compétences Nobles

Art (Intuition)

Sous-Type: Compétence Globale (regroupe Bonsai, Ikebana (agencement floral), Jardinage, Origami (art du papier plié), Peinture, Poésie, Sculpture et Tatouage, entre autres)

Spécialisations: Dépend de la discipline

Description: Il s'agit d'une Compétence fourre-tout qui représente le talent que le personnage possède dans l'un des nombreux arts reconnus comme nobles par la société rokugani. En plus d'être soldats et prêtres, les samurai incarnent la culture. On perçoit donc l'activité d'artiste comme honorable et noble dans de nombreux clans.

Capacités de Maîtrise: Aucune

Art de la Magie (Intelligence)

Sous-Type: le recours à la Spécialisation Faveur dans le cadre d'une interaction avec des esprits kami est considéré comme une Compétence Sociale

Spécialisations: Faveur, Recherche de Sorts

Description: La voie du shugenja commence par la faculté innée de communiquer avec les kami, mais elle se poursuit par une vie d'étude rigoureuse et de recherches dévouées. Même si d'autres personnes peuvent entreprendre cet art, la compréhension essentielle des secrets de l'invocation des kami en fait avant tout le domaine des shugenja. Ces recherches permettent également aux shugenja plus érudits de créer de nouvelles prières que d'autres pourront employer. Elles serviront à implorer certains types de kami d'accomplir des tâches pour eux.

La Spécialisation Recherche de Sorts permet de formuler de nouveaux Sorts. Cela demande généralement de réussir un jet d'Art de la Magie (Recherche de Sorts)/Intelligence assorti d'un ND égal à 10 + le Niveau de Maîtrise du nouveau Sort x10. Il faut pour cela y consacrer un nombre de semaines d'études continues égal au Niveau de Maîtrise du nouveau Sort. Avant de pouvoir être appris, les nouveaux Sorts doivent être proposés au MJ pour qu'il en approuve l'utilisation.

La Spécialisation Faveur s'emploie sous forme de Compétence Sociale lorsqu'on lance le Sort Communion pour converser avec un esprit, notamment lorsqu'on tente de persuader l'esprit de se montrer serviable. Vous trouverez davantage de renseignements sur ce sujet dans la description du Sort Communion, plus avant dans ce chapitre.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage bénéficie d'un +1g0 aux jets d'incantation.

Calligraphie (Intelligence)

Sous-Type: Les effets qui ciblent les Compétences d'Art affectent également Calligraphie.

Spécialisations: Code Secret, Haut Rokugani

Description: Pour beaucoup, la calligraphie représente un art à part entière qui se pratique non seulement parmi les shugenja (qui recourent à des codes et des écritures spécifiques pour protéger leurs secrets mystiques), mais aussi chez les artisans et les courtisans qui s'en servent pour faire bonne impression et se faire bien voir à la cour. Nul besoin d'apprendre la calligraphie pour savoir lire et écrire comme tous les samurai, mais cela permet de montrer un raffinement certain.

Si vous disposez de la Spécialisation Code Secret, on considère que vous connaissez un mode de cryptage couramment employé par votre Clan. Les codes secrets peuvent être très difficiles à décrypter, le ND dépendant de leur fréquence d'utilisation et des moyens de création employés. Le ND est généralement le résultat du jet de Calligraphie (Code Secret)/Intelligence employé pour créer le texte. La Spécialisation Haut Rokugani permet de recourir au style linguistique plus ancien, sophistiqué et chargé que l'on emploie à la Cour Impériale.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +10 quand il tente de décrypter un code secret.

Cérémonie du Thé (Vide)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Aucune

Description: La cérémonie du thé se veut une très ancienne tradition sacrée née en même temps que l'Empire, créée dit-on par dame Doji en personne. Il s'agit d'un rituel qui se transmet des parents aux enfants, avec la même application et le même formalisme qu'une lame de famille. Dans une cérémonie du thé typique, l'individu qui mène le rituel dresse une table irréprochable, prépare le thé et le sert à tous les participants, qui le consomment alors comme un seul homme, le tout dans un silence total. La cérémonie a une grande influence spirituelle et aide les personnes présentes à se purifier l'esprit.

Pour mener à bien une cérémonie du thé, il faut réussir un jet de Cérémonie du Thé/Vide (ND 15 + 5 par participant présent en plus du deuxième). Le rituel est normalement prévu pour deux personnes, mais on peut le mener seul ou y faire compter un total de cinq participants. En cas de Jet de Compétence réussi, tous les participants récupèrent un Point de Vide dépensé. Une cérémonie correctement menée prend trente minutes et demande un lieu paisible.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: tous les participants récupèrent 2 Points de Vide au lieu de 1.

Comédie (Intuition)

Sous-Types: Compétence Sociale; les effets qui ciblent les Compétences de Spectacle affectent également Comédie.

Spécialisations: Clan, Sexe, Profession

Description: Cette Compétence exprime la faculté d'un individu à se faire passer pour quelqu'un d'autre, que ce soit dans le cadre d'une pièce ou pour infiltrer la forteresse de l'ennemi de son seigneur. Elle représente également la connaissance qu'a le personnage des principaux genres théâtraux de Rokugan: le kabuki, style flamboyant où l'action est intense, et le noh, plus sobre et stylisé.

Le ND pour se déguiser est de 15. Cette valeur correspond à un personnage qui endosse le rôle d'un individu lambda du même Clan, de même sexe et de même profession (bushi, courtisan ou shugenja). Chaque déviation de l'un de ces aspects entraîne une augmentation +5 du ND total du Jet de Compétence (ainsi, un bushi homme du Clan du Scorpion qui tente de se faire passer pour une courtisane du Clan de la Grue verra le ND passer à 30). Quelqu'un qui tente d'imiter un individu précis devra faire face à une tout autre difficulté, le ND augmentant de +15 (en plus d'éventuels accroissements liés au Clan, au sexe ou à la profession). Vous pouvez déclarer des Augmentations afin que votre déguisement soit plus difficile à discerner. Un personnage cherchant à discerner un déguisement doit effectuer un Jet d'Enquête/Perception contre un ND égal à 15 + 5 par Augmentation prise lors du jet de Comédie du déguisement.

Utiliser la Compétence Courtisan

Lorsqu'un joueur utilise la Compétence Courtisan dans le jeu, il devra «jouer» ce que le personnage essaie de faire, après quoi le MJ lui demandera d'effectuer un Jet de Courtisan. Les joueurs et MJ moins enclin au «jeu de personnage» déclareront simplement ce que le personnage fait («j'essaie de le persuader de s'opposer au Clan de la Licorne») puis effectueront le Jet de Compétence.

Un Jet de Courtisan ne se fait pas dans l'absolu. Si un joueur essaie d'influencer un autre personnage, un Jet d'Opposition contre l'Étiquette (ou tout autre Compétence appropriée, comme Sincérité par exemple, à la discrétion du MJ) sera requis. Le MJ devra toutefois être attentif à un trop grand nombre de Jets de Compétence Sociale ou de Courtisan: en effet, demander des Jets de Compétence à chaque fois que quelqu'un prend la parole ralentira la partie.



Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le ND pour se déguiser est réduit de 5.
- Rang 5: le ND pour se déguiser est réduit de 10 (non cumulatif).
- Rang 7: le ND pour se déguiser est réduit de 15 (non cumulatif).

Connaissance (Intelligence)

Sous-Type: Compétence Globale (regroupe Anatomie*, Architecture, Augures, Bushido, Clan Majeur (un au choix), Culture Gaijin (une au choix), Culture Non-humaine (une au choix), Éléments, Fantômes, Guerre, Héraldique, Histoire, Maho*, Nature, Outremonde*, Pègre*, Royaumes Spirituels, Shugenja, Théologie, et à peu près tout le reste) [on considère les disciplines suivies d'une * comme des Compétences Dégradantes]

Spécialisations: Dépend de la discipline

Description: De nombreux samurai assument le rôle d'érudits pour mieux servir leur seigneur ou leurs propres intérêts. Bien que cette tendance soit courante chez les shugenja, un courtisan ou un bushi peuvent étudier un domaine suscitant leur intérêt. L'histoire et l'héraldique restent parmi les plus utiles et les plus répandus, mais on peut se pencher sur n'importe quel sujet.

Les Jets de Compétence de Connaissance sont effectués pour déterminer si le personnage possède des informations sur le sujet étudié (par exemple un bushi pourra effectuer un Jet de Connaissance: Shugenja pour déterminer le but d'un rituel auquel il assiste)

Capacités de Maîtrise: Aucune

Courtisan (Intuition)

Sous-Type: Compétence Sociale

Spécialisations: Commérage, Manipulation, Piège Rhétorique

Description: Compétence fondamentale des cours rokugani, Courtisan mesure la capacité du personnage à participer aux jeux politiques redoutables qui dominent les strates supérieures de l'ordre social de l'Empire. Les courtisans ont leur propre art de la guerre et parviennent à manipuler autrui par leur maîtrise des mots pour le mettre en porte-à-faux.

On peut dire que Courtisan représente la Compétence de l'«attaque sociale». Les personnages mondains du genre offensif recourent volontiers à Courtisan, souvent par le biais des Spécialisations Manipulation et Piège Rhétorique, ce qui leur permet de manœuvrer leurs adversaires. Cela prend souvent la forme de Jets d'Opposition avec Étiquette ou Sincérité. Courtisan peut également servir à avoir vent de rumeurs au sujet d'une personne ou alors à les propager, grâce à la Spécialisation Commérage. La Gloire de la cible peut corser l'entreprise, le ND étant en général de 10 plus le quintuple (x5) de la Gloire de la cible moins le quintuple de votre propre Gloire. Rappelons que tenter de propager des rumeurs infamantes concernant une personne avec un Statut supérieur au sien est souvent peu avisé et risque facilement d'entraîner la peine de mort du responsable.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le personnage bénéficie d'un +3 en Réputation, qui permet de dépasser le total normalement indiqué par ses Anneaux et ses Rangs de Compétence.
- Rang 5: le personnage bénéficie d'un bonus de +1g0 au total de tous les Jets d'Opposition recourant à Courtisan.
- Rang 7: le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +7 en Réputation, qui permet de dépasser le total normalement indiqué par ses Anneaux et ses Rangs de Compétence (ce bonus s'ajoute à celui conféré au Rang 3).

Divination (Intelligence)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Astrologie, Kawaru

Description: Certains individus possèdent la faculté de scruter la trame de l'avenir et de la destinée qui tissent l'univers pouvant ainsi en retirer un semblant de prescience. Cela passe parfois par l'étude des astres et de leur position (l'astrologie), mais le plus souvent, ils recourent aux *kawaru*, ces petites pierres, bâtons et pièces gravés de divers hexagrammes qui permettent cette prouesse. Les kawaru se lancent généralement dans un bol ou autre récipient, puis on étudie les motifs obtenus.

Vous pouvez tenter une divination par jour. Le ND de ce Jet de Compétence est de 15, mais le MJ peut décider d'un ND supérieur selon les circonstances. Si le jet échoue, on peut aussitôt tenter un second jet en dépensant un Point de Vide (le ND de ce second jet augmente comme toujours de +10). Les renseignements obtenus par la divination restent presque toujours vagues, mais confèrent quelques notions sur ce que réserve l'avenir proche (exemples: «des heures difficiles approchent», «un vieil ennemi est de retour», «une ombre va s'abattre sur la maison de votre père», etc.).

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: un second Jet de Divination devient possible sans dépenser de Point de Vide. Toutes les autres conditions relatives au second Jet de Compétence s'appliquent normalement.

Étiquette (Intuition)

Sous-Type: Compétence Sociale

Spécialisations: Bureaucratie, Conversation, Courtoisie

Description: Dans une société à la hiérarchie aussi rigide que celle de l'Empire d'Émeraude, la maîtrise de la bienséance est essentielle pour tous, à l'exception probable des bushi les plus grossiers et blasés. De bien des manières, l'étiquette demeure un moyen de défense pour les samurai, qui peuvent puiser dans leur connaissance de ce protocole de cour pour se protéger contre les manipulations. Cela leur permet également d'éviter les faux-pas en sachant à qui s'adresser pour une question particulière au sein de la vaste et intimidante bureaucratie impériale, ainsi que parmi les administrations plus modestes des Clans Majeurs.

Étiquette peut être perçue comme la Compétence de «défense sociale» des personnages honorables des cours de Rokugan. Lorsque quelqu'un tente de vous manipuler ou de vous affronter par le biais de Compétences comme Courtisan ou Tentation, Étiquette est le plus souvent la Compétence qui intervient dans le Jet d'Opposition, généralement avec la Spécialisation Courtoisie. Courtoisie permet également d'exprimer son opinion sans prendre le risque d'offenser (ND variable) ou de se souvenir d'us sociaux peu utilisés (ND variant de 5 à 20). La Spécialisation Bureaucratie s'emploie lorsqu'on tente d'accomplir une tâche par les bonnes voies ou pour déterminer laquelle doit justement être utilisée pour arriver à ses fins, comme par exemple obtenir une audience avec un personnage de Statut élevé (la bureaucratie impériale est complexe). Conversation permet de trouver un sujet de discussion non conflictuel (ND 15+).

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le personnage bénéficie d'un +3 en Réputation, qui permet de dépasser le total normalement indiqué par ses Anneaux et ses Rangs de Compétence.
- Rang 5: le personnage bénéficie d'un bonus de +1g0 au total de tous les Jets d'Opposition recourant à Étiquette.
- Rang 7: le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +7 en Réputation, qui permet de dépasser le total normalement indiqué par ses Anneaux et ses Rangs de Compétence (ce bonus s'ajoute à celui conféré au rang 3).

Enquête (Perception)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Fouille, Interrogatoire, Sens de l'Observation

Description: L'une des fonctions les plus prestigieuses que l'on peut affecter à un samurai est celle de magistrat, représentant officiel chargé de faire respecter la loi au sein du domaine de son seigneur. Les samurai magistrats doivent souvent déterminer ce que cachent des circonstances mystérieuses et trouver le responsable d'un affront envers l'autorité de leur daimyo. Ceux ayant l'œil et l'esprit les plus acérés se retrouvent généralement promus au service de leur famille, de leur Clan, voire de l'Empire.

Enquête représente la capacité du personnage à évaluer l'environnement et à récolter des renseignements à partir d'indices physiques. Ce peut aussi être la faculté à se renseigner auprès d'autrui au fil d'un temps plus long, qui peut aller de quelques heures à plusieurs jours, de manière à recoller les bribes d'information pour en tirer un tableau cohérent. Contrairement à d'autres Jets d'Intelligence ou de Perception, ceux d'Enquête peuvent être rejoués si le jet initial est manqué. En revanche, le second jet ne peut être retenté dans l'heure qui suit et son ND est augmenté de +15.

On utilise cette Compétence le plus souvent pour trouver un individu ou un objet caché ou dissimulé. S'il s'agit d'une personne, un Jet d'Opposition sera requis entre l'Enquête du personnage (la Spécialisation Fouille ou Sens de l'Observation pourra s'appliquer en fonction des circonstances) contre la Discrétion de la cible. La Spécialisation Interrogatoire sert généralement à déterminer si quelqu'un vous ment, le plus souvent par le biais d'un Jet d'Opposition contre la Sincérité de la cible.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: un second jet recourant à la Spécialisation Fouille peut être retenté sans que le ND soit augmenté.
- Rang 5: le personnage bénéficie d'un bonus de +5 au total de tous les Jets d'Opposition recourant à Enquête.
- Rang 7: une troisième tentative recourant à la Spécialisation Fouille peut être faite quand le deuxième jet échoue.

Jeu (Variable)

Sous-Type: Compétence Globale (regroupe Vents et Fortunes (Intuition), Go (Intelligence), Kemari (Agilité), Missives (Intuition), Sadane (Intuition), Shogi (Intelligence), etc.)

Spécialisations: Dépend de la discipline

Description: Les jeux constituent un divertissement majeur pour la caste d'ordinaire si austère des samurai de Rokugan. Bien que certains Clans préfèrent les activités purement physiques comme la lutte et autres compétitions, presque tous les gens de l'Empire s'adonnent à un jeu ou l'autre. Parmi les plus populaires, on compte le kemari, activité individuelle ou de groupe qui consiste à donner des coups de pied dans une balle pour l'empêcher de toucher le sol, le go, jeu de stratégie faisant intervenir des pierres de couleur sur un plateau, les missives, qui consistent à faire correspondre deux ou plusieurs individus par le biais de lettres écrites élaborées dans le cadre d'un échange stratégique, le shogi, jeu de stratégie proche des échecs, et le sadane, échange de critiques impromptues sur un sujet convenu.

Capacités de Maîtrise: Aucune

Médecine (Intelligence)

Sous-Type: aucun

Spécialisations: Antidotes, Créatures Non-humaines, Herboristerie, Maladies, Traitement des Blessures

Description: La guerre est la raison d'être de tous les samurai et son exercice entraîne souvent les blessures de ceux qu'elle ne tue pas. Un samurai blessé devient un fardeau pour son seigneur, incapable qu'il est d'accomplir son devoir tout en nécessitant toujours des ressources. Ceux qui pratiquent la médecine ont pour responsabilité de s'assurer que ces samurai recouvrent au plus vite leur santé pour servir à nouveau.

La médecine peut servir à traiter de nombreux maux et blessures, y compris spirituels. Les maladies particulières peuvent être soignées par la Spécialisation Maladies, même si le ND du traitement varie d'une affection à l'autre. La même chose s'applique aux poisons et à la Spécialisation Antidotes. Les races non-humaines peuvent être soignées par le biais de la Spécialisation Créatures Non-humaines, qui doit être achetée individuellement pour chaque espèce (Nezumi, Naga, Zokujin, etc.). Lorsqu'on soigne des Blessures d'un allié ayant subi des dommages, un jet réussi de Médecine (Traitement des Blessures)/

Intelligence (ND 15) permet de retirer un dé (1g1) de Blessures à la victime. Chaque Augmentation réussie permet d'ajouter un dé au jet à lancer, sachant qu'on ne garde jamais plus d'un dé pour ce jet de soins. Une personne blessée ne peut bénéficier que d'un seul Jet de Médecine par jour, qui exige en outre le recours à un Nécessaire de Médecine permettant de faire dix Jets de Médecine avant de devoir être remplacé.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: la quantité de Blessures soignées en cas de Jet de Médecine réussi augmente de +1g0.

Méditation (Vide)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Jeûne, Récupération de Vide

Description: Un samurai dévoué est un être spirituel. S'ils veulent véritablement embrasser le Code du Bushido, les samurai doivent étudier le Tao de Shinsei et méditer sur la sagesse qu'il renferme. Dans la pratique, c'est bien entendu rarement le cas, notamment parmi les familles les plus martiales. Toutefois, les soldats qui se rendent à l'autel ou au temple pour méditer en préparation de la guerre sont étonnamment nombreux.

La méditation est le moyen le plus simple de récupérer des Points de Vide dépensés, en dehors du simple repos. Un jet réussi de Méditation (Récupération du Vide)/Vide contre un ND de 20 permet de recouvrer un Point de Vide à l'issue d'une demi-heure de méditation ininterrompue. La Spécialisation Jeûne permet d'effectuer un jet de Méditation/Constitution (ND 15 + 5 par jour de jeûne) pour passer outre les effets de la privation de nourriture et d'eau.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: un jet réussi de Méditation fait récupérer jusqu'à 2 Points de Vide.
- Rang 5: le ND de tous les Jets de Méditation (Jeûne) est réduit de 5.
- Rang 7: un jet réussi de Méditation fait récupérer jusqu'à 3 Points de Vide.

Sincérité (Intuition)

Sous-Type: Compétence Sociale

Spécialisations: Honnêteté, Tromperie* · [on considère les Spécialisations suivies d'une * comme des Compétences Dégradantes]

Description: Dans l'Empire, beaucoup ont une attitude curieuse vis-à-vis du mensonge; au sein de nombreuses cours, on ne considère pas comme déshonorant de mentir tant que le locuteur semble véritablement croire énoncer la vérité. Il s'agit là d'une compétence que beaucoup ont travaillée pour se défendre contre les assauts d'adversaires plus talentueux. Même les bushi qui assistent à la cour comme yojimbo ont intérêt à se pencher sur ces questions afin de s'assurer de ne pas constituer des cibles de choix pour les ennemis de leur protégé. La compétence peut également servir à éviter de commettre un affront.

On emploie Honnêteté lorsqu'on doit dire la vérité de la manière la plus convaincante, tandis que Tromperie sert à mentir tout en paraissant exprimer la vérité («Je vous assure, magistrat, j'ai médité au sanctuaire encore bien longtemps après le coucher du soleil, hier soir»). Sincérité peut également servir à livrer la vérité de la manière la plus prudente pour éviter de froisser (quand



un gouverneur immanquablement obèse demande à un samurai de lui confirmer sa place de plus grand guerrier de l'Empire, le samurai répond diplomatiquement «Vous faites bien de l'ombre à tous les autres guerriers, Excellence»).

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage bénéficie d'un bonus de +5 au total de tous les Jets d'Opposition recourant à Sincérité.

Spectacle (Variable)

Sous-Types: Compétence Globale (regroupe Biwa (Agilité), Chant (Intuition), Art du Conteur (Intuition), Danse (Agilité), Éloquence (Intuition), Flûte (Agilité), Marionnettes (Agilité), Samisen (Agilité), Tambours (Agilité), etc.), Compétence Sociale

Spécialisations: Dépend de la discipline

Description: Même moins nombreux que les autres artistes, les gens de spectacle sont considérés par de nombreux clans comme remplissant un aspect primordial de la culture rokugani. Dans les hautes sphères de la cour, on applaudit musiciens, orateurs, poètes et comédiens en raison du divertissement qu'ils procurent. De nombreux bushi ont une opinion divergente sur la valeur de ces hommes et femmes, mais ils doivent bien admettre que rien n'embrase l'esprit guerrier autant qu'une pièce commémorant les faits d'armes de leurs ancêtres sans oublier d'avilir leurs ennemis. Les gens de spectacle ne servent pas qu'à divertir; ils constituent également une forme de mémoire vivante que tous les samurai apprécient, même si certains ne respectent pas toujours ceux qui la véhiculent.

Capacités de Maîtrise: Aucune

Compétences de Bugei

Armes (Variables)

Sous-Type: Compétence Globale (regroupe toutes les Compétences d'Armes détaillées ci-après, ainsi que toute autre arme non traitée par les Compétences existantes, comme Armes: Arbalète, utilisée par certaines tribus Yobanjin des montagnes au nord de Rokugan).

Spécialisations: Dépend de la discipline

Description: Les armes constituent l'essence vitale de tout véritable bushi, car même formé à combattre avec ses mains quand il ne lui reste que cela, sa véritable force a toujours résidé dans l'acier. La grande majorité des armes que l'on retrouve entre les mains des samurai est détaillée ailleurs, mais tout peut servir d'arme à partir du moment où la conception le permet. Quelques armes gaijin sont apparues à Rokugan et bien qu'il soit socialement inacceptable de s'en servir, la plupart des samurai reconnaissent leur intérêt tactique.

Capacités de Maîtrise: Aucune

Armes à Chaînes (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Kusarigama, Kyoketsu-shogi, Manrikikusari

Description: Les armes à chaîne apparaissent comme peu conventionnelles aux yeux des bushi les plus traditionalistes, même s'ils leur reconnaissent une certaine légitimité en raison de la complexité et de l'efficacité de leur utilisation. En général, ces armes connaissent un plus grand succès au sein du Clan de la Mante, friand d'armes exotiques et originales, mais ne sont qu'épisodiquement employées chez les autres Clans (par de petits groupes de guerriers spécialisés, le cas échéant).

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les armes à chaîne peuvent être employées pour déclencher une Empoignade (cf. *Livre de la Terre*).
- Rang 5: les personnages qui utilisent une arme à chaîne reçoivent un bonus de +1g0 aux Jets d'Opposition contre des adversaires Enchevêtrés ou placés en situation d'Empoignade à cause de la chaîne.
- Rang 7: le recours à une arme à chaîne confère une Augmentation Gratuite dans le cadre des Manœuvres de Désarmement et de Renversement.

Armes d'Hast (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Bisento, Nagamaki, Naginata, Sasumata, Sodegarami

Description: Armes à grande allonge, très puissantes et polyvalentes, les armes d'hast assurent la transition entre les armes lourdes et le katana traditionnel. Elles se composent d'armes à lame fixées au bout de hampes robustes en bois ou en métal. Un guerrier qui en maîtrise le maniement peut garder ses adversaires à l'écart tout les accablant de terribles blessures. La pratique des armes d'hast est parfois appelée *umayarijutsu*.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: durant le premier Round d'une escarmouche, le personnage qui attaque avec une arme d'hast reçoit un bonus de +5 à son Score d'Initiative, avantage qui ne dure pas après le premier Round.
- Rang 5: les jets de dommages des armes d'hast contre des adversaires montés ou de taille significativement supérieure augmentent de +1g0.
- Rang 7: les armes d'hast peuvent être apprêtées au prix d'une Action Gratuite.

Armes Lourdes (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Dai Tsuchi, Masakari, Ono, Tetsubo

Description: La formation aux armes lourdes, compétence appelée *tsubojutsu*, est l'apanage des bushi du Clan du Crabe. Bien que les dojo d'à peu près tous les Clans Majeurs abordent l'utilisation de ces armes, on retrouve rarement celles-ci dans les rangs des armées autres que celles du Clan du Crabe. En revanche, pour les fils de Hida, la puissance brute de ces armes constitue une composante essentielle de la défense de la Grande Muraille. En effet, le recours aux armes telles que le tetsubo et l'ono permettent de vaincre des ennemis redoutables qu'un katana ne pourrait pas blesser.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les adversaires dotés d'une valeur de Réduction voient celle-ci diminuer de 2 lors d'une attaque par arme lourde.
- Rang 5: l'utilisation d'une arme lourde confère une Augmentation Gratuite dans le cadre de la Manœuvres de Renversement.
- Rang 7: les dés de dommages sont ouverts sur un résultat de 9 ou 10 quand le personnage attaque avec une arme lourde.

Bâtons (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Bo, Jo, Machi-kanshisha, Nunchaku, Sang Kauw, Tonfa

Description: Figurant rarement dans les rangs des familles de bushi les plus respectables, on trouve surtout les bâtons (dont la pratique se nomme *bojutsu*) chez les moines et quelques paysans, d'autant qu'un support de marche ne passe bien souvent pas pour une arme. Les bâtons permettent idéalement de frapper puissamment dans le but d'assommer ou de neutraliser un adversaire, mais leur nature contondante en fait des armes inadaptées au combat meurtrier sans une formation spécialisée. Les bâtons peuvent également manquer d'efficacité contre les armures, qui encaissent très bien leurs impacts. Le bonus d'armure au ND d'Armure est doublé contre les attaques au bâton.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le bonus d'armure des adversaires n'est plus doublé contre les attaques au bâton.
- Rang 5: attaquer avec un bâton confère une Augmentation Gratuite dans le cadre d'une Manœuvre de Renversement.
- Rang 7: les bâtons de grande taille peuvent être apprêtés au prix d'une Action Gratuite au lieu d'une Action Simple. Les bâtons de petite taille bénéficient d'un bonus de +1g0 aux jets de dommages.

Couteaux (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Aiguchi, Jitte, Kama, Sai, Tanto

Description: L'art du combat au couteau, ou *tantojutsu*, n'apparaît pas comme une priorité dans les dojo de bushi. Car le katana demeure l'arme principale du samurai et même pour ceux qui décident de se concentrer sur une autre arme, il existe bien des outils plus efficaces et meurtriers qu'un simple couteau. Malgré cela, presque tous les bushi de l'Empire sont formés à l'emploi de cette arme dont ils portent un exemplaire en toute circonstance. Il ne faut pas oublier que les bushi sont des guerriers pragmatiques.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les malus de main non directrice ne s'appliquent pas avec un couteau.
- Rang 5: l'emploi d'un sai ou d'un jitte confère une Augmentation Gratuite dans le cadre d'une Manœuvre de Désarmement.
- Rang 7: l'emploi de tout couteau confère une Augmentation Gratuite dans le cadre d'une Manœuvre d'Attaque Supplémentaire.

Éventails de Guerre (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Aucune

Description: Les éventails de guerre, ou *tessen*, assument un certain nombre de fonctions, dont la moindre n'est pas celle d'armes. Ils furent au départ conçus pour que les différentes unités présentes sur le champ de bataille puissent se transmettre des signaux. Le papier, inadapté au côté imprévisible de la guerre, a rendu la conception métallique presque obligatoire. Bien qu'ils assurent toujours ce rôle, ainsi que les avantages de l'éventail traditionnel en papier, ils sont devenus de redoutables armes entre les mains de certains guerriers, notamment du Clan du Lion et certains ronin appelés Tessen établis à Toshi Ranbo.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les malus de main non directrice ne s'appliquent pas quand le personnage attaque avec un éventail de guerre.
- Rang 5: quand il se bat avec un éventail de guerre, le porteur voit son ND d'Armure augmenter de +1.
- Rang 7: quand il se bat avec un éventail de guerre, le porteur voit son ND d'Armure augmenter de +3.

Kenjutsu (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Cimeterre, Katana, Ninja-to, No-dachi, Parangu, Wakizashi

Description: Le kenjutsu ou voie de l'épée assure une formation essentielle au katana et autres lames que tous les bushi doivent suivre. Cet enseignement se concentre presque toujours sur le katana, arme emblématique du samurai, symbole de l'âme du guerrier. Tous les dojo proposent des formations à d'autres armes pour ceux que cela intéresse, mais seul le katana est obligatoire (et l'arc dans certaines contrées).

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le total de tous les jets de dommages à l'épée augmente de 1g0.
- Rang 5: une épée peut s'apprêter par une Action Gratuite au lieu d'une Action Simple.
- Rang 7: les dés de dommages sont ouverts sur un résultat de 9 ou 10 quand le personnage attaque avec une épée.

Kyujutsu (Réflexes)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Dai-kyu, Han-kyu, Yumi

Description: L'art de l'arc fait partie intégrante de la formation de tous les bushi, à l'exception probable d'une poignée de guerriers ésotériques qui placent leurs principes saugrenus au-dessus du sens pratique. Pour tous les autres, la valeur de l'arc pour toucher un ennemi hors de portée de lame est évidente. Il faut d'ailleurs rappeler que la voie du samurai a parfois été appelée la Voie du Cheval et de l'Arc. Le tir à l'arc rokugani dépend peu de la visée. Ceux qui le pratiquent apprennent à évaluer leur cible, avant d'encocher et de décocher dans un même mouvement fluide où l'arc se tient à hauteur de la taille du début à la fin. Comme le dit l'adage, la flèche connaît la voie. Un personnage qui effectue une attaque à distance sur quelqu'un à portée de corps à corps subit un malus de –10 au total de son jet d'attaque.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: garnir un arc d'une corde demande une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.
- Rang 5: la portée maximale de tous les arcs augmente de 50 %.
- Rang 7: la Force de tout arc utilisé augmente de 1.

Lances (Agilité)

Sous-Type: Compétence d'Armes

Spécialisations: Mai Chong, Kumade, Lance, Nage-yari, Yari

Description: L'art de la lance, ou *yarijutsu*, reste une vieille tradition de bien des familles de bushi, notamment les Daidoji du Clan de la Grue. Contrairement aux armes d'hast, avant tout tranchantes, les lances sont davantage conçues pour perforer et frapper d'estoc. Elles peuvent se montrer redoutables contre des cavaliers.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: durant le premier Round d'une escarmouche, le personnage qui attaque avec une lance peut passer outre 3 points de Réduction contre un adversaire au corps à corps.
- Rang 5: les attaques à distance faites à la lance voient leur portée maximale augmenter de 1,5m.
- Rang 7: on peut apprêter une lance au prix d'une Action Gratuite.

Ninjutsu (Agilité ou Réflexes)

Sous-Type: Compétence d'Armes, considérée comme une Compétence Dégradante

Spécialisations: Sarbacane, Shuriken, Tsubute

Description: Pratique déshonorante, le ninjutsu est l'art des armes spécialement conçues pour les assassins et guerriers de l'ombre appelés ninja. Nul guerrier honorable ne saurait s'humilier ainsi que ses ancêtres en affichant une connaissance aussi honteuse. Beaucoup de samurai ont d'ailleurs bien du mal à comprendre comment fonctionnent les étranges ustensiles des ninja quand ils en découvrent. Ces armes leur apparaissent rudimentaires et inefficaces.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les dommages de toutes les armes de ninjutsu augmentent de +1g0.
- Rang 5: les dés de dommages des armes de ninjutsu deviennent ouverts (cf. la section Équipement de ce chapitre).
- Rang 7: les dommages de toutes les armes de ninjutsu augmentent de +0g1 (pour un total de +1g1).

Art de la Guerre (Perception)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Combat de Masse, Escarmouche

Description: Le samurai répond à l'appel de la guerre, que ce soit sur le champ de bataille acier en main, au sein des cours de l'Empire à confondre les ennemis de son seigneur, ou derrière les lignes armées à invoquer les kami afin de châtier l'adversaire pour ses péchés. L'étude de la guerre jouit d'une aura de prestige à tous les échelons de la caste des samurai et de nombreux débats animent les cours et les temples, traitant des tactiques, stratégies, manœuvres et autres subtilités.

Le principal recours à Art de la Guerre correspond au système de Combat de Masse du *Livre de l'Eau*.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: dans le cadre d'une escarmouche, le personnage ajoute son Rang d'Art de la Guerre à son Score d'Initiative.

Athlétisme (Force)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Course, Escalade, Lancer, Natation

Description: La formation reçue par chaque élève bushi fait intervenir une préparation physique très poussée. Pour certains, cela encourage une existence athlétique. Comme on peut l'attendre de personnes menant une vie régulée par la guerre, certains bushi consacrent leurs heures libres à participer à des concours ou à se lancer des défis pour éprouver leurs limites physiques.

Armes Secondaires et Attaques Multiples

De nombreux joueurs souhaitent que leur personnage puisse se battre avec deux armes. Mais à Rokugan cela reste marginal, car la plupart des bushi recourent au katana, que l'on tient traditionnellement à deux mains. Il y a bien des exceptions, notamment le Clan du Dragon et sa technique du daisho, le Clan de la Mante et sa tendance à employer de petites armes assorties, et le Clan du Lion et sa combinaison katana/éventail de guerre.

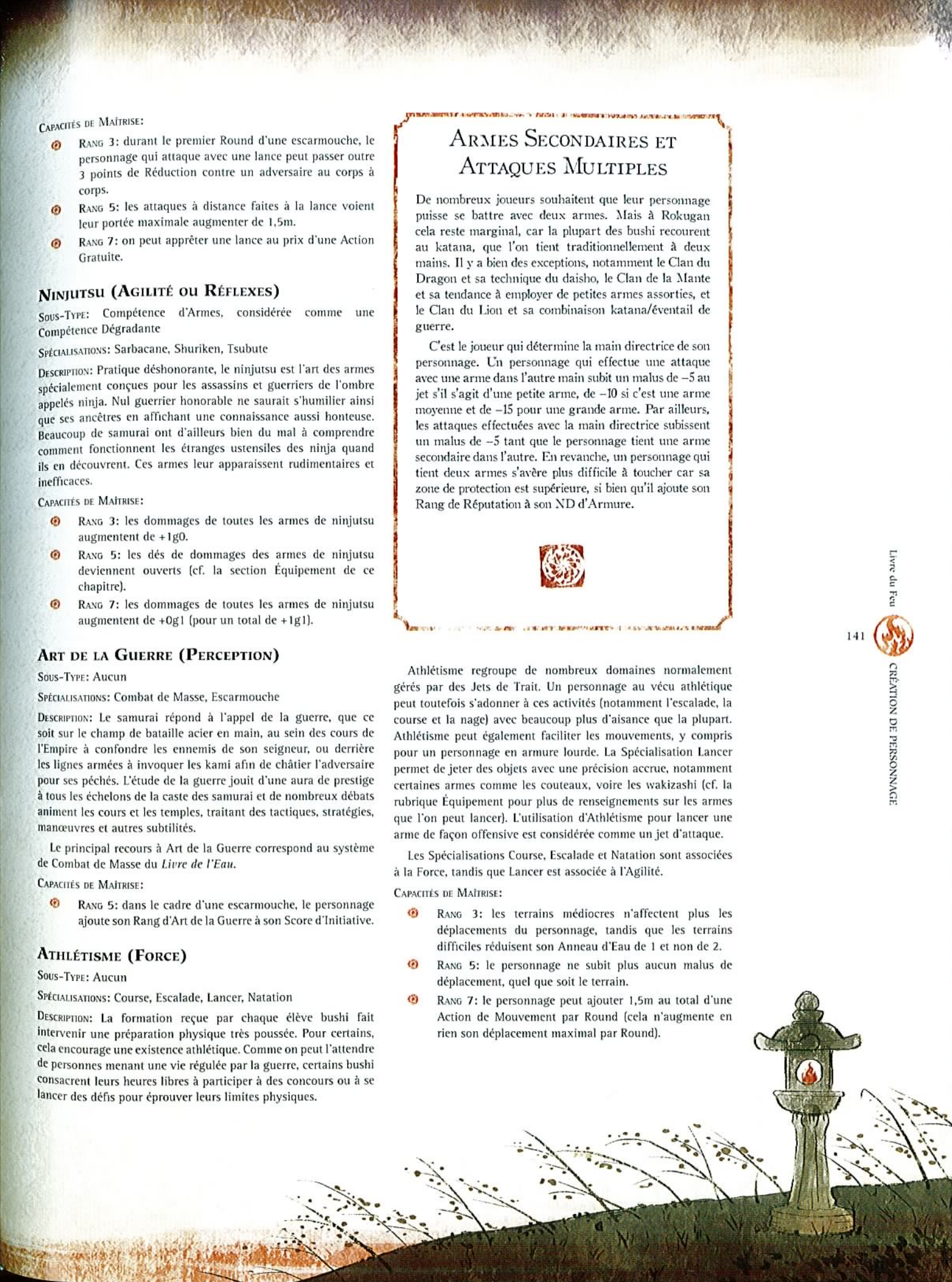
C'est le joueur qui détermine la main directrice de son personnage. Un personnage qui effectue une attaque avec une arme dans l'autre main subit un malus de –5 au jet s'il s'agit d'une petite arme, de –10 si c'est une arme moyenne et de –15 pour une grande arme. Par ailleurs, les attaques effectuées avec la main directrice subissent un malus de –5 tant que le personnage tient une arme secondaire dans l'autre. En revanche, un personnage qui tient deux armes s'avère plus difficile à toucher car sa zone de protection est supérieure, si bien qu'il ajoute son Rang de Réputation à son ND d'Armure.

Athlétisme regroupe de nombreux domaines normalement gérés par des Jets de Trait. Un personnage au vécu athlétique peut toutefois s'adonner à ces activités (notamment l'escalade, la course et la nage) avec beaucoup plus d'aisance que la plupart. Athlétisme peut également faciliter les mouvements, y compris pour un personnage en armure lourde. La Spécialisation Lancer permet de jeter des objets avec une précision accrue, notamment certaines armes comme les couteaux, voire les wakizashi (cf. la rubrique Équipement pour plus de renseignements sur les armes que l'on peut lancer). L'utilisation d'Athlétisme pour lancer une arme de façon offensive est considérée comme un jet d'attaque.

Les Spécialisations Course, Escalade et Natation sont associées à la Force, tandis que Lancer est associée à l'Agilité.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les terrains médiocres n'affectent plus les déplacements du personnage, tandis que les terrains difficiles réduisent son Anneau d'Eau de 1 et non de 2.
- Rang 5: le personnage ne subit plus aucun malus de déplacement, quel que soit le terrain.
- Rang 7: le personnage peut ajouter 1,5m au total d'une Action de Mouvement par Round (cela n'augmente en rien son déplacement maximal par Round).



Chasse (Perception)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Éclaireur, Pistage, Survie

Description: La chasse est une activité prisée des guerriers, même si les membres de la caste des samurai consomment très rarement le gibier. Les bêtes que l'on chasse à Rokugan peuvent en revanche s'avérer très dangereuses et la connaissance de la nature devient donc primordiale dans ce loisir. La chasse ne se pratique jamais avec le daisho; généralement on utilise l'arc et la flèche ou, dans le cas du gibier le plus gros, les lances.

La Spécialisation Survie permet de s'alimenter en fourrageant et de s'abriter en pleine nature, le ND dépendant des conditions (la forêt est plus propice que la montagne, qui l'est plus que le désert, etc.). La Spécialisation Pistage permet de trouver la trace d'une proie et de la suivre en zone rurale, même si plusieurs Jets de Compétence s'avèrent nécessaires pour les longues distances. Éclaireur permet de tracer un sentier en pleine nature pour que d'autres le suivent et perdent moins de temps et d'énergie à atteindre une destination.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +1g0 au total de tous les Jets de Discrétion effectués dans un environnement sauvage.

Défense (Réflexes)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Aucune

Description: Un guerrier ne sachant pas se défendre ne sert pas à grand-chose, car il ne servira son seigneur au combat qu'une fois avant de tomber et de nécessiter un remplaçant. La conception rokugani de la bataille n'autorise pas ce que d'autres appellent parades et ripostes, demandant plutôt que l'on place sa lame et son corps de manière à ce que le katana et l'armure détournent les coups.

Défense est une Compétence essentielle, nécessaire pour adopter les Postures de Défense et d'Esquive, qui augmentent chacune le ND d'Armure et rendent l'intéressé plus difficile à toucher dans le cadre d'un duel ou d'une escarmouche. Vous trouverez plus de renseignements sur l'application de Défense dans le *Livre de la Terre*.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le personnage peut garder le résultat d'un précédent Jet de Défense/Réflexes plutôt que le relancer, s'il maintient la Manœuvre d'Esquive durant les Rounds suivants.
- Rang 5: le ND d'Armure du personnage est considéré comme supérieur de +3 quand il adopte la Manœuvre de Défense ou d'Esquive.
- Rang 7:le personnage peut entreprendre une Action Simple quand il adopte la Manœuvre d'Esquive (pas d'attaque possible).

Équitation (Agilité)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Cheval de Selle Gaijin, Destrier Utaku, Poney Rokugani

Description: Savoir monter à cheval est essentiel pour qui veut intégrer une unité de cavalerie et voyager rapidement à travers l'Empire. Il s'agit d'une Compétence utilitaire enseignée dans la plupart des écoles de bushi de l'Empire, sans prestige particulier (sauf au sein du Clan de la Licorne, qui considère l'incapacité de monter à cheval comme une infirmité). En général, tout samurai chevauchant sur un terrain normal à vitesse normale n'a pas besoin d'effectuer un Jet d'Équitation. La Compétence n'est requise que dans les situations particulières ou peu propices (tonnerre, combat, grande vitesse, terrain difficile)

Les divers types de chevaux réagissent différemment aux circonstances et certains peuvent s'avérer plus délicats à maîtriser en situation stressante comme le combat. Le profil des chevaux couramment rencontrés à Rokugan apparaît dans le *Livre du Vide*, notamment les ND permettant de les maîtriser dans diverses circonstances.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le personnage peut recourir à la Manœuvre d'Esquive quand il monte un cheval.
- Rang 5: enfourcher un cheval demande une Action Simple au lieu d'une Action Complexe, tandis que descendre de cheval demande une Action Gratuite au lieu d'une Action Simple.
- Rang 7: enfourcher un cheval demande une Action Gratuite au lieu d'une Action Simple.

Iaijutsu (Réflexes)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Concentration, Évaluation

Description: Le iaijutsu n'est autre que le système de duel officiel de Rokugan, une tradition ancestrale et vénérée qu'aucun bushi, même le plus irrévérent, n'imaginera bafouer. Quand deux parties doivent régler un différend et qu'aucune autre manière ne permet de résoudre la situation, on recourt souvent au duel dont la forme presque systématique est celle du iaijutsu. On donne alors raison au vainqueur du duel et tort au vaincu. Nulle contestation du résultat du duel n'est possible, sauf conduite déshonorable de la part du vainqueur pendant le duel.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: apprêter un katana demande une Action Gratuite au lieu d'une Action Simple.
- Rang 5: au cours d'un Duel Iaijutsu, le personnage reçoit une Augmentation Gratuite à son Jet de Iaijutsu (Concentration)/Vide durant l'étape de Concentration.
- Rang 7: durant l'étape d'Évaluation d'un Duel Iaijutsu, le personnage reçoit un bonus de +2g2 (au lieu du +1g1 habituel) au total de tous ses Jets de Concentration à condition que son jet d'Évaluation dépasse celui de son adversaire d'au moins 10.

Jiujutsu (Agilité)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Armes Improvisées, Arts Martiaux, Lutte

Description: L'art du combat à mains nues est apprécié de tous les bushi, même si tous ne s'y consacrent pas au dojo. Beaucoup comptent pour se défendre sur les techniques armées qu'ils apprennent de leur sensei, même quand ils n'ont pas d'arme. Cela peut s'avérer efficace, mais l'étude du combat à mains nues se montre bien plus profitable. Ce sont surtout les moines qui se consacrent à cet art, estimant qu'ils affûtent par là leur corps tout en l'harmonisant avec l'esprit.

Le Jiujutsu peut servir comme Compétence d'Armes, auquel cas on lance Jiujutsu/Agilité contre le ND d'Armure de l'adversaire avant de lancer un nombre de dés égal à la Force du personnage pour en garder un, ce qui détermine les dommages (un personnage qui dispose de Force 3 lance donc 3g1 pour ses dommages d'attaques à mains nues). Le Jiujutsu sert aussi de Compétence pour engager l'Empoignade et la maintenir, voir le détail dans le *Livre de la Terre*.

La Spécialisation Armes Improvisées permet d'utiliser à peu près tout ce qui peut tomber sous la main pour accroître les dommages que l'on peut infliger. Le MJ reste arbitre des dommages infligés par une arme improvisée, mais en général cela se traduit par un ou plusieurs dés lancés ou gardés (pas les deux).

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les dommages de toutes les attaques à mains nues augmentent de +1g0.
- Rang 5: le recours à Jiujutsu confère une Augmentation Gratuite quand on déclenche une Empoignade.
- Rang 7: les dommages de toutes les attaques à mains nues augmentent de +0g1 (pour un total de +1g1).

Compétences de Marchand

Artisanat (Variable)

Sous-Type: Compétence Globale (regroupe Brasserie, Cartographie, Charpenterie, Concoction de Poisons*, Construction Navale, Cordonnerie, Couture, Cuisine, Fabrication d'Arcs#, Fabrication d'Armes#, Fabrication d'Armures#, Forge, Maçonnerie, Pêche, Poterie, Tissage, Travail de la Mine, Travaux de la Ferme, etc.) [Note: les disciplines suivies de * sont considérées comme des Compétences Dégradantes; les disciplines suivies de # sont considérées comme des Compétences Nobles]

Spécialisations: Dépend de la discipline

Description: Si les artistes ont pour tâche de confectionner des objets de nature abstraite et esthétique selon la perception de l'Empire, les artisans ont pour mission de créer des objets pratiques. Les forgerons, fabricants d'armure, charrons, charpentiers et armateurs font tous partie des artisans. Les pêcheurs et fermiers rentrent également dans cette catégorie, même s'ils ne produisent pas d'objets mais plutôt la nourriture qui sustente l'Empire. Bien que l'artisanat ne soit pas aussi honorable et noble que la profession d'artiste, il reste prisé et perçu sans condescendance.

Capacités de Maîtrise: Aucune

Commerce (Intelligence)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Estimation, Mathématiques

Description: La caste des samurai répugne à se consacrer à des activités ayant trait à l'argent. Sans être foncièrement déshonorant, puisqu'il est vital que le samurai les gère afin de s'assurer que son Clan et sa famille ne manquent de rien, le commerce et surtout celui qui s'y consacre entièrement se voit peu considéré d'un point de vue social. La routine des affaires est généralement confiée à des vassaux marchands, mais il arrive que des samurai reçoivent une formation en la matière. On fait généralement référence à ces individus sous le terme de «bienfaiteurs commerciaux».

La Spécialisation Estimation permet de rapidement déterminer la valeur d'un objet sur un marché donné. Celle-ci varie selon la qualité de conception de l'objet, sa nature éventuellement exotique et son intérêt pratique. Les objets les plus rares ne sont pas seulement chers mais également difficiles à estimer correctement. La Spécialisation Mathématiques sert généralement à calculer les droits de douane et les taxes, mais peut bien entendu avoir bien des applications non commerciales.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage peut faire augmenter ou diminuer le prix d'un objet qu'il achète ou vend (jusqu'à 20%).

Élevage (Intuition)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Dépend de l'animal (Chiens, Chevaux et Faucons étant les plus usités)

Description: Les animaux jouent un rôle majeur dans un certain nombre d'activités, notamment les loisirs, les transports et la guerre. Chevaux et faucons sont les animaux les plus souvent dressés par des samurai, mais il en existe d'autres: le Clan du Lion forme des félins de guerre, celui de la Licorne recourt à des chiens de guerre et de nombreuses familles se servent de pigeons pour correspondre.

La difficulté du dressage et de la domestication d'un animal varie grandement selon l'espèce. Vous trouverez dans le bestiaire du *Livre du Vide* des détails sur une sélection d'animaux ainsi que quelques généralités sur ce qu'ils peuvent faire avec un bon dressage.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les animaux domestiques les plus courants, tels que les chiens, les chevaux et les faucons peuvent être dressés pour servir d'autres personnes.
- Rang 5: les animaux dressés se trouvant avec leur maître peuvent attaquer la cible de son choix. L'animal se sauvera s'il est grièvement blessé, quels que soient les ordres reçus.
- Rang 7: les animaux dressés par le personnage peuvent recevoir des instructions non- verbales.

Ingénierie (Intelligence)

Sous-Type: Les effets qui ciblent les Compétences d'Artisanat affectent également Ingénierie.

Spécialisations: Construction, Siège

Description: Bien plus complexe qu'une simple Compétence d'Artisanat, l'ingénierie reste un talent rare parmi la population de Rokugan, même chez les samurai. Elle demande de comprendre comment les choses se construisent et, par voie de conséquence, comment on peut les démanteler au mieux. Les ingénieurs de siège de la famille Kaiu règnent en maîtres dans ce domaine, mais on trouve parmi les autres Clans des individus versés dans ces secrets.

La Spécialisation Construction concerne l'établissement de plans que d'autres vont suivre pour concevoir une simple tour ou un véritable palais. Au contraire de la Spécialisation Siège qui traite de la meilleure manière de détruire les structures au combat.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +5 au total de tout Jet d'Ingénierie intervenant dans un Jet Coopératif ou Cumulatif de Compétence.

Navigation (Agilité ou Intelligence)

Sous-Type: Les effets qui ciblent les Compétences d'Artisanat affectent également Navigation.

Spécialisations: Nœuds, Orientation

Description: Rokugan est un pays au vaste littoral et les mers qui l'entourent connaissent la majorité de l'année une grande activité. Les navires de commerce et de pêche voguent sur les bas-fonds côtiers durant le printemps, l'été et l'automne, et les vaisseaux les plus robustes du Clan de la Mante osent même le long périple entre le continent et les îles de la Soie et des Épices au cœur de l'hiver.

La Spécialisation Orientation peut servir à déterminer sa position approximative en scrutant les astres et à estimer la direction d'une destination (il faut savoir où se trouve géographiquement cette destination pour pouvoir s'orienter). Orientation peut également servir sur terre, mais le ND augmente alors de +10. La Spécialisation Nœuds s'emploie pour manipuler les cordes et voiles des navires rokugani.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +5 au total de tout Jet de Navigation intervenant dans un Jet Coopératif ou Cumulatif de Compétence.

Compétences Dégradantes

Le recours aux Compétences Dégradantes entraîne généralement une perte d'Honneur, selon la table d'Honneur (Table 2.3) que l'on trouve dans le *Livre de la Terre*, même si le MJ peut faire des exceptions quand il juge que la Compétence est employée de manière honorable.

Contrefaçon (Agilité)

Sous-Type: Les effets qui ciblent les Compétences d'Artisanat affectent également Contrefaçon.

Spécialisations: Dépend du type d'objet contrefait (Documents, Œuvre d'Art, Sceau, etc.)

Description: Les documents ont une grande importance à Rokugan, des informations concernant la lignée des individus aux papiers de voyage délivrés par les magistrats, en passant par les Décrets Impériaux signé de l'Empereur en personne. Certaines personnes à l'œil acéré, la main qui ne tremble pas et un honneur pour le moins vacillant peuvent tirer profit de ce système en falsifiant ces documents, soit pour leur propre usage soit pour les vendre à d'autres.



Lors de la conception d'un objet contrefait, il convient de noter le résultat du Jet de Contrefaçon/Agilité correspondant qui devient le ND que devront atteindre les observateurs qui cherchent à déceler la supercherie par le biais d'un Jet d'Enquête/Perception.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: le personnage reçoit un bonus de +1g0 à son Jet de Contrefaçon pour déterminer le ND des Jets d'Enquête/Perception visant à déceler la fraude.
- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +1g0 à tout jet visant à déceler une contrefaçon réalisée par quelqu'un d'autre.
- Rang 7: le personnage reçoit un bonus de +0g1 (pour un total de +1g1) à son Jet de Contrefaçon pour déterminer le ND des Jets d'Enquête/Perception visant à déceler la fraude.

Discrétion (Agilité)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Embuscade, Filature, Furtivité, Incantation

Description: Bien qu'agir à la dérobée soit généralement déshonorant, la discrétion peut s'avérer utile dans certaines situations comme la chasse ou le repérage en phase militaire. Pour la plupart des samurai, il s'agit d'un mal nécessaire dans ces situations, mais nulle âme honorable n'osera en d'autres circonstances se vautrer dans la disgrâce en se faufilant dans les ombres comme un vulgaire criminel ou refuser d'affronter ses adversaires comme un véritable samurai.

Un personnage qui se dissimule par cette Compétence peut entreprendre des Actions de Mouvement. Le cas échéant, il ne peut effectuer que des Actions Simples de Mouvement ne lui permettant de se déplacer que d'une distance égale à 30cm fois son Anneau d'Eau (les Capacités de Maîtrise peuvent accroître cette valeur). La Spécialisation Embuscade permet d'effectuer un jet de Discrétion (Embuscade)/Agilité opposé à Enquête (Sens de l'Observation)/Perception d'un adversaire afin de bénéficier d'un avantage sur lui durant le premier Round de combat s'il n'est pas conscient de la présence du personnage. La Spécialisation Incantation permet d'effectuer un Jet d'Opposition contre Enquête (Sens de l'Observation)/Perception d'un adversaire lorsqu'on lance un Sort. Si le personnage l'emporte, l'adversaire ne peut pas déterminer d'où le Sort a été lancé. On ne perd pas d'Honneur en recourant à Discrétion (Furtivité), mais les autres Spécialisations entraînent généralement une perte d'Honneur selon la règle habituelle.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 3: les Actions Simples de Mouvement du personnage quand il recourt à Discrétion lui permettent de se déplacer d'une distance égale à son Eau x 1,5m.
- Rang 5: les Actions Simples de Mouvement du personnage quand il recourt à Discrétion lui permettent de se déplacer d'une distance égale à son Eau x 3m.
- Rang 7: le personnage peut recourir à Discrétion pour effectuer normalement des Actions Gratuites de Mouvement.

Intimidation (Intuition)

Sous-Type: Compétence Sociale

Spécialisations: Brimades, Contrôle, Torture

Description: La manipulation d'autrui par le biais de menaces, aussi bien explicites qu'implicites, s'emploie fréquemment par ceux qui ont renoncé à l'honneur. Il arrive aussi que des bushi au comportement honorable mais eux-mêmes un peu trop pragmatiques renoncent aux convenances pour menacer ceux qui refusent de coopérer. C'est un acte indigne que beaucoup sont néanmoins prêts à commettre (et à oublier aussitôt) pour accomplir leur devoir.

La Spécialisation Brimades est la forme la plus simple; elle fait appel à des menaces de violence à court terme visant à inciter autrui à effectuer quelque action. Contrôle, à l'inverse, fait référence à une tentative plus durable pour modeler un comportement à sa guise; les courtisans y recourent pour manipuler des individus plus modestes et influençables. Torture, sujet qui ne saurait figurer dans une conversation bienséante, est utilisée par les *hinin* à la solde de magistrats, de manière à soutirer confessions et informations aux criminels. Nul samurai digne de ce nom n'ira souiller son âme en pratiquant lui-même la torture.

L'utilisation d'Intimidation se fait généralement par le biais d'un Jet d'Opposition contre l'Étiquette (Courtoisie)/Intuition de la cible. Le MJ peut faire appel à une autre Compétence ou un autre Trait pour résister à la tentative d'intimidation si cela est plausible. Le Rang d'Honneur du personnage essayant de résister est ajouté au résultat de son jet.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +5 au total de tous les jets d'Opposition recourant à Intimidation.

Passe-passe (Agilité)

Sous-Type: Aucun

Spécialisations: Contorsion, Dissimulation, Prestidigitation, Vol à la Tire

Description: La manipulation adroite de petits objets pour tromper ou cacher n'a rien d'honorable pour la plupart des samurai. Le Code du Bushido exige sans ambiguïté la sincérité dans le geste, la parole et la pensée, tandis que ces tours de salon empestent la supercherie et la malhonnêteté, ce que nul samurai honorable ne peut tolérer.

La Spécialisation Dissimulation permet de cacher de petits objets (tout ce qui peut tenir dans la main) sur soi, par le biais d'un Jet d'Opposition entre Passe-passe/Agilité et Enquête/Perception. La Spécialisation Contorsion permet de se défaire de liens. Le ND de cette opération est très variable, allant de ND 15 pour les cordes les plus simples à ND 25 ou 30 pour les chaînes et entraves de qualité. Il peut également s'agir d'un Jet d'Opposition contre Navigation (Nœuds) de la partie opposée. Vol à la Tire parle de soi, faisant intervenir le même genre de Jet d'Opposition que Dissimulation pour qui veut éviter d'être repéré, tandis que Prestidigitation permet de recourir à la Compétence pour divertir ou distraire l'assistance par le biais de tours.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage peut employer la Spécialisation Dissimulation pour cacher de petites armes.

Tentation (Intuition)

Sous-Type: Compétence Sociale

Spécialisations: Corruption, Séduction

Description: L'art qui consiste à offrir à autrui quelque chose qu'il désire pour obtenir quelque chose en retour est aussi vieux que la civilisation et son exercice n'a guère évolué. Les deux plus grandes tentations oscillent pour la plupart des gens entre l'appât du gain et le plaisir physique, et animent tous deux les cours de l'Empire pour servir les intérêts des Clans.

Tentation se montre particulièrement efficace contre des personnes affligés de certains Désavantages, comme Joli Cœur, Fascination, Cupide, voire Sombre Secret. Lorsqu'on a affaire à un individu dont on peut combler les besoins, on peut tenter un Jet d'Opposition de Tentation/Intuition contre Étiquette/Intuition. Tout comme pour Intimidation, le MJ peut décider de modifier Compétence et/ou Trait du jet de résistance à la tentative de tentation.

Capacités de Maîtrise:

- Rang 5: le personnage reçoit un bonus de +5 au total de tous les Jets d'Opposition recourant à Tentation.

Avantages & Désavantages

Certains aspects d'un personnage ne peuvent s'exprimer par une mesure de leurs facultés physiques et mentales brutes (Traits) ni même par la connaissance qu'ils ont acquise par l'étude ou quelque formation (Compétences). Les Avantages et Désavantages représentent généralement les capacités, relations ou possessions qui ne peuvent être représentées par d'autres abstractions mécaniques. Les Désavantages correspondent à des faiblesses de la nature d'un personnage qui peuvent influer sur différents aspects de sa vie et de son tempérament. Les Avantages peuvent s'acheter par le biais des Points d'Expérience, tandis que prendre des Désavantages octroie au contraire des Points d'Expérience supplémentaires à utiliser dans d'autres domaines (jusqu'à un maximum de 10 Points d'Expérience supplémentaires).

Sous-types

Il existe de nombreux types d'Avantages et Désavantages, qui interagissent chacun avec d'autres sur le plan des règles. Une faculté peut notamment être ciblée par d'autres effets mécaniques selon son sous-type. C'est également le sous-type qui détermine si un Avantage ou un Désavantage peut être acheté après la création du personnage. Les sous-types sont:

- **Physique** – Représente une faculté ou un handicap inhérent au corps du personnage, d'une manière ou d'une autre. On peut les acheter après la création du personnage sans circonstances atténuantes, tandis qu'ils peuvent à l'inverse être octroyés gratuitement (la perte d'un membre se traduit par exemple par Amputé).
- **Mental** – Représente un aspect particulier de la psychologie ou du schéma mental du personnage. Ne peut être acheté après la création du personnage sans l'accord du MJ.
- **Social** – Les Avantages et Désavantages Sociaux représentent la faculté ou l'incapacité du personnage à communiquer favorablement dans certaines circonstances. Peut être acheté après la création avec l'approbation du MJ si les circonstances le justifient (un personnage ne peut acheter l'Avantage Relations que s'il dispose véritablement d'alliés de marque, par exemple).
- **Matériel** – Représente la possession d'un objet physique. Le risque couru grandit par rapport à d'autres Avantages ou Désavantages, car un tel objet peut être volé ou détruit et ainsi priver le personnage du bénéfice mécanique obtenu par la dépense de Points d'Expérience. Peut être acheté après la création avec l'accord du MJ.
- **Spirituel** – Représente un lien entre le personnage et quelque chose d'autre, comme peu de gens en connaîtront. Il peut s'agir d'une relation avec une créature d'un royaume spirituel ou de quelque lien karmique avec une autre personne. Peut être acheté après la création si le MJ estime que les circonstances justifient effectivement que le personnage ait cette relation.



Avantages

Les Avantages suivants peuvent être achetés au moment de la création du personnage ou, selon le sous-type, en cours de campagne. On peut acheter un Avantage pour le nombre de Points d'Expérience indiqué entre parenthèses. Tout MJ peut choisir d'augmenter le coût des Avantages achetés après la création du personnage, soit d'un montant fixe (+2 Points d'Expérience par Avantage) soit par un facteur (en doublant le coût indiqué).

Alliance Impériale [Social] (5 points)

Par le biais d'un échange soigné de faveurs et de ressources, votre famille a arrangé votre mariage avec un membre mineur d'une Famille Impériale. Votre époux/épouse ne possède pas un statut suffisant pour vous garantir un nom impérial, mais les avantages sont indéniables. Vous recevez +0.5 Rang de Statut et un bonus de +1g1 au total de tous les Jets de Compétence Sociale avec des membres des Familles Impériales.

Âme d'Artiste [Mental] (4 points)

Votre âme est animée par l'esprit de la créativité. Vous avez le choix entre Compétences d'Art et Compétences d'Artisanat à l'achat de cet Avantage. Chaque fois que vous devez effectuer un Jet Sans Compétence lorsque vous recourez à une Compétence du type choisi, on considère en fait que vous disposez de 1 Rang dans la Compétence en question. Les personnages du Clan de la Grue et les courtisans peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Ami de la Confrérie [Spirituel] (5 points)

Vous avez étudié parmi vos alliés de la Confrérie de Shinsei ce qui vous permet de comprendre mieux que la plupart votre place dans l'univers. Vous disposez d'un Kiho (les règles des Kiho se trouvent dans le *Livre de l'Eau*) pour lequel vous devez remplir toutes les conditions. Seuls les personnages issus d'une École de Shugenja ou de Moine peuvent acheter cet Avantage. Les personnages du Clan du Dragon peuvent acheter cet Avantage pour 4 points.

Ami des Éléments [Spirituel] (4 points)

Vous êtes en permanence entouré d'un tourbillon d'esprits d'un élément donné, qui vous portent assistance quand ils le peuvent, même quand vous oubliez leur présence. Choisissez un Anneau à l'achat de cet Avantage. Lorsque vous effectuez un Jet de Trait associé à cet Anneau, vous recevez une Augmentation Gratuite. Les personnages shugenja peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Arme Sacrée [Matériel] (Variable)

Vous disposez d'une arme spéciale, conçue par les meilleurs artisans de votre Clan et considérée comme un symbole de tous ceux qui portent votre mon. Le coût associé à chaque arme de la liste est indiqué entre parenthèses, après son nom.

Clan	*Arme*	*Règles*
Araignée	*Lame d'Acier Noir (5)*	*Katana 4g2; tous les dés de dommages ouverts obligent la cible à réussir un Jet de Terre (ND 15) sous peine de recevoir 1 Point de Souillure de l'Outremonde*
Crabe	*Lame Kaiu (5)*	*Katana 3g3; incassable; -2 à la Réduction de la cible*
Dragon	*Lames Jumelles (6)*	*Daisho; +5 au ND de toutes les Manœuvres de Désarmement contre vous*
Grue	*Lame Kakita (5)*	*Katana 4g2; peut relancer les dommages une fois par duel Iaijutsu*
Licorne	*Cimeterre Moto (5)*	*Cimeterre 3g3; +3 aux jets de dommages quand vous montez votre cheval*
Lion	*Lame Akodo (6)*	*Katana 4g2; +1 au Rang d'Honneur perçu quand le personnage la ceint*
Mante	*Kama des Tempêtes (paire) (5)*	*Kama 2g2; +1g0 aux jets d'attaque lorsque le personnage porte les deux*
Phénix	*Frappe de l'Inquisiteur (6)*	*Wakizashi 3g2; considéré comme en jade contre les cibles Souillées*
Scorpion	*Lame Shosuro (4)*	*Katana 4g2; ajoute +5 au ND pour résister aux poisons enduisant la lame*

Beauté du Diable [Physique] (3 points)

Vous présentez une certaine qualité physique qui vous rend pratiquement irrésistible pour les membres du sexe opposé, qui succombent facilement à vos manipulations. Vous recevez un bonus de +1g0 au total de tous les Jets de Tentation effectués face à des membres du sexe opposé. Les personnages du Clan du Scorpion peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Bénédiction d'Inari [Spirituel] (3 points)

La Fortune du Riz, Fortune mineure, figure néanmoins parmi les entités les plus révérées de Rokugan, notamment parmi les roturiers de l'Empire. Lorsque vous jeûnez ou êtes privé de nourriture, vous ne souffrez pas de l'incapacité de recouvrer les Points de Vide (les autres pénalités s'appliquent normalement).

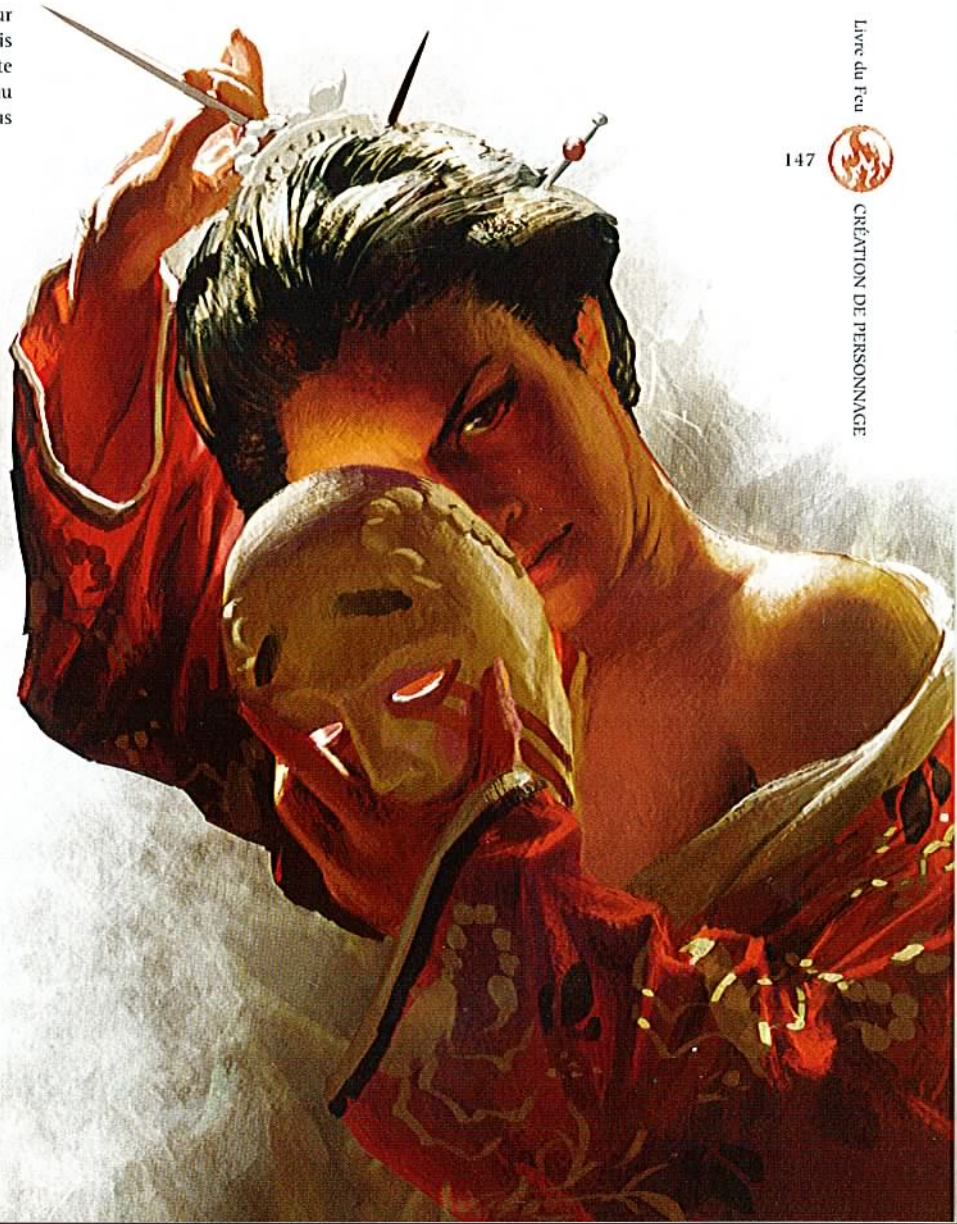
Bénédiction des Sept Fortunes [Spirituel] (4 points)

L'une des Sept Fortunes, les plus puissantes de toutes les Fortunes, vous a remarqué et vous baigne de ses faveurs. Il peut s'agir de puissants bonus, mais qui s'accompagnent parfois d'attentes. Il ne faut pas oublier que les Fortunes sont capricieuses et s'emportent vite. Les personnages des Clans indiqués entre parenthèses peuvent acheter cet Avantage pour 1 point de moins que la normale.

- **Bénédiction de Benten (Grue):** la Fortune de l'Amour Romantique vous gratifie de sa bénédiction. Chaque fois que vous tentez de convaincre quelqu'un et qu'importe les circonstances, vous recevez un bonus de +0g1 au total du Jet de Compétence Sociale en question. Ce bonus ne s'applique qu'à la persuasion, pas à la coercition.
- **Bénédiction de Bishamon (5 points) (Crabe, Lion):** la Fortune de la Force a remarqué votre puissance et vous fait profiter de sa grâce. Chaque fois que vous déclarez trois Augmentations et que vous réussissez le jet d'attaque correspondant dans le cadre d'une Manœuvre de Dommages Augmentés, vous recevez une Augmentation supplémentaire. Les Augmentations Gratuites ne sont pas prises en compte pour activer cet effet. Vous bénéficiez également d'un bonus de +1g0 au total de tous les Jets de Force.
- **Bénédiction de Daikoku (Mante):** la Fortune de la Richesse a décidé de vous favoriser et vous excellez dans tous les domaines liés à l'argent et aux activités marchandes. Vous recevez un bonus de +1g1 au total de tous les Jets de Commerce.
- **Bénédiction d'Ebisu (Licorne):** vous avez suscité l'attention de la Fortune du Travail Honnête et ses faveurs apparaissent clairement à ceux qui la servent le mieux. Vous recevez un bonus de +1g1 au total de tous les Jets de Compétence Sociale faisant intervenir des rokugani n'appartenant pas à la caste des samurai.
- **Bénédiction de Fukurokujin (Dragon, Phénix):** la Fortune de la Sagesse vous apprécie plus que la plupart et vous profitez de son soutien. Choisissez une Compétence de Connaissance à l'achat de cet Avantage. Chaque fois que vous faites un Jet de cette Compétence, vous recevez un bonus de +1g1 au total du jet.
- **Bénédiction de Hotei:** la Fortune du Bonheur estime que vous représentez une contribution plaisante à son œuvre et vous fait partager sa sérénité et sa jovialité. Chaque fois qu'un effet (qu'il s'agisse d'un Sort, d'un Avantage, d'une Technique ou autre) est censé vous faire perdre un ou plusieurs Points de Vide, le responsable doit au préalable remporter un Jet d'Opposition de Vide contre vous. Si l'effet appelle déjà un Jet d'Opposition d'un genre ou d'un autre, le vôtre bénéficie en fait d'un +10 et on ne procède pas à un Jet d'Opposition de Vide supplémentaire.
- **Bénédiction de Jurojin (Scorpion):** la Fortune de la Longévité vous affectionne, au point que cela vous promet une vie longue et saine. Chaque fois que vous faites un jet visant à résister aux effets d'une maladie ou d'un poison, vous recevez un bonus de +2g0 au total du jet.

Calme [Mental] (2 points)

Vous faites preuve d'un calme et d'une sérénité qui gênent vos adversaires quand ils tentent de vous harceler, ce qui vous rend plus fort quand votre honneur est mis à l'épreuve. Lorsque vous ajoutez votre Rang d'Honneur au total d'un jet visant à résister à Intimidation ou Tentation, vous ajoutez un +1g0 supplémentaire au résultat.



Groupes d'Avantages/ Désavantages

Ce chapitre propose plusieurs groupes d'Avantages et de Désavantages correspondants dont beaucoup de nouveaux par rapport aux anciennes éditions du *Livre des Cinq Anneaux*. En raison de la portée philosophique et spirituelle de ces caractéristiques, certaines combinaisons sont interdites:

- Il n'est pas possible de disposer à la fois d'un Avantage de Parangon et d'un Avantage de Sombre Parangon.
- Il n'est pas possible de disposer à la fois d'un Désavantage Rongé par le Shourido et d'un Désavantage Oublié du Bushido.
- Il n'est pas possible de disposer de plus d'un Avantage ou Désavantage d'un même groupe (notamment Bénédiction des Sept Fortunes/Malédiction des Sept Fortunes, Parangon/Oublié du Bushido, Sombre Parangon/Rongé par le Shourido, Caresse des Royaume Spirituels/Maudit par le Royaume, etc.). Ainsi, un personnage qui dispose de la Bénédiction de Hotei ne peut pas également avoir Bénédiction de Benten
- Un personnage qui dispose d'un Avantage d'un groupe (Sombre Parangon, Parangon, Caresse des Royaumes Spirituels), ne peut pas également avoir un Désavantage du groupe homologue (respectivement Rongé, Oublié du Bushido et Maudit par le Royaume). Bénédiction des Sept Fortunes/Malédiction des Sept Fortunes ne sont pas soumis à cette restriction, car il se peut qu'une Fortune bénisse un individu qu'une autre maudira, sans se soucier chacune de leurs points de vue respectifs.
- Le MJ est bien entendu libre de passer outre ces restrictions s'il le souhaite, mais il ne doit pas le faire à la légère, car ces combinaisons peuvent déséquilibrer le jeu.

Caresse des Royaumes Spirituels [Spirituel] (5 points)

L'essence d'un Royaume Spirituel semble se manifester dans votre âme et influence tous vos actes. Les personnages shugenja peuvent acheter cet Avantage pour 4 points.

- Chikushudo: vous recevez un bonus de +1g1 à tous les Jets d'Élevage.
- Gaki-do: lors vous réalisez une attaque qui tue un adversaire, vous récupérez aussitôt 5 Blessures.
- Jigoku: vous pouvez ajouter votre Rang de Souillure à tout jet d'attaque et à tout Jet de Compétence ou de Trait associé à un Trait Physique. Si vous êtes un Damné, vous ajouter le double de votre Rang de Souillure plutôt que le bonus normal. Vous ne pouvez prendre cet Avantage que si vous présentez la Souillure de l'Outremonde.
- Maigo no Musha: lorsque vous recevez plus de 3 Points de Gloire, vous gagnez un Point supplémentaire.
- Meido: vous recevez un bonus de +2g0 aux Jets d'Opposition contre les tentatives visant à vous manipuler dans un cadre mondain (Compétence Courtisan, par exemple).
- Sakkaku: vous recevez un bonus de +1g1 aux Jets de Sincérité (Tromperie).
- Tengoku: vous recevez un bonus de +2g0 aux Jets de Terre visant à résister à la Souillure de l'Outremonde.
- Toshigoku: lorsque vous effectuez une Action de Mouvement pour vous retrouver à portée d'attaque d'un adversaire, vous pouvez parcourir 1,5m de plus que normalement. Cet Avantage coûte 8 points au lieu de 5.
- Yomi: choisissez une Compétence d'École. Vous recevez un bonus de +1g0 à tous les Jets de la Compétence en question. Cet Avantage coûte 7 points au lieu de 5.
- Yume-do: vous pouvez recouvrer tous vos Points de Vide dépensés en seulement quatre heures de repos, au lieu de la nuit complète de huit heures de repos normalement nécessaire.

Chanceux [Spirituel] (3/6/9 points)

La Fortune sourit à l'homme mortel. À chaque séance et un nombre de fois égal à votre rang dans cet Avantage, vous pouvez choisir de relancer un jet que vous venez de faire, pour ne garder que le meilleur des deux résultats.

Chantage [Social] (Variable)

Vous avez connaissance d'un sombre secret concernant un individu et disposez de preuves; vous pouvez donc profiter de ces renseignements pour l'obliger à coopérer. Le coût de cet Avantage est égal au Rang de Statut de l'individu que l'on fait chanter. Recourir trop souvent à cet Avantage ou avoir des exigences excessives vis-à-vis de la personne peut la pousser à penser que votre mort mérite de prendre le risque de voir son secret exposé, quelles que soient les conséquences. Les personnages du Clan du Scorpion peuvent acheter cet Avantage pour 1 point de moins que le coût normal.

Choisi par les Oracles [Spirituel] (6 points)

Pour des raisons qui dépassent votre entendement, vous avez été remarqué par l'un des Oracles, ces humains animés par la puissance divine des Dragons Élémentaires. Vous devez choisir un Anneau lorsque vous prenez cet Avantage. Vous recevez un bonus de +1g1 au total de tous les Jets d'Anneau recourant à l'Anneau en question.

Clairvoyant [Mental] (3 points)

Vous êtes doué d'un esprit vif et d'une perception acérée qui font que les autres ont bien du mal à vous abuser. Lorsque vous effectuez un Jet d'Opposition contre quelqu'un qui cherche à vous troubler ou vous manipuler d'une manière ou d'une autre, vous recevez un bonus de +1g0 au total de votre jet. Les personnages du Clan du Dragon peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Dessein Supérieur [Mental] (3 points)

Vous consacrez votre existence à quelque grand projet. Il ne s'agit pas d'une opération ordinaire, mais d'une œuvre qui demandera des années, voire toute votre vie. Quel que soit l'objectif final, vous gagnerez un Point d'Expérience supplémentaire pour chaque séance durant laquelle vous aurez contribué significativement à votre quête (selon votre appréciation et celle du MJ).

Dextérité du Crabe [Physique] (3 points)

Vous montrez une affinité naturelle pour les armes de tout type et pouvez vous servir sans difficulté d'une lame que vous ne connaissez pas, même en situation tendue. Chaque fois que vous êtes censé effectuer un Jet Sans Compétence lorsque vous recourez à une Compétence d'Armes, on considère en fait que vous disposez de 1 Rang dans la Compétence en question. Les personnages du Clan du Crabe et les bushi peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Don Inné [Spirituel] (7 points)

Vous faites preuve d'un don mystérieux que même les shugenja ne parviennent pas à expliquer. Les moines évoquent les individus comme vous comme vivant dans un état d'harmonie unique avec l'univers, mais ils tiennent facilement ce genre de propos. Votre don est peut-être une manifestation des kami ou la marque d'une ascendance spirituelle, entre autres théories possibles. La nature exacte d'un Don Inné doit être convenue avec le MJ avant de prendre cet Avantage. On peut citer les exemples suivants:

Don	*Effet*
Contact Spirituel	*Vous pouvez tenter un Jet d'Intuition (ND 15) pour voir la dernière personne à avoir touché un objet avec lequel vous êtes en contact.*
Empathie	*Vous recevez un bonus de +1g1 aux Jets de Courtisan visant à déterminer les sentiments/désirs d'autrui.*
Lucidité	*On ne vous prend pas facilement au dépourvu et vous recevez un bonus de +1g0 au total de vos Jets d'Initiative.*
Prophétie Mineure	*Vous faites parfois des songes nébuleux sur l'avenir, comme l'image d'un couteau sanglant avant un meurtre.*
Sens Animal	*Vous pouvez d'instinct percevoir l'humeur des animaux; les animaux vous considèrent comme amical.*

École Différente [Social] (5 points)

Votre famille a sacrifié énormément de ressources et de faveurs pour assurer votre admission dans l'École d'un autre Clan. Lors de la création de votre personnage, vous pouvez choisir d'intégrer l'École d'un autre Clan que le vôtre. Vous restez toutefois membre de votre Clan, ce qui pourrait engendrer un conflit de loyautés (vis-à-vis de votre sensei, d'un côté, et de votre seigneur et famille, de l'autre).

Écoles Multiples [Social] (10 points)

Vous avez eu la chance incroyable de pouvoir étudier dans plusieurs dojo, associés chacun à une École majeure différente. Il s'agit là d'une aubaine rare, car s'affranchir de son engagement envers un sensei pour pouvoir recevoir les enseignements d'un autre requiert des circonstances extraordinaires. Cet Avantage ne peut s'acheter qu'en cours de campagne. Une fois cet Avantage pris, le personnage arrête aussitôt sa progression dans son École actuelle. Quand il atteint son prochain Rang de Réputation, il commence l'apprentissage des Techniques de sa nouvelle École au Rang 1. Avant de pouvoir apprendre les Techniques d'une École, il faut disposer d'au moins 1 Rang dans toutes les Compétences d'École qu'on y enseigne. En aucun cas, un personnage ne pourra prendre des Rangs à la fois dans une École de Bushi et dans une École de Shugenja; les deux formes étant tout bonnement incompatibles sur tous les plans.

Avantage/Désavantage au Rabais

Certains Avantages et Désavantages coûtent davantage (ou moins) pour les membres de certains Clans et professions. Cela représente en fait la fréquence à laquelle on trouve ces aspects dans le groupe en question et comment les membres de la communauté s'en accommodent. Sauf mention contraire, les rabais se cumulent mais ne peuvent en aucun cas réduire le coût d'un Avantage en dessous de 1.

Limites des Avantages

Cette section vous propose une grande variété d'Avantages, dont beaucoup offrent des bénéfices que l'on pourrait cumuler pour créer des combinaisons particulièrement puissantes. Aussi encourageons-nous les MJ à s'entretenir avec leurs joueurs pour définir les limites des Avantages disponibles dans leur campagne. Nous recommandons avant tout de limiter à 15 le nombre de points que les personnages peuvent dépenser pour acquérir des Avantages à la création. Pour certains groupes, limiter le nombre de bonus pouvant s'appliquer à un même Jet de Compétence ou de Trait peut s'avérer utile. Quelle que soit l'orientation choisie par le MJ, il convient de se poser ces questions avant la création des personnages. Le *Livre du Vide* renferme d'autres détails sur ce sujet et propose d'autres solutions éventuelles.

Excellente Mémoire [Mental] (3 points)

Vous faites preuve d'une aptitude incroyable pour vous rappeler les choses avec précision. Chaque fois que vous avez besoin de vous souvenir avec exactitude de quelque chose, qu'il s'agisse d'un passage écrit ou de détails physiques concernant un individu, vous recevez un bonus de +1g1 à votre Jet d'Intelligence.

Faveur Élémentaire [Spirituel] (4 points)

Vous êtes particulièrement apprécié par les kami d'un élément, même si vous ne savez pas forcément pourquoi. Il en ressort une baisse de 1 du coût de l'amélioration des Traits associés à un Anneau donné (choisi à l'achat de cet Avantage). Si vous choisissez par exemple Terre à l'achat de cet Avantage, le coût pour augmenter Constitution ou Volonté est réduit de 1 Point d'Expérience chaque fois que vous augmentez ces Traits. Vide ne peut être choisi pour cet Avantage. Les personnages du Clan du Phénix peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.



Favori de la Cour [Social] (2 points)

Au cours d'une récente séance de cour, vous avez fait quelque chose qui vous a fait remarquer de l'hôte, ce qui vous a aussitôt rendu plus important aux yeux de l'assistance. Choisissez une cour, telle que celle de Kyuden Bayushi, celle du district Okura de Toshi Ranbo, etc. Lorsque vous vous présentez à cette cour, on considère votre Statut comme d'1 Rang supérieur à la réalité, mais uniquement pendant les séances. Les personnages courtisans peuvent acheter cet Avantage pour 1 point. Vous pouvez prendre cet Avantage plusieurs fois, auquel cas il s'applique à différentes cours.

Force de la Terre [Physique] (3 points)

On décèle dans votre âme l'esprit des montagnes et la force de la pierre. Vous pouvez surmonter des blessures qui rendraient d'autres hommes infirmes. Les malus au ND que vous subissez en raison des Rangs de Blessures se réduisent de 3. Les personnages bushi peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Gouverneur [Matériel] (Variable)

Comme tous les samurai, vous avez pour devoir de veiller sur ce qui appartient à l'Empereur. Seulement dans votre cas, on vous a confié quelque chose de particulièrement vaste ou important. Le nombre de points assignés à cet Avantage détermine la taille du domaine que vous êtes censé gérer. Plusieurs personnages peuvent partager l'apport de points de cet Avantage pour avoir la responsabilité commune d'un plus grand domaine. Veiller sur un domaine signifie le protéger, le gérer et s'assurer que toutes les taxes soient versées aux parties responsables. Cela peut servir de base à toute une campagne.

Domaine	*Coût*
Village	*8 points*
Grand village	*15 points*
Domaine unique (brasserie de sake, fauconnerie, etc.)	*18 points*
Bourg	*20 points*
Ville	*25 points*
Province	*30 points*

Grand [Physique] (4 points)

Vous êtes plus grand que la moyenne des Rokugani, votre taille étant comprise entre 1,83 et 1,90m. Vous bénéficiez d'un bonus de +1g0 au total de tous les jets de dommages effectués avec une grande arme de corps à corps. Les personnages du Clan du Crabe peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Grand Voyageur [Mental] (2 points)

Vous connaissez une certaine contrée comme votre poche, l'ayant maintes fois parcourue. Choisissez les terres de votre famille, une grande ville ou une région de taille raisonnable. Tant que vous vous trouvez sur ces terres, vous ne pouvez pas vous perdre et vous connaissez la position géographique de toutes les ressources que l'on peut y trouver. Les personnages du Clan de la Licorne peuvent acheter cet Avantage pour 1 point.

Grande Destinée [Spirituel] (5 points)

Le cycle karmique vous réserve de grands projets et l'Ordre Céleste s'efforce de vous garder en vie jusqu'à ce que votre destinée soit accomplie. Une fois par séance, lorsque vous subissez des Blessures qui auraient dû vous tuer, vous vous retrouvez en fait avec 1 Blessure. Cela ne peut arriver qu'une fois par séance de jeu, car même les Cieux sont limités dans leur influence sur les affaires des mortels.

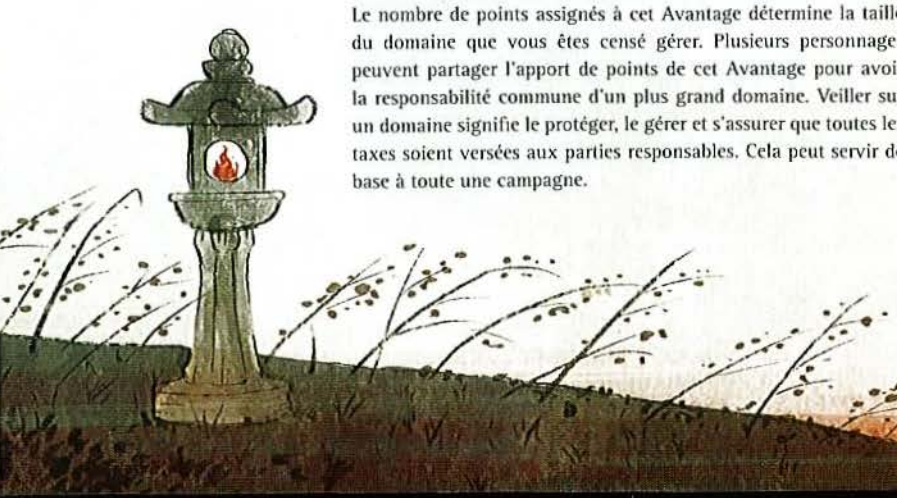
La Haine au Cœur [Social] (5 points)

Un Clan s'est attiré votre haine éternelle et rien ne pourra apaiser votre rage. Choisissez un Clan ou une autre faction (comme la Confrérie de Shinsei ou l'une des Familles Impériales) à l'achat de cet Avantage. Vous recevez un bonus de +1g1 au total de tout Jet d'Opposition contre un membre de ce Clan (ou de cette faction). Les personnages du Clan de l'Araignée peuvent acheter cet Avantage pour 4 points.

Héritage [Matériel] (5 points)

Lors de votre cérémonie de gempukku, votre famille vous a honoré d'un bien ayant appartenu à vos ancêtres. L'objet est pour vous des plus précieux et vous préféreriez mourir plutôt que de le voir endommagé ou profané. Vous disposez d'un objet, en plus de l'équipement de départ conféré par votre École. Chaque fois que vous effectuez un Jet de Compétence faisant intervenir l'objet, comme Spectacle: Biwa pour un biwa ou Jeu: Go pour un jeu de go, ou encore Kenjutsu pour un katana, vous recevez un bonus de +1g1 au jet. Ce bonus ne s'applique pas aux jets d'attaque ou de dommages, mais seulement aux Jets de Compétence non liés au combat (effectués en dehors d'une escarmouche).

Joueurs et MJ peuvent convenir d'autoriser l'acquisition d'un objet plus puissant ou rare pour un coût supérieur en Points d'Expérience. Il convient de bien étudier ces cas particuliers à l'avance pour que le jeu reste équitable et équilibré.



Héros Populaire [Social] (2 points)

Même si votre réputation parmi vos pairs n'a rien de forcément supérieure à celle d'un autre samurai, vos actions ont suscité l'admiration des gens du commun. Lorsque vous avez affaire à des citoyens de Rokugan n'appartenant pas à la caste des samurai, le ND pour qu'ils vous reconnaissent (déterminé par votre Rang de Gloire) est diminué de 10.

Heureuses Fiançailles [Social] (3 points)

Votre mariage a été arrangé et la fortune a voulu que votre amour pour votre époux/épouse soit sincère. Les relations que vous avez pu établir dans le cadre des préparations enthousiastes du mariage vous permettent d'acheter les Avantages suivants pour deux points de moins chacun (minimum de 1 point): Gouverneur, Lien Karmique (uniquement avec le ou la fiancé(e)), Riche et Statut Social

Honneur Apparent [Social] (2 points/rang)

Les gens ont du mal à deviner votre véritable nature, ce qui vous aide pour cacher vos actes parfois douteux. Pour chaque rang dont vous disposez pour cet Avantage, on considère votre Honneur comme supérieur d'un Rang entier à la réalité dans le cadre des tentatives visant à le déterminer. Quiconque tente un Jet de Connaissance: Bushido/Intuition pour deviner votre Rang d'Honneur trouvera votre Rang simulé au lieu de votre véritable Rang.

Illumination [Spirituel] (6 points)

Votre voyage spirituel vers l'harmonie totale avec l'univers s'approche de sa destination. Lorsque vous utilisez des Points d'Expérience pour augmenter votre Anneau du Vide, le coût total diminue chaque fois de 2 points. Les personnages du Clan du Dragon et les moines peuvent acheter cet Avantage pour 5 points.

Ingénieux [Mental] (3 points)

Vous savez instinctivement faire des choses que la plupart des gens cherchent à éviter à tout prix. Chaque fois que vous êtes censé effectuer un Jet Sans Compétence lorsque vous recourez à une Compétence Dégradante, on considère en fait que vous disposez de 1 Rang dans la Compétence en question. Les personnages du Clan du Scorpion, de l'Araignée et les ninja peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Intègre [Mental] (2 points)

Votre âme vertueuse se situe au-delà de tout reproche et il est bien difficile, voire impossible, de vous pousser à un quelconque comportement déshonorant. Lorsque vous effectuez un Jet d'Opposition face à quelqu'un qui recourt à Tentation, vous recevez un bonus de +1g0 au jet. Les personnages impériaux peuvent acheter cet Avantage pour 1 point.

Ishiken-do [Spirituel] (8 points)

Vous jouissez du don le plus rare qui soit, la capacité de communier avec le Vide même. Ce talent se compare sur bien des points à la faculté de converser avec les kami, à part qu'il n'existe pas de kami du Vide qui se manifeste naturellement; le Vide est une entité vivante, étant à la fois tout et rien. Vous pouvez lancer des Sorts du Vide selon les règles détaillées plus loin dans ce chapitre. Seuls des shugenja peuvent prendre cet Avantage et l'on ne peut lancer de Sorts du Vide sans lui. Les personnages du Clan du Phénix peuvent acheter cet Avantage pour 6 points.

Jeune Prodige [Variable] (5 points)

Sommeille en vous le potentiel d'exceller dans un domaine particulier, plus encore peut-être que toute autre âme vivante de l'Empire. Lors de son achat, associez cet Avantage à une Compétence. Lorsque vous effectuez des Augmentations sur un Jet de la Compétence concernée, vos Augmentations se limitent par votre Rang dans la Compétence et non par votre Anneau du Vide (sauf si celui-ci est supérieur, auquel cas vous pouvez suivre la règle normale).

Kami Amical [Spirituel] (5 points)

Un kami s'est lié d'amitié avec vous et reste à proximité en toutes circonstances. Choisissez un élément à l'achat de cet Avantage. Vous recevez un bonus de +1g1 au total de tous les Jets d'Incantation effectués pour lancer Communion, Invocation ou Sensation (uniquement si le Sort est lié à l'élément choisi). Seul un shugenja peut acheter cet Avantage. Vous ne pouvez associer à cet Avantage un élément pour lequel vous êtes Déficient.

Langue [Mental] (1 ou 3 points)

L'Empire ne connaît qu'une langue déclinée en deux dialectes. En revanche, le monde qui entoure Rokugan compte une grande variété de nations et de cultures avec chacune leur langue. Pour 1 point, vous pouvez apprendre une langue humaine d'une culture environnante, notamment le dialecte yobanjin, le senpet, le yodotai, le mekham, le merenae, le rhuumal et le thrane, entre autres. Une langue non humaine, comme le nezumi ou le naga, s'apprend pour trois points (le personnage peut alors juste la comprendre et exprimer verbalement les concepts les plus simples).

Leader Né [Social] (6 points)

Vous présentez un véritable don pour mener et inspirer les hommes au combat. Une fois par Round durant l'étape de Réactions d'une escarmouche, vous pouvez ajouter votre Rang d'École plus 1g1 à la Valeur d'Initiative d'un allié. Ce bonus persiste jusqu'à l'étape de Réactions du Round suivant. Un même individu ne peut bénéficier que d'une utilisation de cet Avantage par Round. Les personnages du Clan du Lion peuvent acheter cet Avantage pour 5 points.

Lien Karmique [Spirituel] (1-5 points)

Votre destinée n'appartient pas qu'à vous, car elle se lie intimement à quelqu'un d'autre. Vous avez peut-être été proche de cette autre personne dans une vie antérieure, à moins que votre destin attende encore d'être mêlé au sien de manière fondamentale. Choisissez une personne à l'achat de cet Avantage. Pour chaque point dépensé, vous pouvez une fois par séance de jeu recevoir un bonus de +1g1 au total de tous les jets d'attaque effectués pour protéger la personne en question ou vous battre pour elle

Lire sur les Lèvres [Mental] (4 points)

Que ce soit un don naturel ou le résultat d'une pratique et d'une patience extraordinaires, vous avez l'aptitude de comprendre ce que disent les gens rien qu'en observant les mouvements de leurs lèvres. Lorsque vous vous trouvez dans une situation où des personnes parlent sans que vous puissiez les entendre, vous pouvez tenter de comprendre ce qu'elles disent en effectuant un Jet de Perception (ND 15 + 5 par tranche de six mètres vous séparant des locuteurs). Les personnages courtisans peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Objet Gaijin [Matériel] (5 points)

Vous disposez d'un objet d'origine gaijin, conçu en dehors des frontières de l'Empire d'Émeraude. Il peut s'agir d'une arme de l'une des nombreuses cultures guerrières cernant Rokugan, comme l'Empire Senpet, les royaumes outre-mer de Merenae et Thrane, les tribus Yobanjin barbares du nord, voire l'Empire Yodotai du lointain nord-ouest. Il convient alors de prendre les règles d'une arme comparable de Rokugan, sachant que l'utilisation de l'objet gaijin demande sa propre Compétence Armes. S'il ne s'agit pas d'une arme, ce peut être un objet exotique comme une boussole, une longue-vue, une loupe, des ciseaux, etc. Les personnages du Clan de la Mante ou de la Licorne peuvent acheter cet Avantage pour 4 points.

Parangon [Mental] (7 points)

Vous êtes un modèle d'application du Code du Bushido, dont l'un des principes vous tient particulièrement à cœur puisqu'il imprègne votre mode de vie à chaque minute. Outre les bénéfices indiqués plus bas, chaque fois que vous gagnez de l'Honneur pour avoir démontré la vertu associée à l'Avantage Parangon, vous recevez 1 Honneur supplémentaire. Les personnages du Clan du Lion peuvent acheter cet Avantage pour 6 points.

- **Compassion:** chaque fois que vous dépensez un Point de Vide pour améliorer un jet visant à aider directement ceux moins bien placés que vous dans l'Ordre Céleste, vous recevez +2g2 au lieu de +1g1.
- **Courage:** vous ajoutez un bonus de +1g1 au total de tout jet visant à résister à Intimidation ou à passer outre les effets de Peur.
- **Courtoisie:** chaque fois que vous effectuez un Jet d'Étiquette pour éviter l'embarras ou un manquement à l'honneur, vous ajoutez +2g0 au jet.
- **Devoir:** vous pouvez dépenser un Point de Vide à tout Jet de Compétence ou Jet d'Incantation pour annuler les malus au ND du jet, y compris les Malus de Blessures.
- **Honnêteté:** vous recevez un bonus de +1g1 à tout Jet de Sincérité (Honnêteté). Vous pouvez bénéficier de ce bonus même si vous n'avez pas la Spécialisation, tant qu'elle s'applique à la situation.
- **Honneur:** vous pouvez ajouter le double de votre Rang d'Honneur (au lieu du bonus habituel) à tous les jets visant à résister à un Jet de Tentation ou d'Intimidation.
- **Sincérité:** vous pouvez ajouter un bonus de +2g0 à tous les Jets d'Opposition recourant à Sincérité.

Poings de Pierre [Physique] (6 points)

Certaines personnes ont un talent naturel pour le combat à mains nues, comme vous. Les jets de dommages de vos attaques à mains nues reçoivent un bonus de +0g1. Les personnages moines peuvent acheter cet Avantage pour 5 points.

Quelconque [Physique] (2 points)

Vous êtes tout à fait banal, sur tous les plans, et les gens ont du mal à vous reconnaître sans que vous insistiez volontairement sur votre identité ou vos attaches. Lorsque quiconque effectue un Jet de Connaissance: Bushido/Intuition pour déterminer votre Rang d'Honneur ou de Connaissance: Héraldique/Intelligence pour deviner votre identité (selon votre Rang de Gloire), vous pouvez volontairement choisir d'accroître le ND du jet de +10.

Rapide [Physique] (6 points)

Vous réagissez plus vite que la plupart, saisissant les occasions que personne n'avait anticipées. Si vous n'agissez pas en premier lors d'un Round de Combat, vous pouvez durant l'étape de Réactions ajouter votre Trait de Réflexes au total de votre Score d'Initiative à tous les Rounds à venir durant l'escarmouche. Cette opération reste possible à chaque Round durant lequel vous n'avez pas agi en premier. Les personnages ninja peuvent acheter cet Avantage pour 5 points.

Relations [Social] (Variable)

Vous entretenez soigneusement vos relations. Certains membres de votre réseau social se sentent prêts à bien des choses pour vous protéger, tandis que d'autres disposent de ressources considérables. Les plus précieux ont ces deux qualités. Le coût total de cet Avantage se détermine selon le nombre de points que vous avez dépensés pour le degré d'influence de votre allié et son dévouement envers vous. Les personnages du Clan de la Grue peuvent acheter cet Avantage pour 1 point de moins que le coût normal.

Renommée [Social] (3 points)

On connaît votre nom à travers l'Empire, car vos actes ont marqué les esprits de beaucoup. Vous recevez +1 Rang de Gloire.

Résistance Magique [Spirituel] (2/4/6 points)

Pour des raisons qui échappent à votre compréhension, les kami répugnent à se mêler à vos affaires. Pour chaque rang dont vous disposez pour cet Avantage, tous les Sorts élémentaires qui vous ciblent voient leur ND d'Incantation augmenter de +3. La maho et les magies gaijin et non-humaines ne sont pas affectées par cet Avantage.

Les Écoles Multiples dans le Jeu

L'Avantage Écoles Multiples peut facilement donner lieu à des abus, car certaines combinaisons d'Écoles peuvent engendrer des facultés très puissantes. Joueurs et MJ ne doivent pas oublier qu'on ne donne que très rarement à un samurai l'occasion de quitter son dojo pour suivre la formation d'un autre. Il ne faut pas oublier en effet qu'on lui a confié les Techniques secrètes que ses sensei ont préservées pendant des siècles et qu'il va les emporter comme élève dans un autre dojo, qui se trouve peut-être sur les terres d'une autre famille ou d'un autre Clan. Les sensei et daimyo qui tolèreront une telle situation ne courent pas les rues, si bien que ce privilège devra être dûment justifié par l'évolution du personnage. Le MJ peut parfaitement interdire l'achat de cet Avantage s'il estime que le joueur ne l'a pas légitimé.

Table 3.1: Avantage Relations

Influence

1 point	*Mineure (pas de terre ni de poste important)*
2 points	*Modérée (terre ou influence politique)*
4 points	*Majeure (vastes terres ou poste prestigieux)*

Dévouement

1 point	*Votre allié est prêt à se démener pour vous aider, mais pas à mettre son honneur en péril*
2 points	*Votre allié est prêt à risquer son honneur pour vous aider, à condition de le faire en secret*
4 points	*Votre allié est prêt à tout pour vous aider, quel qu'en soit le prix*

Renommée [Social] (3 points)

On connaît votre nom à travers l'Empire, car vos actes ont marqué les esprits de beaucoup. Vous recevez +1 Rang de Gloire.

Résistance Magique [Spirituel] (2/4/6 points)

Pour des raisons qui échappent à votre compréhension, les kami répugnent à se mêler à vos affaires. Pour chaque rang dont vous disposez pour cet Avantage, tous les Sorts élémentaires qui vous ciblent voient leur ND d'Incantation augmenter de +3. La maho et les magies gaijin et non-humaines ne sont pas affectées par cet Avantage.

Rétablissement Rapide [Physique] (3 points)

Votre corps récupère à une vitesse incroyable, ce qui vous permet de vous rétablir extrêmement vite, même après avoir subi de terribles blessures. Pour récupérer vos Blessures, on considère votre Constitution comme supérieure de deux Rangs à la réalité.

Riche [Matériel] (1 point/rang)

Votre branche familiale, particulièrement opulente, fait que vos parents vous ont octroyé les moyens de faciliter l'accomplissement de votre devoir. Vous recevez deux koku supplémentaires par point dépensé pour cet Avantage, à ajouter à la somme de l'équipement de votre École. Les personnages du Clan de la Grue ou de la Licorne et les personnages impériaux peuvent acheter cet Avantage pour un coût total s'élevant à 1 point de moins (minimum de 1 point).

Risque-tout [Mental] (3 points)

Vous avez un sens naturel pour les épreuves athlétiques et montrez une témérité absolue quand votre intégrité physique est en jeu. Chaque fois que vous dépensez un Point de Vide pour améliorer un Jet d'Athlétisme, vous recevez un bonus de +3g1 au total du jet au lieu du +1g1 habituel. Les personnages du Clan de la Mante peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Sacrosaint [Social] (4 points)

En raison d'un grand service rendu à l'Empereur par vos parents ou vous-même, le Fils des Cieux vous a mis sous sa protection. Vous ne pouvez acheter cet Avantage que si votre Rang d'Honneur est d'au moins 6. Tant que votre Honneur ne descend pas en dessous de 6.0, aucune personne dont le Rang d'Honneur égale au moins 5 ne peut vous attaquer sans que vous l'ayez agressée le premier; leur code de l'honneur strict ne leur permet pas d'aller si manifestement à l'encontre de la volonté de l'Empereur. Les duels consentants passent outre les effets de cet Avantage. Les personnages impériaux peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Sage [Mental] (4 points)

Vous montrez une passion pour l'érudition et avez accumulé une impressionnante somme de connaissances. Chaque fois que vous êtes censé effectuer un Jet Sans Compétence lorsque vous recourez à une Compétence de Connaissance, on considère en fait que vous disposez de 1 Rang dans la Compétence en question. Les personnages du Clan du Phénix et les shugenja peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Sang d'Osano-Wo [Spirituel] (4 points)

Vous êtes héritier de la lignée de Hida Osano-Wo, Fortune du Tonnerre et du Feu, et sa résistance légendaire vous habite. Vous êtes immunisé contre les malus et dommages infligés par les conditions climatiques naturelles comme le froid hivernal ou la chaleur estivale. Si vous subissez les dommages d'un Sort recourant aux forces naturelles (comme la puissante tempête engendrée par Ouragan ou les éclairs de la Fureur d'Osano-Wo), réduisez les dommages subis de 1g1. Les personnages du Clan du Crabe ou de la Mante peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Savoir Interdit [Mental] (5 points)

Il existe un domaine dans lequel vous faites preuve d'une grande connaissance. Il y a cependant un problème: ce sujet est interdit et socialement indigne, voire illégal. Si quelqu'un découvre votre expertise en la matière, il pourrait se demander comment vous vous l'êtes procurée. Les bénéfices de l'Avantage varient selon la nature des connaissances. Les joueurs sont invités à discuter du fonctionnement de l'Avantage avec leur MJ. Voici quelques exemples de Savoir Interdit parmi les plus courants:

- **Gozoku:** vous avez une connaissance élaborée de la conspiration du Gozoku contre le trône, sous sa première ou sa seconde incarnation. Vous pourriez même être un membre de l'organisation. Vous recevez un Rang en Connaissance: Gozoku et un bonus de +1g1 aux Jets de Compétence Sociale avec des membres connus du Gozoku.
- **Kolat:** vous avez une connaissance intime de la nature et des opérations de l'odieux ordre du Kolat, dont vous êtes peut-être membre. Vous recevez un Rang en Connaissance: Kolat et un bonus de +1g1 aux Jets de Compétence Sociale avec des membres connus du Kolat.
- **Maho:** vous êtes au fait de la forme de magie interdite et blasphématoire nommée la maho, et appartenez peut-être à la caste des *maho-tsukai* (sorcier noir) en exercice. Vous recevez un Rang en Connaissance: Maho et, si le MJ l'autorise, pouvez commencer la campagne en maîtrisant un Sort de Maho.

Interprétation des Désavantages

Les Désavantages constituent une excellente occasion d'ajouter réalisme et profondeur aux personnages, sans oublier l'intérêt de ces points supplémentaires que l'on peut dépenser pour autre chose! En revanche, une utilisation excessive des Désavantages peut s'avérer pesante, surtout si le MJ doit s'assurer qu'ils interviennent dans le jeu. Afin d'encourager les joueurs à ne prendre que des Désavantages qui contribuent à la trame de la campagne et participent à l'élaboration de l'histoire des personnages, nous vous suggérons d'octroyer (à la fin de la séance) un Point d'Expérience supplémentaire aux personnages dont les Désavantages ont une influence directe sur la séance ou gênent leurs actions. Cela permet de rappeler aux joueurs qu'ils doivent jouer leurs Désavantages, au lieu de compter sur le MJ pour gérer cet aspect du jeu.



- **Ombre Rampante:** l'entité appelée Ombre Rampante; ses méthodes, ses sbires, n'ont pas de secret pour vous. Vous avez peut-être eu des soucis avec elle dans le passé, et elle pourrait même encore vous traquer. Vous recevez un Rang en Connaissance: Ombre Rampante et vous pouvez effectuer un Jet de Connaissance: Ombre Rampante/Perception (ND 30) en observant un individu pour déterminer s'il a été corrompu par l'entité.
- **Poivre Gaijin:** vous êtes versé dans la poudre à canon, que vous savez à la fois la produire et l'utiliser. Vous recevez un Rang en Artisanat: Explosifs et disposez d'une petite bourse de poivre gaijin que vous pouvez emporter sur vous si vous le souhaitez.

Sens de l'Orientation [Mental] (1 point)

Vous avez un sens de l'orientation presque surnaturel qui vous permet de savoir où se trouve le nord en toutes circonstances. Cette faculté ne fonctionne pas si vous vous êtes avancé dans l'Outremonde de plus d'une journée de voyage.

Serviteur [Matériel] (5 points)

Votre famille vous a assigné un serviteur pour vous assister, à moins que vous ne vous payiez directement ses services pour vous faciliter la vie. Vous pouvez au maximum disposer d'un nombre de serviteurs égal au double de votre Rang de Statut. Les serviteurs ont des aptitudes qui varient selon leur type, sachant que certains Clans sont plus enclins que d'autres à fournir certains types. En général, un serviteur a tous ses Traits au Rang 2 et une Compétence au Rang 3. Vous pouvez ajouter d'autres Rangs de Compétence et Spécialisations au serviteur associé à l'Avantage, au coût additionnel de 3 points par Rang de Compétence ou Spécialisation. La table suivante vous propose quelques exemples de serviteurs ainsi que leurs coûts respectifs.

Serviteur	*Aptitude particulière*	*Réduction du coût*
Artisan	*Une Compétence d'Art à 3*	*-2 points pour le Clan du Dragon*
Artiste	*Une Compétence d'Artisanat à 3*	*-2 points pour le Clan de la Grue*
Budoka	*Une Compétence d'Armes à 3*	*-2 points pour le Clan du Lion*
Domestique	*Étiquette (Conversation) 3*	*-2 points pour le Clan du Scorpion*
Domestique eta	*Connaissance: Anatomie 3*	*-2 points pour le Clan du Crabe*
Palefrenier	*Élevage (Chevaux) 3*	*-2 points pour le Clan de la Licorne*
Marchand	*Commerce (Estimation) 3*	*-2 points pour le Clan de la Mante*
Scribe	*Une Compétence de Connaissance à 3*	*-2 points pour le Clan du Phénix*
Sohei	*Jiujutsu 3*	*-2 points pour le Clan de l'Araignée*

Silencieux [Physique] (3 points)

Vous montrez un talent naturel pour le déplacement silencieux. Vous ajoutez +1g0 au total de tous vos Jets de Discrétion. Les personnages ninja peuvent acheter cet Avantage pour 2 points.

Sombre Parangon [Mental] (5 points)

Vous avez maîtrisé l'un des préceptes du Shourido, le sombre code qui fait office d'antithèse au Bushido. Une fois par séance, vous pouvez volontairement sacrifier 5 Points d'Honneur au prix d'une Action Gratuite pour affecter un jet du type concerné par votre précepte (voir liste) et bénéficier d'un bonus de +5 au total de ce jet. Si vous ne disposez pas de 5 Points d'Honneur à dépenser de cette manière, vous pouvez dépenser un Point de Vide à la place. Les personnages du Clan de l'Araignée peuvent acheter cet Avantage pour 4 points. La liste suivante donne la correspondance entre le précepte maîtrisé et le type de jet affecté:

- **Compréhension:** relancer un jet recourant au Trait Intuition
- **Contrôle:** relancer un Jet de Compétence Sociale
- **Détermination:** annuler tous les malus de ND/Blessures lors d'un jet de Compétence ou d'Incantation (pas de bonus de +5 à ce jet)
- **Force:** rejouer un jet de dommages
- **Perfection:** la dépense d'Honneur provoque l'ouverture du dé de votre choix sur un Jet de Compétence (pas de bonus de +5 à ce jet)
- **Savoir:** relancer un jet recourant au Trait Intelligence
- **Volonté:** la dépense d'Honneur annule 10 Blessures au moment où le personnage les subit

Statut Social [Social] (6 points)

On vous a confié un poste prestigieux pour récompenser votre œuvre ou pour des raisons purement politiques. Vous recevez +1 Rang de Statut.

Tacticien [Mental] (4 points)

Votre esprit s'adapte parfaitement au rythme et aux tournures du champ de bataille. Lorsque vous effectuez un jet selon la Table de Combat de Masse, vous pouvez accroître ou diminuer votre résultat de 5. Les personnages du Clan du Lion et les bushi peuvent acheter cet Avantage pour 3 points.

Vedette [Social] (3 points)

Vous savez ravir les foules, quelles que soient les circonstances. Chaque fois que vous êtes censé effectuer un Jet Sans Compétence lorsque vous recourez à une Compétence de Spectacle, on considère en fait que vous disposez de 1 Rang dans la Compétence en question.

Vertueux [Mental] (3 points)

Chacune de vos pensées, chacun de vos actes est empreint de vertu. Vous disposez d'1 Rang d'Honneur supplémentaire par rapport à votre valeur normale de départ (déterminée par votre École).

Vigilant [Mental] (3 points)

Vous êtes toujours sur le qui-vive, à l'affût de l'imprévisible. Lorsque vous jouez Enquête (Sens de l'Observation)/Perception contre Discrétion (Embuscade)/Agilité pour anticiper une embuscade, vous ajoutez +1g1 à votre jet.

Virtuose [Physique] (12 points)

Vous êtes la fierté du dojo et vos sensei convaincus que vous allez accomplir d'incroyables prouesses au cours de votre vie. Chaque fois que vous faites un Jet de Compétence d'École, vous recevez un bonus de +1g0.

Voix Mélodieuse [Physique] (3 points)

Votre voix est perçue comme agréable par la plupart des gens. Vous recevez un bonus de +1g1 à tout Jet de Spectacle faisant intervenir votre voix, comme Spectacle: Chant ou Spectacle: Éloquence.



Désavantages

Les Désavantages suivants peuvent s'acheter à la création du personnage. Ce faisant, le personnage acquiert un certain nombre de Points d'Expérience supplémentaires, indiqué pour chaque Désavantage. On ne peut en aucun gagner plus de 10 Points d'Expérience par ce biais. Un joueur qui souhaite que son personnage ait plus de Désavantages peut le faire, mais cela ne lui octroiera jamais plus de 10 points.

Amères Fiançailles [Social] (2 points)

Vous avez été promis à un(e) autre ou êtes peut-être déjà marié, situation qui vous contrarie tous deux. Votre conjoint vous méprise, mais il ou elle a au moins la décence de bien gérer votre domaine... pour l'essentiel. Cette aversion partagée peut néanmoins s'avérer très problématique pour les tâches domestiques et administratives les plus simples. Ce Désavantage vaut 3 points pour les personnages Impériaux.

Amour Sincère [Mental] (3 points)

L'amour véritable peut à Rokugan s'avérer merveilleux, mais il se traduit le plus souvent par un drame, car peu de samurai reçoivent l'autorisation de se marier par amour. Chaque fois que vous êtes en situation de devoir choisir entre l'amour et le devoir, vous devez dépenser un Point de Vide avant d'opter pour le devoir au détriment de l'être aimé.

Amputé [Physique] (6 points)

L'un de vos membres manque, que ce soit le résultat d'une grave blessure ou une malformation de naissance. Vous subissez un malus de +10 à tous les ND des jets censés faire intervenir le membre manquant. Manier une arme à deux mains d'un seul bras voit donc tous les ND augmenter de +10, mais ce même personnage ne subit aucun malus aux Jets d'Athlétisme (Course).

Ascète [Mental] (2 points)

Vous n'avez ni goût ni intérêt pour les choses matérielles, attitude minimaliste qui influence la perception d'autrui à votre égard. Votre Équipement d'École ne comprend que les armes, l'armure, les vêtements et les instruments nécessaires à votre profession (comme un étui à parchemins pour les shugenja). Chaque fois que vous pouvez recevoir un gain de Statut pour récompenser vos actes, vous ne gagnez en fait que la moitié de ce qui est prévu. Dans ce cadre, un moine doté de ce Désavantage ne reçoit que le quart du Statut de ce que perçoit un personnage normal (les moines ne recevant normalement que la moitié). Ce Désavantage donne 3 points pour les personnages du Clan du Dragon et les moines.

Asocial [Social] (2/4 points)

La présence d'autrui vous dérange, à tel point que ceux qui vous entourent s'en rendent aussitôt compte. Ce penchant solitaire explique votre comportement que l'on pourrait poliment qualifier de grossier. Si vous prenez la version à 2 points de ce Désavantage, vous subissez un malus de –1g0 à tous les Jets de Compétence Sociale. Le malus passe à –1g1 pour la version à 4 points. Ce Désavantage donne 1 point supplémentaire pour les personnages du Clan du Crabe.

Aspect Dérangeant [Physique] (3 points)

Quelque chose dans votre aspect pousse les autres à se montrer prudents, voire méfiants. Vous n'êtes pas forcément repoussant, mais quelque chose chez vous dérange. Le ND de tous vos Jets de Compétence Sociale augmente de +5. Ce Désavantage donne 4 points aux personnages du Clan de l'Araignée.

Aveugle [Physique] (6 points)

Vous êtes privé du sens de la vue, si ce n'est une vague aptitude à distinguer l'obscurité de la lumière. Vous subissez un malus de –3g3 à tous les jets d'attaque à distance et de –1g1 aux jets d'attaque au corps à corps. Votre Anneau d'Eau est considéré comme inférieur de deux Rangs à la réalité pour déterminer ce que vous pouvez parcourir dans le cadre d'une Action de Mouvement. Vous ne pouvez pas effectuer de Jet de Perception, à moins que votre MJ estime que d'autres sens vous donnent droit à un jet.

Blessure Permanente [Physique] (4 points)

Certaines blessures ne veulent pas se refermer, quels que soient les soins employés. Votre premier Rang de Blessure est toujours considéré comme plein. Ce Désavantage donne 5 points aux personnages bushi.

Brebis Galeuse [Social] (3 points)

Pour une raison ou une autre, votre famille vous méprise ainsi que vos actes. Vous ne vous en retrouvez pas ronin pour autant, mais on refuse de vous accueillir dans votre propre maison. Vous ne pouvez entretenir de bonnes relations avec un membre de votre famille que par le biais de l'Avantage Relations et, si vous êtes élève de l'une des Écoles de votre famille, vous ne pouvez espérer améliorer votre Rang de Maîtrise sans vous démener pour trouver un professeur qui consent à vous enseigner.

Cancanier [Social] (4 points)

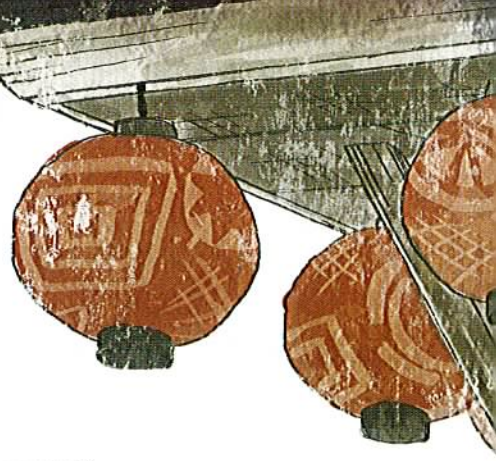
Vous ne pouvez pas résister à la tentation de répandre les rumeurs et d'alimenter les commérages, aussi ridicules et étranges soient-ils. Dès qu'une occasion se présente de propager une rumeur, vous devez pour résister à l'envie de le faire réussir un Jet de Volonté assorti d'un ND égal à 5 fois le Rang de Gloire le plus haut des personnages impliqués dans l'affaire. Ce Désavantage donne 5 points aux personnages courtisans.

Caresse du Vide [Spirituel] (3 points)

Vous avez été touché par l'essence du Vide ce qui a endommagé votre esprit à tout jamais. Chaque fois que vous puisez dans le Vide, les effets sont puissants au point de pouvoir vous accabler. Lorsque vous dépensez un Point de Vide pour améliorer un jet, vous bénéficiez d'un bonus de +2g1 au lieu de +1g1. En revanche, vous devez également réussir un Jet de Volonté (ND 30) sous peine d'être Hébété pendant un Round. Ce Désavantage donne 4 points aux personnages du Clan du Phénix.

Chagrin d'Amour [Mental] (3 points)

Vous avez connu l'amour véritable et partagé, mais il s'est depuis envolé. Ce n'était pas forcément une romance, car l'amour familial ou fraternel s'avère tout aussi tragique quand on le perd. Vous sombrez de temps à autre dans la mélancolie lorsque que quelque chose vous rappelle cet amour. Quand cela survient, tous vos ND augmentent de 5 jusqu'à ce que vous dépensiez un Point de Vide pour retrouver vos esprits. Cette interruption de votre concentration ne peut intervenir plus de deux fois par jour, et jamais plus d'une fois dans la même heure.



Cœur Tendre [Mental] (2 points)

La vie humaine vous est précieuse, à tel point que vous avez du mal à accomplir le devoir de base de la caste des samurai: tuer. Lorsque vous avez l'occasion de tuer un être humain, vous devez réussir un Jet de Volonté (ND 20) sans quoi vous ne pourrez vous y résoudre. Si vous tuez quelqu'un, le ND de tous vos jets augmente de +10 pour un jour tandis que vous vous retrouvé rongé par le remord. Ce malus ne se cumule pas en cas de meurtres multiples. Ce Désavantage pourrait également s'appliquer pour la mort de créatures non-humaines, voire de monstres de l'Outremonde, mais il faudrait alors en augmenter la valeur en Points d'Expérience. Ce Désavantage donne 3 points aux personnages du Clan du Phénix.

Compulsif [Mental] (2-4 points)

Il existe une activité à laquelle vous ne pouvez résister de vous adonner. Le rituel s'ancre à ce point dans vos habitudes qu'y renoncer vous demande un terrible effort de volonté, même quand la situation est désespérée. Il peut s'agir d'un acte illicite ou provoquant une dépendance, comme boire du sake ou jouer de l'argent, ou quelque chose d'aussi inoffensif que de s'arrêter dans chaque grand temple à côté duquel vous passez. Le Désavantage vous demande de réussir un Jet de Volonté (ND 15 pour la version à 2 points; 20 pour celle à 3 points; 25 pour 4 points) pour surmonter la contrainte.

Contrariant [Mental] (3 points)

Votre force de volonté et votre perception rigide du monde vous poussent non seulement à vous faire une opinion sur tout, mais aussi à la partager à la moindre occasion. Quels que soient la polémique, le débat ou la simple discussion, vous vous sentez obligé d'intervenir pour convaincre les autres d'adopter votre point de vue. Quand la situation devient tendue, vous devez réussir un Jet de Volonté pour éviter d'agir, que ce soit en résolvant un conflit physiquement ou en intervenant dans une discussion. Le ND du jet peut être très variable et reste du ressort du MJ (généralement entre 5 et 25). Ce Désavantage donne 4 points aux personnages Impériaux et les courtisans.

Courroux des Kami [Spirituel] (3 points)

Les esprits d'un élément donné éprouvent une véritable aversion à votre égard. Quand on les invoque pour vous châtier, ils s'attèlent à la tâche avec enthousiasme. C'est peut-être le résultat d'une imprécation prononcée par un shugenja, d'un affront que vous auriez fait aux Fortunes ou de bien d'autres causes spirituelles. Choisissez un élément à l'achat de ce Désavantage. Les Sorts de cet élément confèrent une Augmentation Gratuite au Jet d'Incantation quand on les lance contre vous. Ce Désavantage donne 4 points aux personnages shugenja.

Crédule [Mental] (4 points)

Vous faites facilement confiance, surtout quand les gens vous en paraissent dignes, ce qui facilite vraiment la tâche de ceux qui cherchent à profiter de votre naïveté. Les adversaires qui recourent à Sincérité (Tromperie) contre vous reçoivent un bonus de +1g1 au total de leur jet.

Cupide [Mental] (3 points)

La richesse matérielle vous importe plus que tout le reste, alors même que les samurai devraient ne pas se salir les mains dans les affaires. Les adversaires qui recourent à Tentation (Corruption) contre vous reçoivent un bonus de +1g1 au total de leur jet. Ce Désavantage donne 4 points aux personnages du Clan de la Mante.

Désavantage Social [Social] (3 points)

Vous avez connu un glissement au sein de l'Ordre Céleste, ce que reflète votre place dans la société. Vous commencez avec un Rang de Statut 0.

Déséquilibre Élémentaire [Spirituel] (2 points/rang)

Les kami d'un élément vous apprécient particulièrement, à tel point que leurs voix se font parfois plus fortes que votre volonté et que vos invocations se traduisent par des résultats s'écartant de vos attentes. Seul un shugenja peut prendre ce Désavantage. Choisissez un élément pour lequel vous n'avez pas de Déficience. Chaque fois que vous lancez un Sort de cet élément, vous devez réussir un Jet de Volonté assorti d'un ND égal à 15 + 5 par rang de ce Désavantage. En cas d'échec, il s'ensuit un événement fâcheux. Le Sort peut tout simplement échouer ou prend une cible différente de celle de vos intentions, ou autres effets déterminés par le MJ.

Déshonoré [Social] (5 points)

Vous avez subi une telle disgrâce que votre nom a été retiré des registres familiaux et que la plupart de vos parents vous considèrent comme mort. Malgré tout, le Clan vous laisse l'occasion de laver ce déshonneur en mourant au combat. Cette tradition, que l'on doit au Clan du Lion, s'appelle la tradition des Quêteurs de Mort. Vous disposez d'1 Rang de Statut et ne pouvez acquérir de Statut tant que vous avez ce Désavantage.

Douillet [Physique] (4 points)

Votre aptitude à rester concentré dans la douleur physique se situe en dessous de la moyenne. Les malus aux ND que vous subissez selon les Rangs de Blessures augmentent de +5 pour chaque Rang.

Ennemi Juré [Social] (3 points)

Vous vous êtes fait un ennemi qui ne reculera devant rien pour provoquer votre perte, voire votre mort. La version de base de cet Avantage part du principe que votre ennemi se situe à un Rang de Réputation équivalent au vôtre. Pour chaque Rang de Réputation de l'ennemi au-dessus du vôtre, augmentez la valeur de ce Désavantage de 1. Pour 2 points de plus, l'ennemi devient votre némésis karmique et vous ne pouvez pas dépenser de Point de Vide lorsque vous l'affrontez, d'une manière ou d'une autre.

Épilepsie [Physique] (4 points)

Vous êtes affligé d'une maladie rare et mal comprise qui provoque chez vous des crises épisodiques dans lesquelles vous paraissez en transe, agité de convulsions et écumant de bave. Ces crises arrivent à cause d'un grand stress ou d'une lumière intense, comme un feu d'artifice. Quand de telles circonstances se présentent, vous devez réussir un Jet de Volonté (ND 15) pour éviter la crise. En cas d'échec, vous subissez une crise et avez droit à un nouveau Jet de Volonté (ND 10) par minute pour y mettre fin. Ce Désavantage donne 5 points aux personnages du Clan de la Grue.

Estropié [Physique] (4 points)

L'une de vos jambes est atrophiée ou presque invalide, soit de naissance, soit des suites d'une blessure ou d'une maladie. Votre Anneau d'Eau est considéré comme égal à 1 pour vos Actions de Mouvement et tous les Jets d'Agilité ou de Compétences liées à l'Agilité faisant intervenir vos membres inférieurs subissent un malus de +10 au ND.

Faible [Physique] (6 points)

Vous présentez une faiblesse physique ou mentale qui n'a rien d'anodin. Elle est difficile à surmonter, même dans les meilleures conditions. Choisissez un Trait. Ce Trait est considéré comme d'1 Rang inférieur à la réalité pour tous les jets associés.

Faiblesse de Caractère [Mental] (3 points)

Vous avez du mal à vous concentrer, même lorsque vous avez directement affaire à un adversaire. Chaque fois que vous effectuez un Jet d'Opposition recourant à Volonté, votre adversaire reçoit un bonus de +2g0.

Fascination [Mental] (1 point)

Complètement fasciné par un domaine donné, vous vous sentez prêt à vous démener pour mieux le connaître par l'expérience ou l'érudition. Parmi les sujets qui fascinent les samurai, on compte la musique, les chevaux, la poésie et l'histoire. Cette fascination peut influencer votre jugement et vous pousser à entreprendre des actions déshonorantes, ce qui peut entraîner votre disgrâce si vous manquez de discrétion.

Fragile [Physique] (4 points)

Vous souffrez d'une fragilité chronique qui vous affaiblit et vous vulnérabilise aux maladies et aux blessures. Votre Anneau de Terre est considéré comme d'un Rang inférieur à la réalité dans le cadre de la détermination de vos Rangs de Blessures et de la résistance aux maladies.

Harcèlement [Social] (Variable)

Quelqu'un a connaissance d'un sombre secret vous concernant ou d'une terrible indiscrétion que vous avez commise dans un moment de faiblesse. Le pire, c'est qu'il compte vous le faire payer. Le nombre de points rapportés par ce Désavantage est égal à votre Rang de Statut. La personne qui vous fait chanter vous contactera de temps à autre pour vous présenter ses exigences. À vous d'estimer si la sauvegarde de votre secret mérite d'accomplir les tâches demandées.

Honni [Social] (1/3 points)

Vous avez été accusé d'impiété par un ordre de moines (qui dénonce peut-être même toute votre famille), ce qui suffit généralement à couvrir de honte tout samurai, même le moins religieux. Pour un point, ce Désavantage s'accompagne de la désapprobation d'un seul temple, pour trois points, c'est une cellule importante de la Confrérie de Shinsei qui vous honnit. Les moines correspondants vous perçoivent comme si votre Rang de Gloire était de l'Infamie (cf. Désavantage Infâme).

Idéaliste [Mental] (2 points)

Vous adhérez scrupuleusement au Code du Bushido, peut-être trop, et vous nourrissez une perception désespérément naïve du monde et de son fonctionnement. Vos exigences avec vous-même sont telles que même les plus grands héros ne pourraient espérer les honorer. Chaque fois que vous perdez de l'Honneur, la perte s'accroît de 1 point. Ce Désavantage donne 3 points aux personnages du Clan du Lion.

Impétueux [Mental] (3 points)

Vous êtes notoirement colérique et prompt à répondre par l'acier à tout ce que vous percevez comme une menace. Si vous êtes menacé ou insulté, vous devez réussir un Jet de Volonté (en ajoutant votre Rang d'Honneur au total) assorti d'un ND de 25, sous peine de devoir aussitôt répondre par une attaque. Ce Désavantage donne 4 points aux personnages du Clan du Dragon.

Incapable de Mentir [Mental] (2 points)

Vous êtes psychologiquement incapable de dire le moindre mensonge, peut-être le résultat d'une éducation honorable inculquée par votre famille. Non seulement vous ne pouvez pas mentir, mais si quelqu'un dit un mensonge en votre présence et que vous en avez conscience, vous devez réussir un Jet de Volonté (ND 20) sous peine de devoir aussitôt corriger ses dires. Cela peut engendrer des situations très problématiques à la cour, voire vous plonger dans la disgrâce si vous ne vous méfiez pas.

Incroyant [Mental] (3 points)

Vous avez eu une révélation dramatique qui a réduit à néant votre foi en la théologie rokugani. Vous estimez peut-être que les Fortunes se moquent de l'humanité ou que le Tao de Shinsei ne renferme que des promesses vides. Si votre manque de foi était dévoilé, tous les gens un tant soit peu pieux vous éviteraient et vous seriez révoqué de tout ordre monastique et de tout temple auquel vous êtes affilié. Votre manque de piété ne facilite pas vos relations avec les shugenja et les moines, avec lesquels vous voyez le ND de tous les Jets de Compétence Sociale augmenter de +5.

Indifférent [Mental] (2 points)

Vous vous intéressez avant tout à vous-même et aux choses qui vous touchent. Les difficultés d'autrui ne vous importent pas et vous avez du mal à feindre le contraire. Sauf quand cela concerne ceux qui contribuent directement à votre bien-être, comme votre seigneur, vous devez dépenser un Point de Vide pour prendre des risques pour une autre personne (sauf si cela vous profite aussitôt). Ce Désavantage donne 3 points aux personnages du Clan du Scorpion.

Infâme [Social] (2 points)

Vous êtes bien connu dans certains cercles, mais pas de la manière dont vous le souhaiteriez. Au lieu d'être célèbre pour votre valeur et votre courage, on vous connaît pour votre cruauté et le danger que vous représentez. Cette réputation n'a peut-être rien de méritée, mais suffisamment répandue pour que la vérité importe peu. Votre Rang de Gloire de départ est remplacé par un Rang d'Infamie, qui remplit exactement le même rôle, si ce n'est pour la réaction de ceux qui vous reconnaissent.



Jaloux [Mental] (3 points)

Vous êtes obsédé par le fait d'être meilleur qu'une personne donnée pour prouver que vous méritez tout ce qui lui appartient, que vous considérez comme supérieur à ce dont vous disposez. Choisissez un autre PJ ou un PNJ important de la campagne. Il vous faut absolument surpasser cet individu. Une fois que vous vous serez montré meilleur que la cible de votre jalousie, votre nature profonde vous poussera à envier quelqu'un d'autre.

Joli Cœur [Social] (2 points)

Le plaisir charnel constitue l'une de vos faiblesses et vous y consacrez beaucoup de votre temps. Quand un adversaire effectue un Jet de Tentation (Séduction) contre vous, il reçoit un bonus de +1g1 au total du jet.

Lien de Dépendance [Social] (Variable)

Une personne incapable de se défendre compte sur vous pour sa protection. Il peut s'agir d'un parent âgé, d'une épouse ingénue ou d'un enfant. La valeur de ce Désavantage varie selon la vulnérabilité de l'individu et sa récurrence dans la campagne. Un enfant dépendant de vous en toute chose peut valoir 5 ou 6 points, tandis qu'une épouse relativement autonome mais que vous devez prendre en compte pour toutes les décisions importantes pourrait compter pour 2 ou 3 points.

Malchanceux [Spirituel] (2 points par rang)

La Fortune sourit à l'homme mortel... mais pas à vous. Autant de fois par séance que votre rang dans ce Désavantage, le MJ peut vous obliger à rejouer un jet sur-le-champ (et forcément garder le résultat du second jet).

Malédiction de Sire Lune [Spirituel] (3/5/7 points)

La folie d'Onnotangu, Sire Lune, est latente en votre âme, ce qui vous plonge dans des crises de démence malgré votre compréhension accrue de l'univers. Vous recevez un Point de Vide supplémentaire au coucher du soleil de toutes les nuits de pleine lune. Si vous n'utilisez pas ce Point de Vide, vous le perdez dès le lever du soleil. En revanche, quand la pleine lune apparaît dans le ciel, vous devez effectuer un Jet de Volonté assorti d'un ND de 15 + 5 par rang du Désavantage au-delà du premier. En cas d'échec, vous perdez le contrôle de votre personnage pour la soirée pour vous réveiller le lendemain matin sans le moindre souvenir des actes atroces que vous avez peut-être commis...

Malédiction des Sept Fortunes [Spirituel] (3 points)

L'une des Sept Fortunes a trouvé votre comportement inacceptable et son ire se manifeste. Cette malédiction prend une forme très réelle, sachant que l'on peut rarement calmer des entités aussi puissantes et capricieuses que les Sept Fortunes.

- **Malédiction de Benten:** la Fortune de l'Amour Romantique vous délaisse complètement, au point que l'on n'apprécie guère votre compagnie. Le ND de tous vos Jets d'Étiquette augmente de +10.
- **Malédiction de Bishamon:** la Fortune de la Force trouve que vous insultez son essence divine et vous refuse l'accès à son domaine. Votre Force est considérée comme inférieure d'un Rang à la réalité pour déterminer les jets de dommages des armes avec lesquelles vous attaquez.
- **Malédiction de Daikoku:** la Fortune de la Richesse ne vous apprécie guère et toutes vos activités mercantiles en souffrent. Vous subissez un malus de -1g1 aux Jets de Commerce et l'Équipement de départ de votre École ne compte qu'un koku.
- **Malédiction d'Ebisu:** la Fortune du Travail Honnête vous trouve indigne de confiance et une aura de suspicion vous accompagne. Vous subissez un malus de -1g1 aux Jets de Compétence Sociale faisant intervenir des rokugani autres que samurai.
- **Malédiction de Fukurokujin:** la Fortune de la Sagesse vous refuse ses grâces, ce qui ne fait surtout pas de vous un érudit. Lorsque vous effectuez un Jet de Connaissance, le ND augmente de +5.
- **Malédiction de Hotei (6 points):** la Fortune du Bonheur vous ignore et fait de vous un misérable. Tout Avantage ou Technique dont l'activation demande normalement de dépenser un Point de Vide exige 2 Points dans votre cas.
- **Malédiction de Jurojin:** la Fortune de la Longévité vous tourne le dos. Vous subissez un malus de -2g0 pour résister aux poisons et aux maladies.

Maudit par le Royaume [Spirituel] (4 points)

L'influence des Royaumes Spirituels porte jusqu'au royaume mortel de Ningen-do et il se trouve que l'essence de l'un d'entre eux vous considère comme un ennemi de tout ce qu'il représente. Ce Désavantage donne 5 points aux personnages shugenja.

- **Chikushudo:** vous subissez un malus de -1g1 à tous les Jets d'Élevage.
- **Gaki-do:** tous les gaki et les morts affamés, avides de votre essence vitale, vous attaquent en priorité, quoi qu'il leur en coûte.
- **Jigoku:** le Royaume du Mal traque votre âme. Tout jet que vous faites pour résister à la Souillure de l'Outremonde subit un malus de -1g1.
- **Maigo no Musha:** votre existence contrarie la destinée. Tout jet que vous faites contre un esprit d'un genre ou d'un autre subit un malus de -1g1.
- **Meido:** votre âme est en proie à l'ennui du Royaume de l'Attente. Lorsque vous ne vous trouvez pas en pleine activité physique ou sociale, vous avez tendance à sombrer dans un état de transe qui impose un malus de -1g0 à tous vos jets liés à Perception.
- **Sakkaku:** les esprits malicieux vous harcèlent; vous êtes victime au moins une fois par mois de quelque farce aussi cruelle que sophistiquée.
- **Tengoku:** les Cieux vous considèrent comme impur. Chaque fois que vous vous retrouvez dans un temple voué aux Cieux (toute Fortune, les Kami, les Dragons Élémentaires, le Soleil et la Lune), le ND de tous vos jets augmente de +10.
- **Toshigoku:** la simple vue d'un adversaire blessé provoque chez vous une frénésie sanguinaire; vous devez alors réussir un Jet de Volonté (ND 15) sous peine de devoir attaquer aussitôt l'adversaire.
- **Yomi:** vous ne pouvez pas disposer d'Avantage ou de faculté qui fait directement référence à un lien ancestral (Héritage, par exemple).
- **Yume-do:** vos nuits sont accablées de terribles cauchemars, ce qui ne facilite pas votre sommeil. Il vous faut 10 heures de sommeil (au lieu de 8) pour récupérer des Points de Vide.



Mauvaise Fortune [Spirituel] (3 points)

Le karma est une puissante force qui peut parfois s'avérer destructrice. Il vous réserve quelque chose de désagréable dont vous n'avez peut-être pas idée, jusqu'à ce qu'il soit trop tard. La mauvaise fortune peut prendre une variété de formes presque infinie, toutes valant autant de points. Joueurs et MJ doivent s'entendre sur le type de Mauvaise Fortune choisi durant la création du personnage. Voici quelques-unes des formes les plus courantes.

- **Allergie:** une substance courante avec laquelle on entre facilement en contact, comme la soie, le coton ou les sushi, vous incommode. Sa présence provoque chez vous de terribles rougeurs qui n'améliorent en rien l'attitude des gens à votre égard.
- **Amour Secret:** quelque part, quelqu'un est éperdument amoureux de vous et fera tout pour contrecarrer vos romances, y compris les mariages arrangés, pour s'assurer que vous restiez disponible.
- **Coup du Sort:** vous allez rater un jet de dés très important, ce qui aura des conséquences désastreuses; c'est écrit. Ce sera au MJ de décider à quel moment cela interviendra, sachant que rien ne vous permettra de l'éviter.
- **Défiguration:** vous présentez une marque de naissance, qui apparaît sur une partie visible de votre personne. Les gens la perçoivent comme un signe évident de mauvaise fortune (ce qui est bien le cas) et préfèrent vous éviter.
- **Ennemi Mystérieux:** un membre d'un autre Clan vous hait et souhaite votre mort. Vous ne savez pas de qui il s'agit ni pourquoi il vous maudit, mais vous l'apprendrez bien assez tôt.
- **Malédiction de Moto:** vous montrez une faiblesse spirituelle qui vous rend particulièrement sensible à la Souillure de l'Outremonde. Vous subissez un malus de -1g0 à tout jet visant à résister à l'acquisition de la Souillure. Seuls des membres du Clan de la Licorne peuvent prendre ce Désavantage, pour lequel ils reçoivent 4 points.
- **Malédiction de Yogo:** vous êtes voué à trahir l'être que vous aimez le plus, à l'instar du premier Yogo, maudit par Fu Leng en personne. Normalement, seuls des membres du Clan du Scorpion peuvent prendre ce Désavantage, pour lequel ils reçoivent 4 points (le MJ peut autoriser s'il le souhaite des personnages autres que de la lignée Yogo à prendre cette Malédiction).
- **Mauvais Œil:** l'un de vos yeux est décoloré. Les gens évitent de vous regarder dans les yeux, certains allant jusqu'à penser que votre seule présence appelle les mauvais esprits.

Mauvaise Vue [Physique] (3 points)

Votre vision est particulièrement mauvaise, résultat d'un problème médical, voire d'un œil manquant. Vous subissez un malus de -1g1 à tous les jets d'attaque à distance et aux jets liés à Perception.

Momoku [Spirituel] (8 points)

Votre âme est soumise à un déséquilibre spirituel profond que personne ne peut expliquer ou corriger, mais qui a une grave influence sur votre place en l'univers au point que l'harmonie vous reste inconnue. Vous disposez de Points de Vide, mais vous ne pouvez les dépenser pour autre chose que les Techniques d'École qui en demandent spécifiquement. Les utilisations de base des Points de Vide que détaille le *Livre de la Terre* vous restent inaccessibles.

Nom Gaijin [Social] (1 point)

Que ce soit en raison de votre lignée ou de la fascination de vos parents pour une autre culture, votre nom n'est manifestement pas d'origine rokugani. Bien que cela ne se traduise pas par une perte d'honneur, les gens vous considèrent avec circonspection. Vos dés ne peuvent s'ouvrir qu'une fois par Jet de Compétence Sociale (ce qui veut dire que chaque dé ne peut obtenir au maximum qu'un résultat de 20). Ce Désavantage vaut 2 points pour les personnages du Clan de la Licorne.

Obligation [Social] (3/6 points)

Vous êtes redevable à quelqu'un ou vous devez rendre un service important. La nature de votre dette peut être de bien des genres, mais rien d'autre ne compte quand vous devez vous en acquitter. Vous devez l'honorer, même si cela doit causer votre perte. Le premier rang de ce Désavantage correspond à une tâche relativement mineure mais qui n'en demande pas moins toute votre attention. Le second rang correspond à une obligation beaucoup plus importante qui pourrait nuire à la réputation de votre famille si vous ne consacrez pas le temps et les ressources nécessaires pour la respecter.

Obnubilé [Mental] (2 points)

Vous êtes obsédé par un but et sacrifierez presque tout pour l'atteindre, même votre honneur. La famille, les amis, les biens matériels et le Bushido ne représentent rien par rapport à l'accomplissement de cet objectif, quel qu'il soit.

Obtus [Mental] (3 points)

Bien des subtilités vous échappent. La poésie, l'art, la musique... tout cela n'a aucun sens pour vous. Le coût en Points d'Expérience pour améliorer toute Compétence Noble autre qu'Enquête ou Médecine est doublé. Ce Désavantage donne 4 points pour les personnages du Clan du Crabe et les bushi.

Otage [Social] (3 points)

Dans le cadre de la résolution d'un différend entre Clans, il arrive souvent que des otages soient échangés en tant qu'«invités» respectifs pour un temps donné. C'est le meilleur moyen de s'assurer du respect de l'accord. Même si l'on vous traite respectueusement comme un hôte sur les terres d'un autre Clan, vous ne pouvez partir sans escorte et vous savez que votre vie serait condamnée si une guerre se déclarait entre votre Clan et celui qui vous accueille.

Oublié du Bushido [Mental] (Variable)

Vous avez beau vous efforcer d'adhérer au Code du Bushido, l'un des principes vous reste totalement étranger et vous n'avez pas la moindre notion de la manière de l'illustrer par vos actions. Ce Désavantage donne 1 point supplémentaire aux personnages ninja.

- **Compassion (3 points):** vous devez dépenser un Point de Vide pour pouvoir agir à la place d'une personne de moindre Statut ou d'une caste socialement inférieure.
- **Courage (4 points):** lorsque vous affrontez un adversaire dont le Statut ou la Gloire vous surpasse, ou lorsqu'il s'agit d'une créature de l'Outremonde, le ND de tous vos jets augmente de +5.
- **Courtoisie (4 points):** chaque fois que vous effectuez un Jet de Compétence Sociale pour vous excuser ou éviter de provoquer un affront, vous devez déclarer une Augmentation supplémentaire sans effet additionnel, sans quoi le jet échoue automatiquement.
- **Devoir (6 points):** vous ne pouvez pas dépenser de Point de Vide pour annuler des Blessures.
- **Honnêteté (3 points):** vous ne pouvez pas dépenser de Point de Vide pour les Jets de Sincérité auxquels la Spécialisation Honnêteté pourrait s'appliquer (que vous ayez ou non la Spécialisation).
- **Honneur (3 points):** vous ne pouvez pas ajouter votre Rang d'Honneur à un jet visant à résister à Intimidation ou Tentation.
- **Sincérité (4 points):** chaque fois que vous recourez à Sincérité pour convaincre quelqu'un de vos dires, vous devez déclarer une Augmentation supplémentaire sans effet additionnel, sans quoi le jet échoue automatiquement.

Petit [Physique] (3 points)

Vous êtes bien plus petit que la moyenne des habitants de l'Empire d'Émeraude. Votre Anneau d'Eau est considéré comme d'1 Rang inférieur à la réalité pour déterminer la distance parcourue par vos Actions de Mouvement et vous subissez un malus de -1g0 aux jets de dommages de toutes vos attaques de corps à corps. Vous ne pouvez pas prendre l'Avantage Grand.

Peu Assuré [Mental] (4 points)

Quelque chose vous fait remettre votre formation en question, à tel point que vous avez parfois du mal à exécuter certaines actions. Choisissez l'une de vos Compétences d'École. Chaque fois que vous recourez à cette Compétence, vous devez déclarer une Augmentation qui ne confère aucun effet.

Phobie [Mental] (1-3 points)

Vous avez une peur irrationnelle que vous ne pouvez surmonter, malgré tous vos efforts pour vous convaincre qu'il n'y aucune raison de s'affoler. Lorsque vous vous retrouvez face à l'objet de votre phobie, tous vos ND augmentent de +5 par point du Désavantage.

Possédé [Spirituel] (3 points)

L'un de vos ancêtres a choisi de se pencher sur votre cas et vous offre sans cesse ses conseils, sans oublier d'énoncer ses exigences. Il se peut qu'il souhaite juste vous voir incarner les idéaux de votre Clan et de votre famille, mais il peut tout aussi bien vouloir que vous acheviez une tâche ou un devoir à sa place. Vous devez montrer à cet ancêtre toute la déférence et le respect qui lui sont dus et faire de votre mieux pour répondre à ses attentes. Si vous échouez dans cette entreprise, sa désapprobation entraînera votre mauvaise fortune: tant que vous contrariez votre ancêtre, l'un de vos jets de dés (choisi par le MJ) subira un malus de -1g1 à chaque séance.

Présomptueux [Mental] (3 points)

Votre perception de vos faits et gestes est extrêmement flatteuse et vous vous montrez souvent incapable de reconnaître les situations que vous vous révélez incapable de gérer seul. Lorsque vous vous retrouvez face à un ennemi manifestement supérieur en nombre ou en puissance (que ce soit à la cour ou sur le champ de bataille), vous devez réussir un Jet de Perception (ND 20) pour vous en rendre compte et ne pas foncer tête baissée. Ce Désavantage donne 4 points aux personnages du Clan du Lion ou de la Mante.

Retraite Forcée [Social] (4 points)

On vous a obligé à vous retirer avant l'âge dans un monastère, peut-être pour des raisons politiques ou à cause d'une disgrâce publique. Vous ne pouvez pas progresser davantage dans votre École. Lorsque vous acquérez un nouveau Rang de Réputation, vous devez (au lieu de le prendre) le convertir en Rang dans une École de Moine non-alignée (cf. *Livre de l'Eau*). Vous n'avez pas besoin d'acheter l'Avantage Écoles Multiples pour prendre ce Désavantage. Vous n'êtes plus considéré comme un membre de votre Clan. Ce Désavantage vaut 5 points pour les personnages moines.



Rongé par le Shourido [Mental] (Variable)

Vous avez embrassé la voie du Shourido, qui vous a rongé jusqu'à la moelle. L'un des principes du code régit votre existence et vous vous consacrez à le mettre en œuvre. Ces Désavantages donnent un point supplémentaire aux personnages du Clan de l'Araignée.

- **Compréhension (4 points):** vous cherchez un sens profond en chaque chose, y compris les plus triviales, ce qui vous prive d'une activité normale. Choisissez l'une de vos Compétences de Classe. Chaque fois que vous recourez à cette Compétence, vous devez réussir un Jet de Volonté (ND 20) sous peine de vous perdre dans vos pensées en cherchant à comprendre l'essence de la Compétence. On peut vous extraire de cette rêverie par la douleur, une secousse, un bruit intense, etc.
- **Contrôle (4 points):** vous êtes déterminé à contrôler et dominer autrui, quel qu'en soit le prix, et êtes incapable d'admettre que vous avez tort ou que vous avez commis une erreur. Vous subissez un malus de –1g1 à tous les Jets d'Étiquette et de Sincérité.
- **Détermination (6 points):** vous êtes convaincu de pouvoir tout faire seul, sans aucune aide ou assistance extérieure, voire sans puiser dans votre force intérieure. Vous ne pouvez pas dépenser de Point de Vide pour améliorer le résultat d'un jet de dés. La dépense de Points de Vide vous reste possible pour d'autres buts et améliorations.
- **Force (5 points):** la force physique brute reste le seul moyen de vaincre l'adversaire. La finesse et la négociation appartiennent aux imbéciles. Vous devez pendre une Augmentation supplémentaire (sans effet additionnel) pour pouvoir recourir aux Manœuvres de Coup Précis, de Feinte et de Désarmement en combat, et vous subissez un malus de –1g0 aux Jets d'Étiquette.
- **Perfection (5 points):** vous recherchez la perfection dans tout ce que vous faites, même lorsque rien ne l'exige. Chaque fois que vous effectuez un Jet de Compétence ou d'Incantation, vous devez déclarer une Augmentation supplémentaire sans effet additionnel, sans quoi le jet échoue automatiquement. Ce Désavantage vaut 6 points pour les personnages du Clan de la Grue.
- **Savoir (4 points):** vous êtes obsédé par l'acquisition de connaissances et la compréhension de chaque chose. Chaque fois qu'un sujet se présente à vous, un domaine de recherche ou une nouvelle idée, aussi ordinaires, scandaleux ou blasphématoires soient-ils, vous devez réussir un Jet de Volonté (ND 25) sous peine de devoir l'étudier.
- **Volonté (4 points):** les choses doivent se passer comme vous le voulez et les autres doivent accéder à tous vos souhaits. Vous n'avez aucun respect pour l'opinion et les désirs d'autrui. Vous subissez un malus de –1g1 à tous les Jets de Courtisan et de Tentation, car votre refus du compromis et votre mépris d'autrui vous rendent socialement inapte.

Sombre Destin [Spirituel] (3 points)

Une destinée d'une grande importance vous attend et elle n'a malheureusement rien d'auguste. Avant de mourir, vous allez provoquer un véritable désastre. Peut-être allez-vous faciliter la transmission de secrets de famille entre des mains ennemies ou laisserez-vous la Grande Muraille Kaiu aux griffes de l'Outremonde. Le destin protège ceux à qui il réserve de grandes missions, même quand ils n'en souhaitent rien. Une fois par séance de jeu, lorsque vous êtes censé mourir de vos Blessures, vous vous retrouvez en fait réduit à une Blessure.

Sombre Secret [Social] (4 points)

Vous avez un terrible secret qui pourrait non seulement causer votre perte, mais également celle d'autres membres de votre famille. Ce peut être quelque chose que vous avez appris au sujet des vôtres (comme un ancêtre vénéré qui s'adonnait en secret à des activités déshonorantes) ou qui vous concerne plus directement (par exemple vous appartenez au Kolat ou au Gozoku). Si votre secret est révélé au grand jour, il vous faudra probablement faire seppuku, à moins que l'on prononce votre exécution. Ce Désavantage donne 5 points aux personnages ninja.

Souillure de l'Outremonde [Spirituel] (4 points)

Vous avez connu la caresse des ténèbres, ce qui ne vous a pas laissé sans marques. Vous portez la Souillure de l'Outremonde, ce qui vous rend condamné spirituel aux yeux de tout l'Empire car globalement incurable. Vous avez 0.5 Rangs de Souillure de l'Outremonde. À vous de voir si vous avez conscience de votre condition, car elle n'est pas encore détectable à ce stade.



Magie & Sorts

Même si le mot «Sort» s'utilise généralement pour décrire les capacités des shugenja, que ce soit en termes de jeu ou dans le monde de Rokugan, il s'agit en réalité d'un abus de langage. Les invocations qu'utilisent les shugenja pour obtenir de spectaculaires résultats sont des prières rituelles minutieusement mises au point et permettant d'invoquer les kami de manière spécifique. Comme les kami n'ont pas de libre arbitre au sens où les humains l'entendent, ils ont tendance à réagir à peu près de la même façon chaque fois qu'on invoque une prière particulière, d'où la relative fiabilité des effets des sorts décrits dans cette partie du livre.

Jet d'Incantation & Niveau de Difficulté

Comme indiqué dans le *Livre de la Terre*, le Jet d'Incantation est un jet de dé unique qu'utilise un shugenja pour faire appel aux kami et lancer un Sort. Pour ce faire, le shugenja lance un nombre de dés égal à son Rang dans l'Anneau adéquat plus son Rang de Maîtrise de Shugenja, et il garde un nombre de dés égal à son Anneau. On compare le résultat au ND du Sort, qui est égal à 5 plus (5 x le Niveau de Maîtrise du Sort).

> Exemple: *le personnage de Lucas, Isawa Butaro, lance Feu Intérieur, un Sort dont le Niveau de Maîtrise est de 2. Butaro, un shugenja Isawa de Rang 1, possède 3 en Feu. Il lance donc 4g3 (4 = Feu 3 + Rang 1, et il garde son Anneau du Feu) contre un ND de 15 (5 + Niveau de Maîtrise 2 x 5). Il obtient 2, 4, 7 et 8, conservant le 4, le 7 et le 8 pour un résultat total de 19. Il a donc réussi à lancer son Sort.*

Un shugenja ne peut lancer qu'un nombre fini de Sorts par jour. Il dispose dans chaque Anneau d'un nombre «d'emplacements de Sort» égal à son Rang dans l'Anneau en question. Par exemple, un shugenja ayant 3 en Feu ne peut lancer que 3 Sorts du Feu par jour. Tous les shugenja ont toutefois un nombre d'emplacements de Sort en bonus égal à leur Anneau du Vide, et ceux-ci peuvent être utilisés pour lancer des Sorts supplémentaires dans le ou les éléments de leur choix. Si le shugenja décrit ci-dessus a 3 en Feu et 2 en Vide, par exemple, il peut donc théoriquement lancer 5 Sorts du Feu dans une journée s'il utilise ses deux emplacements de Sort en bonus pour lancer des Sorts du Feu supplémentaires.

Lorsqu'un shugenja rate son Jet d'Incantation, il utilise néanmoins l'emplacement de Sort, car les kami s'exaspèrent de son échec. Toutefois, un shugenja qui réussit son Jet d'Incantation mais se trouve interrompu avant que le Sort ne s'accomplisse entièrement (voir plus bas) ne perd pas d'emplacement de Sort.

Actions & Temps d'Incantation

Lancer un Sort nécessite un nombre d'Actions Complexes égal à son Niveau de Maîtrise. La première de ces actions s'effectue quand le lanceur de sort réussit son Jet d'Incantation contre le ND ordinaire, qui est égal à 5 plus (le Niveau de Maîtrise du Sort x5). Par la suite, à chaque Round, le shugenja doit dépenser une Action Complexe pour poursuivre le lancement du Sort. Par exemple, lancer un Sort de Niveau de Maîtrise 3 nécessite trois Actions Complexes. Le shugenja qui le lance effectue son Jet d'Incantation au premier Round, dépense une autre Action Complexe au deuxième Round pour poursuivre le processus, et finit de lancer le Sort au troisième Round grâce à sa troisième et dernière action complexe. Un Sort prend immédiatement effet dès la dernière action complexe nécessaire terminée, à moins que sa description ne précise le contraire.

Un personnage peut réduire de un le nombre d'actions complexes requis pour lancer un Sort pour chaque Augmentation qu'il prend spécifiquement dans ce but lors du Jet d'Incantation. Il ne peut toutefois jamais réduire le nombre d'actions complexes requis en dessous de un.

Les personnages qui tentent de lancer un Sort peuvent être interrompus s'ils subissent des Blessures ou si leur attention est détournée durant le processus d'incantation. Un shugenja interrompu doit réussir un Jet de Volonté (ND 10) pour éviter d'être distrait. S'il subit des Blessures, le ND du Jet de Volonté est égal à 5 plus le nombre de Blessures subies. Un Sort interrompu de cette manière échoue, mais le shugenja ne dépense pas l'emplacement de Sort correspondant pour la journée.



Parchemins et Sorts Murmurés?

Les Sorts rokugani sont en réalité des prières et des invocations destinées à faire appel aux kami dans une langue que ces derniers peuvent comprendre. L'apprentissage de ce langage fait partie du cursus de tout shugenja. Les prières se montrent complexes et la plupart des shugenja doivent avoir à la main les rouleaux sur lesquels ils ont calligraphié leurs prières. Pour pouvoir lancer les Sorts correctement, les shugenja lisent les prières inscrites sur les parchemins de la manière adéquate. Cependant, un shugenja de talent peut mémoriser des incantations en dépensant un nombre de Points d'Expérience égal au Niveau de Maîtrise du Sort. Ceci lui permet de lancer un Sort sans parchemin (on parle alors de Sort mémorisé).

Comme les kami doivent entendre les prières, on les déclame généralement à voix haute. Toutefois on peut dissimuler l'usage d'un Sort en se contentant de murmurer l'incantation. Reportez-vous à la description de la Compétence Discrétion, plus haut dans ce chapitre, pour plus de détails.

Affinités & Déficiences

Presque toutes les Écoles de Shugenja ont une Affinité avec un élément et une Déficience dans un autre. En général, les Affinités et Déficiences affectent des éléments opposés (Air et Terre, Eau et Feu), le Vide n'ayant pas d'élément opposé. Ceci provient à la fois des enseignements ritualisés des Clans Majeurs et de la nature intrinsèquement opposée des éléments. Un shugenja doté d'une Affinité avec un élément lance les Sorts issus de celui-ci comme si son Rang de Maîtrise était supérieur de 1. Inversement, un shugenja affligé d'une Déficience dans un élément lance les Sorts qui en sont issus comme si son Rang de Maîtrise était réduit de 1. Une fois le calcul effectué, si le Rang de Maîtrise effectif du shugenja passe à zéro, il ne peut pas lancer de Sorts de cet élément.

Exemple: *le personnage de Kit, Soshi Toshiken, est un Shugenja Soshi de Rang 1 doté d'une Affinité avec l'Air et d'un Anneau d'Air de 3. Dans des circonstances ordinaires, Kit lancerait 4g3 si Toshiken voulait lancer un Sort de l'Air. Toutefois, en raison de son Affinité avec l'Air, on considère alors que le Rang de Maîtrise effectif de Toshiken passe à 2, ce qui revient à dire que Kit lance 5g3 pour les Sorts d'Air.*

Exemple: *le personnage de Daniel, Kitsu Hatsuo, est un Shugenja Kitsu de Rang 2 doté d'une Déficience en Feu et d'un Anneau du Feu de 2. En temps normal, Daniel lancerait 4g2 pour que Hatsuo lance un Sort du Feu. En raison de sa Déficience en Feu, le Rang de Maîtrise effectif de Hatsuo est de 2, ce qui signifie que Daniel lancera 3g2 pour ses Sorts du Feu.*

Description des Sorts

La description de chaque Sort contient les informations suivantes:

- **Anneau/Maîtrise:** cette entrée décrit l'Anneau et le Niveau de Maîtrise associés au Sort. L'Anneau détermine quel emplacement de Sort est dépensé lorsqu'on utilise celui-ci, et son Niveau de Maîtrise la difficulté du Jet d'Incantation nécessaire pour lancer le Sort. Un shugenja ne peut pas lancer de Sort dont le Niveau de Maîtrise surpasse son propre Rang de Maîtrise. Certains mots-clés peuvent apparaître entre parenthèses après l'Anneau et le Niveau de Maîtrise. Beaucoup d'effets particuliers – en particulier des Techniques d'École de Shugenja – sont liés aux mots-clés des Sorts.
- **Portée:** cette entrée indique la distance maximale à laquelle le Sort peut faire effet. Si la portée indiquée est *personnel*, cela indique que le Sort prend effet à partir du shugenja et affecte la zone décrite dans l'entrée «Zone d'Effet».
- **Zone d'Effet:** cette valeur mesure l'étendue de la zone couverte par l'effet, ou indique la cible (s'il vise quelque chose ou quelqu'un en particulier). Si la zone indiquée est *le shugenja*, cela signifie que l'effet du Sort se limite au shugenja qui le lance.
- **Durée:** cette valeur indique combien de temps le Sort fait effet, qu'elle soit exprimée en nombre de Rounds ou par un intervalle de temps spécifique. *Instantané* indique que l'effet du Sort se produit à l'instant et qu'il ne s'étend pas dans la durée une fois survenu. *Concentration* indique que l'effet dure aussi longtemps que le lanceur de sort concentre son attention dessus.
- **Augmentations:** l'effet de chaque Sort peut être amélioré d'une manière ou d'une autre par des Augmentations réussies. Ces améliorations se font par tranche, chacune nécessitant une seule Augmentation (sauf mention contraire). Par exemple, «Portée (+3m)» indique que chaque Augmentation déclarée dans le but d'accroître la portée du Sort l'augmente effectivement de trois mètres.

Sorts Universels

Ci-dessous sont décrits les Sorts essentiels, ceux qu'on enseigne en premier aux shugenja qui aspirent à percer les secrets des kami. Tous les shugenja de Rokugan les connaissent, et quasiment tous les autres Sorts existants ne sont que des versions modifiées et plus puissantes.

Communion

- **Anneau/Maîtrise:** Tous 1
- **Portée:** 6m
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** Concentration
- **Augmentations:** voir ci-dessous

Ce Sort peut être lancé avec n'importe quel élément excepté le Vide. Il permet au lanceur de sort de parler avec un des kami locaux pour lui poser quelques questions, auxquelles ce dernier répondra du mieux qu'il pourra. En règle générale, ce Sort invoque le plus actif et le plus énergique des esprits de l'élément choisi qui se trouve à portée. Si tous les esprits locaux se reposent, le MJ peut demander 1 ou 2 Augmentations au lanceur de sort pour en «réveiller» un afin qu'il réponde aux questions.

Un esprit contacté à l'aide de Communion répond à deux questions. Le lanceur de sort peut déclarer des Augmentations pour avoir droit à plus de questions (une requête supplémentaire par Augmentation). Le lanceur de sort peut également déclarer des Augmentations pour obtenir des réponses plus claires, précises et détaillées: les kami étant notoirement incapables de comprendre tout à fait le comportement humain, poser des questions sans prendre d'Augmentations dans ce sens aboutit souvent à des réponses troublantes, énigmatiques ou incomplètes. Les esprits n'oublient jamais rien: en théorie, un shugenja peut leur demander ce qui s'est passé il y a des décennies. Toutefois, ils n'ont pas non plus la même notion du temps que les mortels, et pour les questionner sur un événement d'autrefois, il faut généralement déclarer des Augmentations pour bien se faire comprendre d'eux. La nature des informations que les esprits peuvent fournir varie selon les éléments:

Les esprits de l'Air ont tendance à se montrer enjoués et à se laisser facilement distraire, transmettant les informations sous forme d'émotions, d'énigmes ou de jeux de mots. Comme ils s'intéressent plus aux émotions qu'aux faits bruts et qu'ils aiment jouer à des jeux avec leurs interlocuteurs, communier avec ce genre d'esprit s'avère souvent très frustrant.

Les esprits de l'Eau transmettent leur savoir par l'intermédiaire d'images dépourvues de son. Ils peuvent s'avérer très utiles à un shugenja qui enquête sur un incident passé, mais comme ils ne peuvent rapporter ni les odeurs, ni les sons, ni les émotions, les informations qu'ils donnent peuvent souvent être incomplètes, voire trompeuses.

Les esprits du Feu s'avèrent irritables et capricieux: ils se montrent souvent courroucés quand on les invoque sans prévoir une offrande ou quelque chose qu'ils puissent consumer. D'un autre côté, quand un shugenja parvient à rentrer dans leurs bonnes grâces, ils ont tendance à fournir les informations les plus claires et les plus précises.

Les esprits de la Terre se montrent directs et... terre à terre. Bien qu'ils soient francs, ils ne s'intéressent que rarement au comportement des mortels, comprennent mal les émotions des humains et se concentrent de manière excessive sur les détails les plus obscurs, comme la couleur d'un vêtement ou le poids exact d'un cheval.

Invocation

- **Anneau/Maîtrise:** Tous 1
- **Portée:** 9m
- **Zone d'Effet:** 30 dm³
- **Durée:** Permanent
- **Augmentations:** Portée (+3m), Quantité (+30dm³), Composition du matériau (1-4 Augmentations, comme précisé ci-dessous)

Ce Sort peut être lancé avec n'importe lequel des quatre éléments de base. Il permet au lanceur de sort d'invoquer une modeste quantité (30 décimètres cube, soit de quoi remplir un cube de trente centimètres d'arête) de l'élément invoqué. La matière invoquée apparaît (généralement sous une forme plus ou moins sphérique) dans n'importe quel endroit dégagé situé dans la limite de la portée. Celui-ci ne permet pas de faire apparaître la substance en question à l'intérieur d'un autre objet matériel ou d'une créature vivante. L'élément invoqué se comporte comme de la matière tout à fait ordinaire: la terre tombe, l'eau mouille et imbibe l'endroit où elle tombe, l'air se dissipe et le feu s'éteint faute de combustible. En général, on ne peut utiliser ce Sort efficacement au combat, bien qu'un shugenja malin puisse lui trouver une modeste utilité offensive, utilisant par exemple Invocation (Feu) pour enflammer un adversaire imbibé d'huile. La plupart du temps, l'intérêt de ce Sort consiste plutôt à accomplir des fonctions simples, comme invoquer de l'eau en plein désert, ou une flamme destinée à allumer un feu de camp sans briquet.

On peut déclarer des Augmentations avec ce Sort pour invoquer un matériau plus spécifique, comme du bois ou du fer avec la Terre, ou du thé avec l'Eau. Il appartient au MJ de choisir le nombre d'Augmentations (généralement de 1 à 4) requises. Toutefois, ces Augmentations ne peuvent jamais être utilisées pour créer des matériaux rares ou précieux (comme l'or) ni des substances imprégnées de pouvoir spirituel (comme le jade ou le cristal).

Sensation

- **Anneau/Maîtrise:** Tous 1
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Rayon de 15m centré sur le shugenja
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Portée (+3m)

Ce Sort peut être lancé avec n'importe lequel des quatre éléments de base. Il permet au lanceur de sort de sentir la présence, la quantité et l'endroit approximatif où se trouvent des esprits élémentaires de cet élément (mais pas les esprits maléfiques connus sous le nom de *kansen*) dans la limite de sa portée. On l'utilise la plupart du temps pour rechercher des esprits avec lesquels Communier (voir ci-dessus), mais il peut également servir de moyen de détection grossier. Par exemple, un lanceur de sort perdu en pleine nature peut lancer Sensation (Eau) dans l'espoir de trouver une source d'eau potable.



Concentration

Beaucoup de Sorts décrits dans cette partie ont une durée de type *Concentration*. Cela signifie que les effets de ces Sorts peuvent être maintenus tant que le shugenja qui les lance continue à focaliser son énergie dessus. Pour se Concentrer, il suffit de dépenser une Action Simple à chaque Round. Si un shugenja se retrouve dans l'incapacité d'utiliser une Action Simple pour maintenir un tel Sort, ses effets s'arrêtent immédiatement. Tout shugenja qui subit un nombre Blessures supérieur à son Anneau de Terre alors qu'il tente de maintenir sa Concentration doit immédiatement effectuer un Jet de Volonté (ND 20 + 5 par Niveau de Maîtrise du Sort). Un shugenja qui se trouve distrait d'une autre façon (s'il est bousculé ou entend un énorme bruit par exemple) doit effectuer un Jet de Volonté de ND 15. En cas d'échec, quelle que soit la situation, il perd sa Concentration et les effets du Sort cessent immédiatement.

Bannir et Obtenir des Faveurs des Esprits

Les puissants shugenja ont le pouvoir de congédier ou de «bannir» les kami élémentaires d'une zone en les remplaçant par de nouveaux esprits ignorants de ce qui s'y est passé auparavant. Ils le font généralement pour empêcher d'autres shugenja de découvrir leurs activités au moyen d'un Sort de Communion.

Pour bannir les esprits d'une zone, un shugenja doit lancer Sensation avec trois Augmentations (pour identifier tous les esprits présents), puis Communion avec cinq Augmentations (pour les persuader de se retirer). Naturellement, il faut effectuer l'opération pour chacun des éléments.

Tous les Sorts rokugani, du plus simple au plus puissant, sont en réalité des prières invoquant les esprits et les suppliant de produire un effet pour le compte des shugenja. Cela signifie qu'un shugenja particulièrement pieux peut en théorie lancer pratiquement n'importe quel Sort (qu'il dispose ou non du parchemin adéquat) en demandant simplement aux esprits avec assez de dévotion et de piété. On parle alors «d'obtenir des faveurs» des esprits, et il faut pour ce faire utiliser la Compétence Art de la Magie.

Pour obtenir des faveurs des esprits, un shugenja doit lancer Communion et entretenir une longue conversation avec les kami: cinq minutes pour chaque Niveau de Maîtrise du Sort voulu. À la fin de l'entretien, le lanceur de sort doit effectuer un Jet d'Art de la Magie (Faveur)/(Anneau de l'élément approprié) contre un ND de 15 + 5 par Niveau de Maîtrise du Sort. En cas de succès, les esprits lui donnent la possibilité de tenter de lancer le Sort une seule fois dans l'heure qui suit, en effectuant un Jet d'Incantation contre un ND égal à celui requis pour lancer un tel Sort plus 5. Le shugenja ne peut pas obtenir de faveurs des esprits pour lancer un Sort d'un Niveau de Maîtrise auquel il n'a pas accès.



Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 1

Art de la Tromperie

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Illusion)
- Portée: 6m
- Zone d'Effet: 1 double illusoire du shugenja
- Durée: Concentration plus 5 minutes
- Augmentations: Zone d'Effet (+1 double par tranche de 2 Augmentations), Portée (+1,5m), Spécial (voir ci-dessous)

Vous pouvez implorer les capricieux esprits du vent de créer une image qui vous représente à la perfection, à une courte distance de l'endroit où vous vous trouvez. L'illusion a exactement la même apparence que vous au moment du lancement de ce Sort, vêtements et équipement compris. L'illusion peut apparaître n'importe où dans la limite de portée du Sort, et elle accomplira les mêmes actions que vous tant qu'elle durera (si vous vous asseyez, par exemple, votre double s'assoira aussi, même s'il n'a aucun siège pour se poser). Une fois que vous aurez quitté la zone définie par la portée normale du Sort, le double disparaîtra. Si vous déclarez deux Augmentations lors du Jet d'Incantation, vous pouvez quitter la zone d'effet en laissant perdurer l'illusion dans la position où elle se trouvait au moment de votre départ, du moment que vous continuez à vous concentrer sur le Sort.

Chercher la Vérité

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: Personnel/Contact
- Zone d'Effet: 1 individu touché (qui peut être le shugenja lui-même)
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Durée (+1 minute)

Vous faites appel au vent pour purger et rendre tout à fait clair l'esprit de votre cible. Ce Sort annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes de jeu, y compris les Techniques, les Rangs de Blessure et les autres Sorts. On ajoute au ND du Jet d'Incantation de ce Sort le Rang de Technique ou le Niveau de Maîtrise du Sort. Dans le cas des Rangs de Blessures, on ajoute le malus lié au Rang de Blessure au ND du Jet d'Incantation. Les malus dont un personnage est affligé de manière permanente ne peuvent être surmontés à l'aide de ce Sort.

Héritage de Kaze-no-Kami

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Artisanat)
- Portée: Rang de Maîtrise x 16km
- Zone d'Effet: 1 individu connu dans les limites de la portée
- Durée: Spécial
- Augmentations: Zone d'Effet (+1 individu), Portée (+16km)

Vous pouvez faire appel aux esprits du vent pour qu'ils prennent la forme d'un oiseau et transportent un message. L'oiseau créé par ce Sort paraît tout à fait ordinaire à tous les égards, mais s'il subit des dommages, il se dissipe immédiatement dans l'air, ce qui met fin au Sort. Au moment de créer l'oiseau, vous pouvez lui transmettre oralement un message parlé d'une durée maximale d'une minute. L'oiseau s'envole alors pour transmettre ce message à la ou aux personne(s) spécifiée(s) au moment de l'incantation. Il vole jusqu'aux destinataires, délivre son message sous forme d'un murmure (perceptible par autrui, mais au prix de grands efforts), puis disparaît. Si l'oiseau se trouve dans l'incapacité d'arriver jusqu'à l'individu en question bien que celui-ci soit à portée (s'il se trouve dans un bâtiment dépourvu de fenêtres, par exemple), il l'attend à l'extérieur pendant une semaine au maximum avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le Sort ne se trouve dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole dans une direction aléatoire et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.

Influence de la Nature

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: 3m
- Zone d'Effet: 1 créature
- Durée: Spécial
- Augmentations: Portée (+3m)

Vous êtes capable d'utiliser les esprits du vent pour parler à un animal et vous assurer qu'il comprenne ce que vous dites. Ce Sort ne fonctionne que sur les animaux naturels, et demeure sans effet sur les créatures de l'Outremonde ou des autres royaumes. Il ne garantit pas que l'animal en question aura un a priori positif à votre égard ou se pliera à vos requête, mais seulement que cette créature comprendra ce que vous lui direz (dans la mesure de ses moyens, naturellement: les relations politiques n'auront guère de sens pour un cheval, même si vous tentez de les lui expliquer à maintes reprises...). Ce Sort dure tant que vous concentrez *toute* votre attention sur l'animal et continuez à lui parler.

Lumière de la Lune

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 6m autour du lanceur de sort
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Zone d'Effet (rayon +1,50m), Durée (+1 minute)

Vous faites appel aux kami pour dévoiler ce qui est caché. Tous les objets dissimulés dans la zone d'effet vous apparaissent comme soulignés par un contour légèrement lumineux. Tous les éléments cachés autrement que par magie se révèlent à vos yeux, y compris les compartiments et passages secrets, portes dérobées, armes dissimulées, etc. Vous seul voyez ces objets.

Manteau de Nuit

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Illusion)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 objet
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1 heure)

Vous pouvez faire appel aux kami pour qu'ils se lovent autour d'un objet et le dissimulent à la vue des créatures mortelles. Vous pouvez prendre pour cible tout objet non vivant plus petit que vous. Celui-ci devient invisible à l'œil nu. Les tentatives visant à le percevoir par magie réussiront automatiquement si le Niveau de Maîtrise du Sort utilisé est supérieur à celui de Manteau de Nuit. Pour les Sorts dont le Niveau de Maîtrise égale ce dernier, il faut réussir un Jet d'opposition d'Air pour détecter l'objet caché. L'objet est toujours physiquement présent et peut être touché, repéré à l'odorat ou perçu par tout autre sens ordinaire que la vue.

Souvenir Matérialisé

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Artisanat, Illusion)
- Portée: 3m
- Zone d'Effet: 1 petit objet illusoire (30 dm³, soit un volume correspondant à un cube de 30cm d'arête)
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Zone d'Effet (+30 dm³ de volume pour l'objet illusoire), Durée (+1 heure)

Vous pouvez créer l'illusion parfaite d'un objet. L'objet semble réel à tous égards jusqu'à l'expiration du Sort, où il disparaît. Si vous tentez de créer un objet spécifique et familier, comme le katana d'un autre samurai, vous devez déclarer une Augmentation. Le samurai en question peut effectuer un Jet de Perception contre un ND égal au résultat de votre Jet d'Incantation pour détecter la supercherie. Les images créées par ce Sort restent complètement immobiles, et si on les place dans une situation où elles doivent bouger (en les faisant flotter sur l'eau, par exemple), elles disparaissent. On peut par exemple créer l'image d'un katana disposé sur un présentoir, mais pas à l'obi d'un samurai, car il ne pourrait pas se déplacer en même temps que celui-ci. Les objets créés à l'aide de ce Sort n'ont pas de substance physique réelle et ne peuvent ni soutenir de poids ni infliger de dommages.

Tornade

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Tonnerre)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Cône de 22,5m de long et 4,5m de large à son extrémité
- Durée: Instantané
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m de largeur à l'extrémité), Dommages (+1g0), Portée (+1,5m à la longueur du cône), Spécial (+5 par Augmentation au ND d'Air pour le jet destiné à éviter le Renversement)

Vous invoquez une bourrasque puissante qui émane de l'endroit où vous vous trouvez et vient bousculer tous ceux qui se trouvent sur son chemin, les projetant à terre. Toutes les cibles situées dans la zone d'effet subissent 1g1 Blessures et doivent effectuer un Jet d'Opposition de Terre contre votre Anneau d'Air. Tous ceux qui échouent sont Renversés.

Vent Béni

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Défense)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- Durée: Concentration
- Augmentations: Spécial (vous pouvez cibler un autre personnage avec ce Sort au prix de 3 Augmentations)

Vous invoquez des tourbillons de vent qui vous enveloppent et vous protègent des attaques à distance. Les bourrasques dévient les flèches et autres projectiles. Tant que vous maintenez votre concentration, ce sort ajoute +15 à votre ND d'Armure contre toutes les attaques à distance non magiques.

Yari de l'Air

- Anneau/Maîtrise: Air 1 (Artisanat, Tonnerre)
- Portée: Personnel ou 6m (voir ci-dessous)
- Zone d'Effet: 1 arme créée
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Dommages (+1g0), Durée (+5 minutes), Portée (+1,5m), Forme (voir description)

Vous invoquez une arme tourbillonnante faite d'air pur, dont on ne distingue que le contour flou. Sa forme par défaut présente celle d'un yari, mais au prix d'une Augmentation, vous pouvez lui donner celle de n'importe quel type de lance. L'arme a une VD de 1g1. Si vous ne disposez pas de la Compétence Lances, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place. Si vous possédez cette Compétence, l'utilisation de cette arme vous confère une Augmentation Gratuite qui ne peut être utilisée que pour effectuer les Manœuvres de Feinte ou de Dommages Augmentés. Cette arme disparaît si vous la lâchez. Au lieu d'invoquer le yari pour votre propre usage, vous pouvez le faire apparaître dans les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère le porteur de l'arme comme le lanceur de sort à part entière, mais ne bénéficiant pas de l'Augmentation Gratuite décrite ci-dessus.

Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 2

Brumes d'Illusion

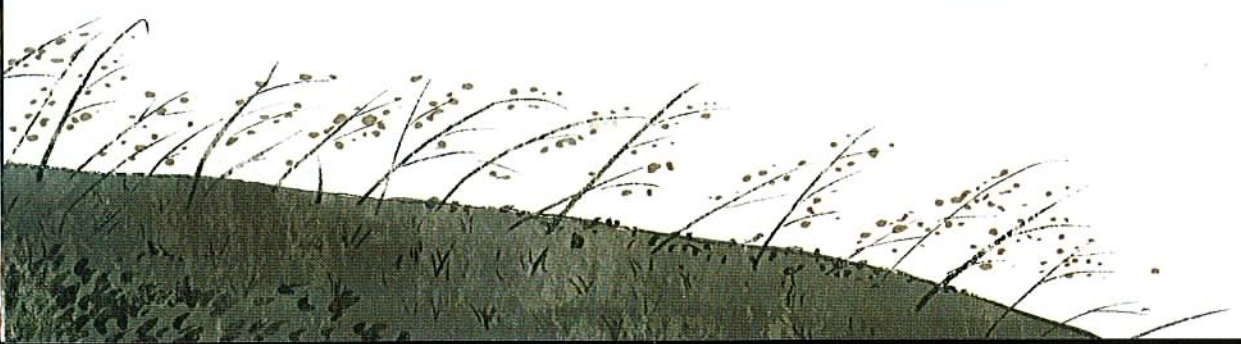
- Anneau/Maîtrise: Air 2 (Artisanat, Illusion)
- Portée: 6m
- Zone d'Effet: Rayon de 3m
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m), Durée (+1 minute), Portée (+1,5 m)

Celui qui a acquis une certaine aisance avec les kami peut susciter des images de plus en plus convaincantes à partir de la substance même du vent. Vous pouvez créer une illusion représentant n'importe quel objet, individu ou image issus de votre imagination. Ces images restent immobiles, et doivent être contenues dans la zone d'effet du Sort, mais elles peuvent être aussi simples ou complexes que vous le désirez. Il s'agit uniquement d'illusions visuelles, sans composante auditive, sans odeur, etc.

Influence de Benten

- Anneau/Maîtrise: Air 2
- Portée: Personnel/Contact
- Zone d'Effet: Individu ciblé (qui peut être le shugenja lui-même)
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Portée (la portée peut passer à 1,5m au prix d'une seule Augmentation)

En faisant appel aux kami de l'Air pour murmurer à l'oreille d'autrui, vous pouvez les amener à percevoir la cible de ce Sort de façon plus positive que d'ordinaire. La cible de ce Sort bénéficie d'un bonus de +1g1, auquel s'ajoute votre Anneau d'Air, au résultat de tous ses Jets de Compétences Sociales effectués pendant que ce Sort fonctionne.



Invocation Mineure du Vent

- Anneau/Maîtrise: Air 2 (Voyage)
- Portée: Personnel ou 6m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé (qui peut être le shugenja lui-même)
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Durée (+1 minute), Portée (+1,5m)

Les vents parviennent à soulever et transporter les charges les plus lourdes dans les airs pendant de courtes périodes de temps. La cible de ce Sort arrive à voler dans une certaine mesure, ce qui lui permet de se déplacer sans encombre dans les airs. La cible peut effectuer des Actions de Mouvement Gratuites, mais pas d'Action de Mouvement Simple, et ne peut jamais se déplacer de plus de 3m par Round. Des vents violents peuvent freiner ce déplacement, voire l'empêcher tout à fait. À la fin de la durée de ce Sort, la cible est déposée sans encombre sur le sol, à quelque altitude qu'elle puisse se trouver alors.

Murmure des Kami

- Anneau/Maîtrise: Air 2 (Illusion)
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: Rayon de 3m
- Durée: 1 Round
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m au rayon), Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Les kami du vent peuvent transmettre de simples murmures sur de grandes distances, voire en créer si on les en prie instamment. Vous pouvez demander aux kami de créer un son illusoire, qu'il s'agisse d'une voix ou d'un bruit naturel comme celui d'un animal qui gronde ou du bruissement d'un ruisseau par exemple. Ce son ne peut être plus fort que celui d'une voix normale, et ne peut pas imiter celle d'une personne particulière. Si on s'en sert pour créer une voix, le Sort se limite à vingt mots.

Proposition du Loup

- Anneau/Maîtrise: Air 2 (Illusion)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Portée (le Sort peut cibler une autre personne visible au prix de 2 Augmentations), Durée (+5 minutes), Spécial (+1 Rang d'Honneur par tranche de deux Augmentations)

Ce Sort, conçu pour faciliter les premiers contacts entre groupes et facile à pervertir, peut s'adapter à des intentions malveillantes. Il fait appel aux kami pour qu'ils créent une subtile aura autour du shugenja, laquelle ne modifie pas son apparence, mais amène ses interlocuteurs à le considérer comme plus bienveillant qu'en réalité. Pendant la durée de ce Sort, votre Rang d'Honneur est considéré comme étant de 3 Rangs supérieurs à sa valeur réelle quand on tente de le découvrir au moyen d'un Jet de Connaissance: Bushido.

Secrets du Vent

- Anneau/Maîtrise: Air 2
- Portée: 16km
- Zone d'Effet: Rayon de 6 m
- Durée: Concentration
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m au rayon), Portée (+8km)

Les kami peuvent transmettre des murmures dans tout l'Empire si on les en implore de façon adéquate. Pour lancer efficacement ce Sort, il vous faut accomplir un rituel préparatoire. Celui-ci nécessite dix minutes de méditation ininterrompue dans la zone désignée comme zone d'effet. À tout moment dans les 48 heures qui suivent ce rituel, vous pouvez lancer ce Sort et entendre tout ce qui se dit dans la zone préparée. Si votre concentration est rompue, l'effet s'achève et ne peut pas être renouvelé sans un autre rituel préparatoire. On ne peut préparer qu'une zone à la fois à l'aide de ce rituel.

Vent de Murmures

- Anneau/Maîtrise: Air 2 (Divination)
- Portée: 6m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m)

Pour les kami de l'Air, il n'y a guère de différence entre ce que l'on dit et ce que l'on pense, car ils perçoivent les pensées aussi facilement que les paroles. En comparant les deux, les kami peuvent déterminer si un mensonge vient d'être énoncé. Malheureusement, leur attention ne dure guère, et ils ne peuvent donc vérifier que des conversations toutes récentes. En recourant à ce Sort, vous pouvez déterminer si la dernière chose que vient de dire la cible était un mensonge ou une vérité. Les kami ne connaissent toutefois pas le concept d'opinion personnelle, et si la cible croit vraiment qu'elle venait de dire la vérité, ils en sont également persuadés.

Visage Masqué

- Anneau/Maîtrise: Air 2 (Illusion)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Zone d'Effet (ce Sort peut cibler une autre personne visible au prix de 3 Augmentations), Durée (+5 minutes)

Les kami de l'Air, malicieux et capricieux, apprécient tout ce qu'ils considèrent comme une bonne plaisanterie. Vous pouvez faire appel à eux pour créer une illusion subtile et modifier suffisamment les traits de votre visage pour vous faire passer pour quelqu'un d'autre. Ce Sort ne vous permet pas d'imiter des individus spécifiques ni des personnages dont les traits changent radicalement des vôtres, mais seulement de prendre l'apparence d'une autre personne ayant le même âge, la même stature, la même race et le même sexe que vous. Les nuances sont assez subtiles pour qu'on puisse vous prendre pour votre propre frère ou cousin.

Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 3

Appel de la Tempête

- Anneau/Maîtrise: Air 3 (Défense)
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé (qui peut être le shugenja lui-même)
- Durée: Concentration
- Augmentations: Portée (+1,5m)

Vous pouvez ordonner à des bourrasques de vent d'encercler une cible spécifique, l'empêchant d'attaquer et d'être attaquée. Ce Sort affecte une zone d'un rayon de 9m autour de la cible. Quiconque s'y trouve bénéficie d'un bonus de +15 à son ND d'Armure contre les attaques à distance, tout en subissant également un malus de -3g3 à tous ses jets d'attaque à distance.

Appel du Brouillard

- Anneau/Maîtrise: Air 3
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: Rayon de 15m
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m au rayon), Durée (+1 minute), Portée (+3m)

On peut demander aux kami de se rassembler dans une zone comme ils le font sur la côte, suscitant alors un brouillard épais et opaque. Dans la zone affectée par votre Sort, on ne voit pas à plus de 1,5m devant soi. Les tissus et autres matériaux absorbants situés dans la zone d'effet deviennent moites, voire trempés s'ils y restent assez longtemps. Les petites flammes, comme celles des bougies, peuvent même s'éteindre spontanément selon le bon vouloir du MJ. L'humidité du brouillard se montre extrêmement néfaste pour le papier de riz.



Bouclier des Tornades

- Anneau/Maîtrise: Air 3 (Défense)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 3 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round)

Les bourrasques les plus puissantes ne se contentent pas de dévier les flèches: elles détournent également les lames. Vous pouvez invoquer des rafales de vent qui vous entourent comme une gangue d'air tourbillonnante. Votre ND d'Armure augmente de +20 contre les attaques de corps à corps et à distance. La force des vents qui vous entourent vous empêche toutefois d'entendre ceux qui essaient de vous parler.

Ennemi Intime

- Anneau/Maîtrise: Air 3 (Illusion)
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Les kami peuvent lire dans le cœur des mortels et utiliser les informations qu'ils y trouvent à la demande d'un shugenja. Vous pouvez faire apparaître les kami sous la forme d'une illusion représentant la chose que votre cible craint le plus au monde. Ce peut être un individu (l'homme qui a tué son père), un objet (une lame maudite qui a ruiné sa famille) ou même une vision (l'image d'un ennemi massacrant sa famille). En pratique, l'illusion génère un effet de Peur 4 que la cible doit surmonter (reportez-vous au *Livre de la Terre* pour les règles liées à la Peur). Seule la cible voit les détails de l'illusion: les autres témoins ne perçoivent qu'une silhouette floue qui ressemble à un petit nuage de brume.

Essence de l'Air

- Anneau/Maîtrise: Air 3 (Défense)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round)

On peut imprégner l'essence d'un mortel de la substance même de l'Air, lui conférant ainsi de stupéfiantes capacités, mais à ses risques et périls. Vous vous mêlez au vent et devenez immatériel. Vous ne pouvez plus interagir avec les objets physiques tant que vous êtes dématérialisé, mais vous restez cependant posé sur le sol et pouvez traverser les objets solides à une vitesse de 30cm par Round. Votre Anneau d'Eau est considéré comme réduit de moitié (arrondi à l'inférieur) tant que vous restez intangible, et vous ne pouvez lancer aucun autre Sort avant de redevenir solide.

Masque de Vent

- **Anneau/Maîtrise:** Air 3 (Illusion)
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 1 heure
- **Augmentations:** Zone d'Effet (on peut cibler autrui au prix de deux Augmentations), Durée (+10 minutes)

Un shugenja de talent peut implorer les kami de créer des illusions incroyablement sophistiquées pour dissimuler l'identité et l'apparence d'un individu. Vous pouvez utiliser ce Sort pour adopter l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde ayant approximativement la même taille que vous, à 30cm près (en plus ou en moins). Vous pouvez donc prendre l'apparence d'un kenku, mais pas d'un ogre ou d'un gobelins, car ces derniers sont trop grand ou petit par rapport à un humain.

L'Oeil ne Verra Point

- **Anneau/Maîtrise:** Air 3 (Défense)
- **Portée:** Personnel/Contact
- **Zone d'Effet:** Le shugenja ou 1 individu ciblé
- **Durée:** Concentration
- **Augmentations:** aucune

Vous faites appel aux kami pour faire diversion en détournant l'attention de vous et de vos actions. Les kami murmurent à l'oreille de ceux qui se trouvent dans un rayon de 6m autour de vous (ou de la cible si vous avez lancé ce Sort sur quelqu'un d'autre), détournant opportunément leur attention de votre présence. Vous n'êtes pas invisible, mais ceux qui se trouvent dans un rayon de 6m autour de vous ne vous voient pas tant que vous ne faites pas de grands bruits et n'attirez pas l'attention sur vous d'une manière ou d'une autre. Toutefois, ceux situés hors de ce périmètre ne sont pas distraits et vous voient sans problème, que vous agissiez ou non.

Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 4

Appel de l'Esprit

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4
- **Portée:** Spécial
- **Zone d'Effet:** Esprit ciblé
- **Durée:** 5 minutes
- **Augmentations:** Durée (+1 minute)

Il s'agit essentiellement d'une variante extrêmement puissante et spécialisée du Sort de base Invocation. Appel de l'Esprit permet en effet à un shugenja d'invoquer n'importe quel esprit spécifique, de quelque monde qu'il puisse venir, afin de s'entretenir avec lui. Vous pouvez utiliser ce Sort pour invoquer n'importe quel esprit issu de n'importe quel Royaume Spirituel. Les habitants de ces royaumes qui ne sont pas des esprits (comme les Fortunes) y sont immunisés. Pour invoquer un esprit en particulier, vous devez connaître une information spécifique à son sujet, que vous l'ayez vu en personne ou que vous connaissiez intimement l'un de ses agissements (par exemple «l'esprit qui a tué mon père»). La nature du Sort empêche l'esprit de vous attaquer si vous ne l'agressez pas en premier, mais il ne sera pas forcément amical. L'esprit disparaît dès que le Sort s'achève. Ce Sort permet d'invoquer des créatures extrêmement dangereuses, comme des oni, on se doit donc de l'utiliser avec précaution.

Don du Vent

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4 (Illusion)
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 5 minutes
- **Augmentations:** Durée (+1 minute)

L'ultime don des esprits du vent permet de partager la caractéristique principale du vent: son invisibilité. Les kami du vent vous entourent et vous rendent complètement invisible. Aucune vision non magique ne peut détecter votre présence. On peut toujours vous toucher, vous entendre et vous sentir, mais à moins que vous n'attaquiez quelqu'un d'autre, vous restez invisible pendant toute la durée du Sort. Les kami considèrent que le fait de s'en prendre à quelqu'un enlève tout intérêt à la blague, et ils mettent immédiatement un terme à cet effet si vous le faites.

Netsuke du Vent

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4 (Artisanat, Illusion)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 objet tenu à la main
- **Durée:** 1 heure
- **Augmentations:** Durée (+10 minutes)

Lorsque le shugenja a vraiment leurs bonnes grâces, les kami de l'Air peuvent se rassembler en une forme physique et solide pour une courte période de temps s'ils apprécient suffisamment le prêtre qui le leur demande. Vous pouvez créer un petit objet à partir de l'air lui-même. Il s'agit d'un objet que vous pouvez tenir dans une main (ou deux) et qui ne pèse pas plus de dix kilos. Cette création, même s'il s'agit d'une illusion, se comporte comme un objet physique, infligeant des dommages s'il s'agit d'une arme. L'objet disparaît complètement à la fin de la durée du sort.

Percer l'Esprit

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4
- **Portée:** 3m
- **Zone d'Effet:** 1 Individu ciblé
- **Durée:** 3 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Bien que les ultimes secrets de l'esprit humain restent inaccessibles même aux vents, les kami de l'Air peuvent saisir les pensées immédiates des hommes et les murmurer à ceux qui ont leur faveur. Pendant la durée de ce Sort, vous entendez tout simplement les pensées superficielles de votre cible. Vous apprenez ainsi à quoi elle pense de façon active. Par exemple, si vous venez de demander le nom de la fille de la cible, celui-ci apparaît instantanément dans son esprit même si votre interlocuteur n'a nulle intention de le prononcer. Un Jet d'Opposition entre votre Perception et le Rang d'Intuition de la cible vous permet également de connaître son véritable état émotionnel, quel que soit celui qu'il affiche.

Royaume Factice

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4 (Art de la Guerre, Illusion)
- **Portée:** 75m
- **Zone d'Effet:** Rayon de 30m
- **Durée:** 1 heure
- **Augmentations:** Zone d'Effet (+3m au rayon), Durée (+10 minutes)

Les plus grands maîtres du vent peuvent créer des illusions d'une telle beauté et d'une telle clarté que ceux qu'elles affectent croient sincèrement qu'ils ont été transportés ailleurs. Vous pouvez totalement modifier l'apparence du terrain dans la zone d'effet de ce Sort. Vous pouvez ainsi faire apparaître un sinistre marécage sous l'aspect d'un splendide jardin, odeur et sons compris, et vice versa. Bien que ces illusions puissent être extraordinairement complexes et tromper tous les autres sens, elles n'ont aucune substance et on ne peut les toucher.

Symbole de l'Air

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4 (Glyphe)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** Spécial
- **Durée:** Permanent
- **Augmentations:** Aucune

Les prêtres des kami parviennent à tracer de puissants glyphes invoquant le pouvoir des éléments contre ceux qui tentent de les passer. Un Symbole de l'Air doit être inscrit sur un objet solide, la plupart du temps une porte, une fenêtre, un portail ou autre passage. Quiconque tente de l'emprunter ou de traverser la zone protégée par le symbole d'une façon ou d'une autre est affecté par son pouvoir. L'intrus doit réussir un Jet d'Opposition entre son Anneau de Terre et l'Anneau d'Air du lanceur de sort. En cas d'échec, une somnolence surnaturelle s'empare de lui et il doit réussir un Jet de Volonté ayant pour ND le résultat du Jet d'Incantation utilisé pour créer le glyphe, sinon il tombe dans un profond sommeil pendant une heure. Ceux affectés par le Sort ne peuvent pas être réveillés par des moyens ordinaires, mais ils reviennent instantanément à eux s'ils sont victimes d'une attaque ou blessés de quelque façon que ce soit, car les kami ne se rendraient pas complices de plaisanteries d'aussi mauvais goût. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul Symbole de l'Air à la fois, et des Sorts de Symbole de différents éléments ne peuvent jamais affecter une même zone. Ce Sort peut être dissipé par un autre shugenja qui le lance au même endroit, ou en détruisant la surface sur lequel il a été inscrit.

Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 5

Couteaux Meurtriers

- **Anneau/Maîtrise:** Air 5 (Tonnerre)
- **Portée:** 9m
- **Zone d'Effet:** Couloir d'air de 3m de diamètre
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Zone d'Effet (+ 90cm de diamètre), Dommages (+1g0 par tranche de trois Augmentations)

Les vents peuvent s'avérer dangereux pour ceux qui sous-estiment leur fureur. Vous invoquez une rafale de vent qui déchire tout ce qui se trouve sur son passage. Sur votre requête, les kami créent un couloir d'air où circule un vent meurtrier infligeant des dommages. Sa VD est égale à votre Anneau d'Air + 2g0, et il affecte tout ce qui se trouve sur son passage (par exemple, un shugenja ayant 4 en Air inflige 6g4 Blessures avec ce Sort). Le papier et les tissus légers se détruisent instantanément, mais les étoffes les plus lourdes seront simplement déchirées. Quiconque subit des dommages issus de ces vents doit réussir un Jet de Terre contre un ND de 20 pour éviter d'être mis Au Sol.

Dissiper les Ombres

- **Anneau/Maîtrise:** Air 5
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** Rayon de 9m
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Zone d'Effet (+1,5m au rayon), Portée (+3m)

Tout comme ils fabriquent des illusions, les kami peuvent les dissiper. Dans la zone affectée par ce Sort, toutes les illusions créées par des Sorts au Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à quatre se dissipent immédiatement. Dans le cas des Sorts de Niveau de Maîtrise de 5 ou 6, vous ou le shugenja à l'origine devez effectuer un Jet d'Opposition d'Air. Si vous l'emportez, ces illusions se dissipent également. Les effets magiques continus qui ne sont pas des illusions peuvent également être dissipés par ce Sort, mais il faut alors effectuer un Jet d'Opposition contre leur créateur, en utilisant votre Anneau d'Air contre l'Anneau associé au Sort.

Échos de la Brise

- **Anneau/Maîtrise:** Air 5
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé
- **Durée:** Concentration
- **Augmentations:** Aucune

Nulle destination n'est interdite au vent. Grâce à une simple prière aux kami, vous pouvez transmettre un message à l'autre bout de l'Empire, murmurant à l'oreille du destinataire. Vous devez connaître celui-ci: le Sort établit un lien entre vous deux tant que vous vous concentrez. Vous pouvez communiquer entre vous, mais chacun n'entend la voix de l'autre que sous forme de murmure. Les deux participants ont instantanément conscience du moment où la connexion a lieu, et tous deux peuvent y mettre un terme selon leurs désirs.

Esprit Embrumé

- **Anneau/Maîtrise:** Air 5
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé
- **Durée:** Permanent
- **Augmentations:** Spécial (+1 journée d'effet)

Ce Sort extrêmement indélicat est considéré comme blasphématoire par la plupart des shugenja honorables, et nombre d'ordres de prêtres respectables considèrent que son utilisation devient un motif d'excommunication, voire d'exécution sommaire. Ce Sort fait appel aux kami de l'Air pour embrouiller les idées d'une cible et la plonger dans la consternation, envahissant son esprit et influençant sa capacité à se souvenir de ce qui s'est passé durant une certaine période de temps. Lorsque vous lancez ce Sort avec succès sur une cible, vous devez réussir un Jet d'Opposition entre votre Anneau d'Air et l'Anneau de Terre de celle-ci. Si vous l'emportez, les souvenirs de la cible s'embrouillent, et elle oublie ce qui lui est arrivé au cours de la semaine (cinq jours) qui vient de s'écouler. Cette information reste inconnue de la cible. De plus, le Sort la rend extrêmement vulnérable aux suggestions, et vous pouvez donc lui souffler une version différente de ce qu'il advint durant ce laps de temps. Ceci permet à des shugenja peu scrupuleux d'exploiter leurs semblables et de leur implanter de faux souvenirs, même si certains individus se montrent extrêmement résistants à ce genre de manipulation. On peut savoir si un individu a été soumis à ce Sort en utilisant Communion, mais il faut alors demander précisément aux kami de détecter ce genre de manipulation.

Légion de la Lune

- Anneau/Maîtrise: Air 5 (Illusion)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m), Durée (+1 minute)

La lune peut dévoiler ce qui est caché, mais elle dissimule aussi ceux qui reçoivent sa bénédiction. Vous pouvez invoquer les faveurs de la lune, qui cache alors un large groupe d'individus, les dissimulant complètement à la vue de tous. Tout individu que vous choisissez dans la zone d'effet de ce Sort devient invisible et inaccessible à tous les sens ordinaires pendant la durée du Sort. Ceux que vous excluez ne sont pas affectés. Quiconque affecté par le Sort qui accomplit une action, quelle qu'elle soit, visant à interagir physiquement avec un individu non affecté, est immédiatement exclu de l'effet du Sort.

Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 6

Contrôle de l'Air

- Anneau/Maîtrise: Air 6
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 esprit invoqué
- Durée: Concentration
- Augmentations: Aucune

Le vent lui-même prend forme pour vous défendre. Ultime variante du Sort Invocation, celui-ci convoque un immense kami composé d'air pur qui se met à votre service. Il a une forme vaguement humanoïde, mesure environ trois mètres de haut, et on ne distingue que les contours de son corps grâce aux minuscules particules qui tourbillonnent en lui. Le kami peut se déplacer de 3m x votre Anneau d'Air par Round, et il génère de puissants vents dans un rayon de six mètres autour de lui. Ces bourrasques freinent les mouvements et empêchent quiconque d'effectuer des Actions de Mouvement Simples dans leur zone d'effet. On considère le kami incarné de la sorte comme ayant à ses traits physiques un Rang égal à votre Anneau d'Air, et il attaque avec un Rang de Jiujutsu égal à la moitié de votre Anneau d'Air. Les dommages de ces attaques ont une VD égale à votre Anneau d'Air (par exemple, un esprit invoqué par un shugenja ayant 6 en Air inflige 6g6 Blessures avec ses attaques). En ce qui concerne l'encaissement des dommages, on considère que l'esprit a le même nombre de Blessures qu'un humain ayant un Anneau de Terre égal à votre Anneau d'Air, mais il ne subit aucun malus dû aux Blessures. Il est Invulnérable (voir les règles des créatures dans le *Livre du Vide* pour plus de détails sur cette capacité). S'il est réduit à 0 Blessure, il se dissipe.

Courroux de Kaze-no-Kami (Ouragan)

- Anneau/Maîtrise: Air 6 (Tonnerre)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 1,6km, centré sur le lanceur de sort
- Durée: Concentration (spécial)
- Augmentations: Aucune

Le courroux des kami de l'Air et de la Fortune du Vent est un spectacle terrifiant. En lançant ce Sort, vous libérez la puissance d'un ouragan contre vos ennemis. Quand le Sort prend effet, vous vous trouvez dans l'œil du typhon, une zone qui s'étend autour de vous dans un rayon de 6m et à l'intérieur de laquelle aucun des effets dévastateurs du Sort ne s'applique. Toutefois, en dehors de cette zone de calme, la brutalité de l'ouragan détruit tout sur son passage. Les objets pesant moins de deux cent cinquante kilos sont soulevés par le vent et projetés dans les airs. Les individus qui se trouvent dans la zone doivent s'accrocher à un point fixe pour éviter d'être emportés par les vents vers une mort certaine. Tous ceux qui se trouvent dans la région affectée et qui ne bénéficient pas d'un abri résistant subissent 1g1 Blessures par minute sous l'effet des vents et des débris qu'ils projettent. À chaque minute qui passe, il y a une chance sur dix pour qu'un individu exposé subisse à la place 5g5 Blessures en étant touché par un objet propulsé par les rafales. Ce Sort dure une heure au maximum, bien qu'il puisse être de bien plus courte durée si vous êtes interrompu pendant que vous en maintenez les effets.

Ce sort ne peut pas être lancé dans une zone donnée plus d'une fois par mois: c'est le temps qu'il faut aux kami de l'Air pour être de nouveau enclins à le déclencher.

Légion Illusoire

- Anneau/Maîtrise: Air 6 (Art de la Guerre, Illusion)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 30m autour du lanceur de sort
- Durée: Concentration
- Augmentations: Zone d'Effet (+3m), Spécial (+5 silhouettes illusoires par Augmentation)

L'illusion la plus puissante du vent prend la forme d'une légion. Dans la zone d'effet de ce Sort, vous pouvez créer un nombre de silhouettes illusoires inférieur ou égal à votre Anneau d'Air x10. Ces silhouettes peuvent être aussi détaillées (ou aussi vagues) que vous le voulez (depuis les «simples bushi du Clan de la Grue» jusqu'aux «membres de l'infanterie lourde de la quatrième légion des Daidoji»), mais l'apparence que vous leur donnez doit vous être familière pour que le Sort fasse effet (vous ne pouvez pas, par exemple, imiter le *mon* d'une famille que vous n'avez jamais vu). Les silhouettes sont mobiles et accomplissent toutes les actions que vous désirez tant qu'elles ne quittent pas la zone d'effet du Sort. On peut les voir, les entendre et même sentir leur odeur, mais comme la plupart des illusions, elles ne peuvent en aucune façon interagir physiquement avec des objets ou des individus.

Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 1

Bo de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Artisanat)
- Portée: Personnel ou 6m (voir ci-dessous)
- Zone d'Effet: 1 arme créée
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Dommages (+1g0), Durée (+5 minutes), Portée (+1,50m), Forme (voir description)

Vous invoquez un bo fait d'eau pure, parfaitement rigide malgré la substance fluide qui le compose. La forme de base de l'arme présente celle d'un bo, mais une Augmentation permet d'en faire n'importe quel type de bâton de votre choix. Le bo à une VD de 1g2. Si vous ne possédez pas la Compétence Bâtons, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place. Si au contraire vous en disposez déjà, utiliser cette arme vous confère une Augmentation Gratuite qui ne peut être utilisée que pour effectuer la Manœuvre de Renversement. Cette arme disparaît si vous la lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous, vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère la cible comme le lanceur de sort en tous points, mais ne bénéficiant pas de l'Augmentation Gratuite mentionnée ci-dessus.

Célérité des Flots

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Voyage)
- Portée: 3m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 1 Round
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Vous pouvez temporairement accroître la vitesse de votre cible. Ce Sort permet à la cible d'effectuer une Action de Mouvement Gratuite pour se déplacer sur une distance égale à son Anneau d'Eau x 3m (et non son Rang d'Eau x 1,5m comme d'ordinaire). Si vous ne déclarez pas d'Augmentation pour accroître la durée du Sort, cet avantage doit être utilisé lors du prochain tour de la cible, sinon il est perdu.

Clarté de l'Objectif

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Art de la Guerre)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- Durée: 2 Rounds
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m), Durée (+1 Round par tranche de 2 Augmentations)

L'un des nombreux atouts de l'Eau réside dans sa vitesse. Tous les alliés situés dans la zone d'effet de ce Sort bénéficient d'un bonus de +5 à leur Score d'Initiative pendant sa durée.

Esprit de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Art de la Guerre)
- Portée: 6m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m), Spécial (l'action supplémentaire passe de Simple à Complexe au prix de 5 Augmentations)

L'esprit de l'eau se montre à la fois fluide et rapide. La cible bénéficie d'une Action Simple supplémentaire durant l'étape de Réactions du Round où le Sort s'accomplit. Cette action ne peut pas être utilisée pour porter une attaque.

Force Déclinante

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Défense)
- Portée: 6m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 3 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

L'énergie coule dans l'univers comme l'eau à l'intérieur du corps des mortels. Vous pouvez transmettre votre énergie à autrui, vous affaiblissant et le renforçant du même coup. Vous pouvez réduire n'importe lequel de vos Traits Physiques en lui retirant un nombre inférieur ou égal à votre Rang de Maîtrise. La cible du Sort voit le même Trait augmenter du nombre choisi. Si votre Trait passe à 0 à cause de ce Sort, vous sombrez immédiatement dans l'inconscience et la durée du Sort est réduite à 1 Round. Aucun Trait ne peut être augmenté au-delà du double de son Rang normal par le biais de ce Sort.

Reflets de P'an Ku

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Divination)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 objet
- Durée: Instantané
- Augmentations: Aucune

Reconnaître les capacités inhérentes à un objet fait partie des premières leçons que chaque disciple de l'Eau apprend au temple. En lançant avec succès ce Sort sur un objet, vous en apprenez automatiquement tous les pouvoirs et capacités. On utilise principalement ce Sort pour identifier les qualités surnaturelles d'un objet comme un nemuranai ou une arme maudite, mais il peut également permettre de reconnaître le Sort contenu dans le parchemin de prière d'un shugenja. Ce Sort ne permet pas à un shugenja de lire un parchemin écrit avec un code secret qu'il ne comprend pas, mais seulement d'identifier le Sort en question. Il donne également au lanceur de sort une vague idée de l'origine de l'objet: où il a été forgé, à quel Clan appartenait l'individu qui l'a porté le plus longtemps, ou ce genre de détail, au bon vouloir du MJ.

Revers de Fortune

- Anneau/Maîtrise: Eau 1
- Portée: 3m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 3 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

La polyvalence est le domaine de l'Eau, et ceux qu'elle couvre de ses bienfaits savent en tirer profit. Pendant toute la durée de ce Sort, la cible peut immédiatement relancer un jet de dé par Round. Elle doit le faire immédiatement après le premier jet de dé, et peut garder le résultat de son choix.

Transfert d'Énergies

- Anneau/Maîtrise: Eau 1
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m), Spécial (voir ci-dessous)

L'énergie relie les êtres vivants et les parcourt comme l'eau traverse la terre elle-même. Vous pouvez transférer l'effet d'un Sort dont vous bénéficiez actuellement à la cible consentante de ce Sort. Au prix de trois Augmentations, vous pouvez transférer un effet de Sort d'une cible consentante à une autre. Dans tous les cas, ne pouvez pas transférer d'effets si une des cibles s'y refuse.

Vitesse de la Cascade

- Anneau/Maîtrise: Eau 1 (Voyage)
- Portée: contact
- Zone d'Effet: 1 individu ou créature ciblé
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+10 minutes), Portée (peut passer à 3m au prix de deux Augmentations)

Ceux imprégnés de l'essence élémentaire de l'Eau peuvent se mouvoir bien plus vite. La cible de se Sort peut se déplacer par Round d'une distance totale égale à son Rang d'Eau x 6m plus un nombre de mètres égal au double de l'Anneau d'Eau du lanceur de sort. Ce Sort ne donne pas de déplacement supplémentaire à la cible, mais augmente simplement son déplacement maximum pendant chaque Round pour la durée du Sort.

Voie vers la Paix Intérieure

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 1
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Aucune

Les kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce Sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce Sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du Sort.

Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 2

Bassin Réfléchissant

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 2 (Divination)
- **Portée:** 16km
- **Zone d'Effet:** Étendue d'eau / Lieu ciblé
- **Durée:** 5 minutes
- **Augmentations:** Durée (+1 minute), Portée (+16 kilomètres)

L'insondable connaissance de l'Eau est un don extraordinaire pour ceux qui savent comment l'invoquer. Vous pouvez scruter une étendue d'eau, qui n'a pas besoin d'être plus vaste qu'une simple flaque, et y voir un endroit familier comme si vous vous y trouviez. Vous pouvez seulement voir ce qui se passe à l'endroit choisi, mais vous n'entendez rien. On désigne par «endroit familier» tout lieu où vous avez passé beaucoup de temps (votre maison, le dojo, votre temple de prédilection, etc.) ou dans lequel vous avez médité pendant au moins dix minutes. Toute étendue d'eau peut être utilisée pour ce Sort, mais comme le Sort permet de voir des images, celles-ci seront plus grandes et plus claires dans les étendues les plus vastes.

Bénédiction d'Inari

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 2 (Artisanat)
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Nourriture et boisson créées
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Spécial (assez de nourriture pour une personne supplémentaire par Augmentation)

Inari, la Fortune du Riz, reste l'une des entités divines les plus chéries dans tout l'Empire. Ce Sort invoque ses bienfaits pour créer de la nourriture et de la boisson sur commande. Il en génère assez pour sustenter un nombre d'individus égal à votre Rang de Maîtrise + 1 pendant une journée. Sans Augmentations, la nourriture se révèle fade mais nourrissante, comme du riz sans accommodement et de l'eau, mais des Augmentations permettent d'améliorer la qualité des mets jusqu'à obtenir des fruits de mer et du thé, à la discrétion du MJ. Le ND de ce Sort est doublé quand on le lance dans l'Outremonde.

Buée Revigorante

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 2
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Cible (une personne supplémentaire par tranche de 2 Augmentations)

L'Eau évacue toutes les impuretés, rafraîchissant et revigorant tout ce qu'elle touche. La cible de ce Sort est instantanément rafraîchie, comme si elle venait de se réveiller après une bonne nuit de sommeil. Ce Sort ne restaure pas les Points de Vide perdus, mais il permet d'éliminer la fatigue et l'épuisement. Utilisé sur un shugenja, il restaure les emplacements de Sort associés à l'Anneau du Vide (qui peut être utilisé pour n'importe quel élément), mais pas ceux des autres. Les capacités que les personnages peuvent utiliser un nombre limité de fois par jour ne sont pas restaurées par ce Sort.

Cape des Miya

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 2 (Défense)
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Vous vous drapez d'un voile d'Eau protecteur. On ajoute à votre ND d'Armure le total de votre Anneau d'Eau plus votre Rang de Maîtrise pendant toute la durée du Sort.



Liens Spirituels

- Anneau/Maîtrise: Eau 2 (Divination)
- Portée: 16km
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+3,2km)

Le moindre contact crée un lien que l'on peut exploiter et approfondir par le biais des esprits de l'Eau. Ce Sort vous permet de chercher les esprits de l'Eau à l'intérieur d'un objet unique et spécifique. Vous devez bien connaître l'objet en question, soit en ayant passé beaucoup de temps près de lui, soit en l'ayant manié vous-même. Si l'objet se trouve à portée du Sort, vous savez dans quelle direction et à quelle distance approximative il se trouve par rapport à vous.

Porté par les Vagues

- Anneau/Maîtrise: Eau 2 (Voyage)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 2 Rounds
- Augmentations: Aucune

Un shugenja compétent parvient à s'approprier la vivacité des eaux de la rivière. On ajoute 2 à votre Anneau d'Eau pour calculer la limite des déplacements effectués à l'aide d'Actions de Mouvement pendant ce Round et le suivant.

Résister aux Vagues d'Assaut

- Anneau/Maîtrise: Eau 2 (Art de la Guerre)
- Portée: 3m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+3m par tranche de 3 Augmentations)

Un samurai aussi vif et puissant qu'un fleuve fait un redoutable adversaire. La cible de ce Sort bénéficie d'une Action Simple durant l'étape de Réactions du Round de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action Simple, ce Sort lui confère une Action Complexe à la place. Ce Sort ne peut pas donner à un shugenja la capacité de lancer un second Sort lors du même Round.

Sagesse et Clarté

- Anneau/Maîtrise: Eau 2
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+30 minutes), Cible (peut cibler autrui au prix de 2 Augmentations)

En recourant à la perspicacité des kami de l'Eau, un shugenja peut accroître de façon phénoménale sa capacité à percevoir le monde qui l'entoure. Pendant la durée de ce Sort, votre vitesse de lecture est doublée et vous vous souvenez de tout ce que vous aurez lu pendant que vous étiez sous son influence. Il n'améliore cependant pas vos facultés de compréhension, et les langues ou codes secrets que vous ne maîtrisez pas restent donc indéchiffrables pour vous.

Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 3

Bénédiction des Kami de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 3
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé (qui peut être le lanceur de sort)
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Spécial (on considère que votre Anneau d'Eau augmente de 1 par tranche de 2 Augmentations)

Vous pouvez invoquer la clarté de l'Eau pour qu'elle s'applique à votre perception du monde qui vous entoure. La cible de ce Sort reçoit un bonus à tous les jets basés sur la Perception, qu'il s'agisse de Jets de Traits, de Compétences ou de quoi que ce soit d'autre. Le bonus consiste en un nombre de dés à lancer (et non à garder) égal à votre Anneau d'Eau.

Chevaucher les Vagues

- Anneau/Maîtrise: Eau 3 (Voyage)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé (qui peut être le lanceur de sort)
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+1 minute), Cible (+1 individu par Augmentation)

Les kami de l'Eau stimulent ceux qui ont leurs faveurs et leur permettent de traverser l'eau. La cible de ce Sort peut se déplacer à la surface d'une étendue d'eau comme s'il s'agissait d'un terrain normal. Si la surface de l'eau est agitée par une tempête, des vagues ou tout autre effet de ce genre, on l'assimile à un terrain difficile.

Eau Glacée

- Anneau/Maîtrise: Eau 3
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (passe à 3m au prix de 2 Augmentations)

Tout comme l'eau de la nature devient dure et résistante quand survient l'hiver, celle qui parcourt l'enveloppe humaine peut gagner en robustesse. La cible de ce Sort ignore tous les malus dus aux Blessures qu'elle subit déjà pendant toute la durée du Sort. Si la cible subit d'autres malus par la suite, ceux-ci sont appliqués normalement: le malus effectif se calcule en faisant la différence entre les malus annulés et les nouveaux malus. Cet effet ne guérit pas les Blessures, mais permet uniquement d'en inhiber les effets handicapants pendant un moment.

Eaux Silencieuses

- Anneau/Maîtrise: Eau 3 (Défense)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: Variable
- Augmentations: Aucune

La mémoire de l'océan est infinie et son immense pouvoir peut rester en sommeil pendant fort longtemps. Après avoir lancé ce Sort avec succès, vous pouvez immédiatement lancer un deuxième Sort issu de n'importe quel élément. Il doit s'agir d'un Sort que vous pouvez lancer normalement, et d'un Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à 3. Si le deuxième Jet d'Incantation

est réussi, le second Sort demeure en vous, en sommeil jusqu'à ce que survienne un effet physique spécifié par vous au moment de l'incantation. Ce déclencheur peut être un mot que vous prononcez, ou par exemple le fait de dégainer votre sabre ou d'être abattu au combat. Quel qu'il soit, lorsqu'il se produit, le second Sort prend alors immédiatement effet, comme si vous veniez de réussir de le lancer. Un personnage ne peut jamais bénéficier de plusieurs Sorts d'Eaux Silencieuses en même temps. Si le Sort est lancé une deuxième fois sur la même personne, le Sort «stocké» précédemment se dissipe immédiatement pour être remplacé par le nouveau.

Frappe du Tsunami

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 3 (Art de la Guerre)
- **Portée:** 7,5m
- **Zone d'Effet:** Cône issu du lanceur de sort et mesurant 3m de diamètre à son extrémité
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Dommages (+1g0), Portée (+1,5m), Spécial (+5 au ND du Jet de Terre par Augmentation)

Les esprits de l'Eau se promènent partout, prêts à obéir aux ordres des shugenja qui ont gagné leurs faveurs. Vous invoquez une vague d'eau déferlante qui submerge tout sur son passage. Elle inflige 3g3 Blessures à quiconque se trouve dans sa zone d'effet, et qui doit effectuer un Jet de Terre (ND 15) pour éviter d'être jeté Au Sol. Naturellement, tout ce qui se trouve dans la zone d'effet est inondé et saturé d'eau.

Guérison des Blessures

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 3
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé
- **Durée:** Concentration
- **Augmentations:** Spécial (chaque Augmentation ajoute 1 à votre Anneau d'Eau dans le cadre de la guérison)

L'Eau s'infiltre en toute chose, et lorsqu'elle en ressort, elle peut emporter avec elle les éléments indésirables. La douleur et la souffrance issues des blessures peuvent ainsi être purgées et se diluer dans l'océan infini où elles disparaîtront à tout jamais. La cible de ce Sort récupère un nombre de Blessures égal à votre Anneau d'Eau plus votre Rang de Maîtrise à chaque Round où ce Sort reste actif. Vous devez toucher la cible au lancement du Sort, mais par la suite, vous pouvez prolonger ses effets sans nécessité de contact physique.

Visions du Futur

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 3 (Divination)
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 1 minute
- **Augmentations:** Aucune

Bien qu'il ne soit pas aussi fiable que le don naturel (quoiqu'extrêmement rare) de divination ou les Sorts du Vide (tout aussi rares) qui permettent de voir l'avenir, celui-ci permet d'obtenir d'intenses visions du futur. Il fut à l'origine développé par la famille Tonbo du Clan de la Libellule, et rarement pratiqué par ceux qui n'en font pas partie. Ce Sort nécessite un grand bassin d'eau immobile où vous pouvez plonger votre regard. Une fois le Sort accompli, vous entrez brièvement en transe et voyez des images d'événements à venir. Ces images sont rarement directes et ont tendance à être symboliques (par exemple, la violence est représentée par des scènes de bataille), mais toutes les prédictions se réaliseront si vous n'intervenez pas directement. Seul le shugenja qui lance le Sort peut voir les événements décrits par la vision. Bien des shugenja pensent qu'utiliser ce Sort revient à bouleverser l'ordre naturel des choses et ont des préjugés vis-à-vis de ceux qui l'utilisent.

Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 4

Cœur du Dragon de l'Eau

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 4
- **Portée:** 7,5m
- **Zone d'Effet:** Nombre d'individus ciblés égal au Rang de Maîtrise du lanceur de sort (y compris celui-ci s'il le désire)
- **Durée:** 1 Round par Rang de Maîtrise
- **Augmentations:** Durée (+1 Round), Spécial (+1g0 guéri par tranche de deux Augmentations)

Le Dragon de l'Eau est une entité bienveillante aux bienfaits inestimables. Chaque fois qu'une des cibles de ce Sort subit des Blessures pendant qu'il fait effet, elle regagne instantanément 1g1 Blessures.

Empire de Suitengu

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 4 (Divination)
- **Portée:** 160km
- **Zone d'Effet:** 2 étendues d'eau
- **Durée:** Concentration
- **Augmentations:** Portée (+16km)

La Fortune de la Mer est une entité courroucée, mais elle couvre néanmoins de ses bienfaits ceux qui savent l'implorer dans les formes. Ce Sort créé par le Clan de la Mante vous permet de plonger votre regard dans une étendue d'eau qui doit mesurer au moins trente centimètres de diamètres et trois centimètres de profondeur, et de voir ce qui se passe autour de n'importe quelle autre étendue d'eau de l'Empire, du moment qu'elle se trouve dans la limite de la portée du Sort. Il peut s'agir de n'importe quel point le long de la côte, d'un lac, d'un fleuve, d'un ruisseau et même d'une flaque, mais vous devez connaître l'endroit précis où se trouve l'étendue d'eau que vous visez de la sorte. Vous pouvez voir tout ce qui l'entoure comme si vous vous trouviez immergé sous sa surface. Ce Sort vous permet seulement de voir ce qui se passe, et non d'entendre.

Fluidité de la Frappe

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 4
- **Portée:** 3m
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé (qui peut être le lanceur de sort)
- **Durée:** 1 Round
- **Augmentations:** Durée (+1 Round), Portée (+1,50m)

L'Eau coule par dessus les obstacles et les traverse, un talent qu'elle peut conférer à ceux imprégnés de son énergie. La cible de ce Sort peut ignorer les bonus au ND d'Armure de ses adversaires quand ils proviennent de leur armure, d'effets de Sorts de Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à 3, et d'autres effets mécaniques non issus de Techniques. Quand il affronte des créatures non humaines ne portant pas d'armure, le Sort permet à sa cible de les traiter comme si leur ND d'armure était réduit de 5. Ce Sort n'annule pas la Réduction conférée par l'armure, ni l'augmentation du ND d'armure dont bénéficie un adversaire adoptant la Posture de Défense ou d'Esquive.

Flux et Reflux de la Bataille

- Anneau/Maîtrise: Eau 4 (Art de la Guerre)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Tous les alliés choisis dans un rayon de 15m autour du lanceur de sort
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round par tranche de 2 Augmentations)

L'un des atouts majeurs de l'Eau consiste en sa mobilité. Que l'on soit impliqué dans un combat singulier ou une bataille, elle demeure la clef de la survie. Ce Sort augmente la rapidité de déplacement de tous les alliés situés à portée. Vous pouvez choisir d'en exclure certains si vous le désirez. Tous ceux affectés par le Sort peuvent se déplacer sur une distance égale à leur Anneau d'Eau x 3m au prix d'une Action Gratuite (alors qu'il s'agit normalement d'une Action Simple).

Symbole de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 4 (Glyphe)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: Spécial
- Durée: Permanent
- Augmentations: Aucune

Les prêtres des kami peuvent tracer de puissants glyphes invoquant le pouvoir des éléments contre ceux qui tentent de les passer. Un Symbole de l'Eau doit être inscrit sur un objet solide, la plupart du temps une porte, une fenêtre, un portail ou autre passage. Quiconque tente de l'emprunter ou de traverser la zone protégée par le symbole d'une façon ou d'une autre est affecté par son pouvoir. L'intrus doit réussir un Jet opposant son Anneau du Feu à l'Anneau d'Eau du lanceur de sort. En cas d'échec, une terreur sans nom l'assaille et il doit immédiatement effectuer un jet de dé contre un effet de Peur de Rang 7. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul Symbole de l'Eau à la fois, et des Sorts de Symbole de différents éléments ne peuvent jamais affecter une même zone. Ce Sort peut être dissipé par un autre shugenja qui le lance au même endroit, ou en détruisant la surface sur lequel il a été inscrit.

Voie non Suivie

- Anneau/Maîtrise: Eau 4
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 1 jour
- Augmentations: Spécial (gain d'un emplacement de Sort supplémentaire par tranche de 5 Augmentations)

Aucun élément n'égale l'Eau en termes de polyvalence et de pouvoir d'adaptation. Avant de lancer ce Sort, vous devez choisir un de vos Anneaux pour l'affaiblir temporairement afin d'en renforcer un autre d'autant. Une fois ce Sort lancé avec succès, vous pouvez transférer un nombre d'emplacements de Sort quotidiens non utilisés de l'Anneau affaibli au renforcé. Ce Sort dure exactement un jour, après quoi ses effets disparaissent.

Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 5

Accolade de Suitengu

- Anneau/Maîtrise: Eau 5 (Tonnerre)
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m)

La Fortune de la Mer est pleine de courroux ét il suffit qu'un de ses loyaux disciples l'y convie pour qu'elle châtie ses adversaires. En invoquant les kami de l'Eau, vous pouvez remplir les poumons d'une cible d'eau de mer pour la paralyser, voire la tuer. Si le lancement du Sort se fait avec succès, la cible ne peut entreprendre aucune autre action que de tenter d'y résister. En pratique, la cible ne peut agir que comme si elle se trouvait au Niveau de Blessure Épuisé. À chaque Round, elle doit effectuer un Jet de Constitution (ND 15) pour résister. Si la cible réussit trois fois au total, elle passe un Round supplémentaire à vomir de l'eau de mer, après quoi elle recouvre tous ses moyens. Toutefois, si elle subit deux échecs consécutifs, elle tombe inconsciente et meurt en 1 minute à moins de subir une intervention médicale ou magique.

Bien que la médecine rokugani ne sache pas bien combattre les effets d'une noyade, quelqu'un peut sauver un individu frappé par ce Sort en réussissant un Jet de Médecine/Intelligence contre un ND de 50.

Lien Ultime

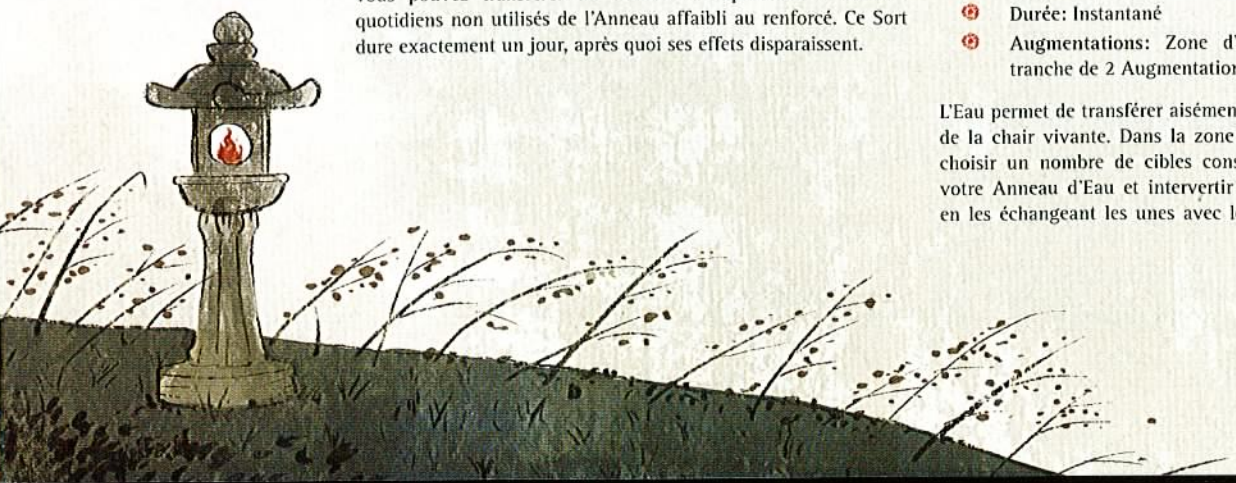
- Anneau/Maîtrise: Eau 5 (Divination)
- Portée: Spécial
- Zone d'Effet: 1 objet ou individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Aucune

Les liens les plus forts ne peuvent être rompus. Ce Sort vous permet de détecter l'endroit où se trouve un objet ou individu que vous connaissez bien, où qu'il se trouve. S'il s'agit d'un objet, vous devez avoir passé énormément de temps près de lui ou vous en être servi fréquemment par le passé. S'il s'agit d'une personne, ce doit être quelqu'un que vous connaissez bien, comme un membre de votre famille immédiate ou un ami proche. Vous savez immédiatement où l'objet du lien se trouve, où qu'il soit dans l'Empire. Cette localisation n'a rien d'exacte, mais suffisante pour réduire votre champ d'investigation en cas de recherche (par exemple «dans la ville de Ryoko Owari Toshi» ou «dans le nord-est de Shinomen Mori»). Si la cible se trouve au-delà des frontières de l'Empire de Rokugan, le Sort échoue automatiquement.

Main des Marées

- Anneau/Maîtrise: Eau 5 (Art de la Guerre, Voyage)
- Portée: Rayon de 30m centré sur le lanceur de sort
- Zone d'Effet: Nombre de cibles inférieur ou égal à l'Anneau d'Eau du lanceur de sort
- Durée: Instantané
- Augmentations: Zone d'Effet (+3m), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations)

L'Eau permet de transférer aisément de l'énergie, mais également de la chair vivante. Dans la zone d'effet du Sort, vous pouvez choisir un nombre de cibles consentantes inférieur ou égal à votre Anneau d'Eau et intervertir leurs positions à votre guise en les échangeant les unes avec les autres. À la fin du Sort, il



doit y avoir une personne à chaque position occupée quand il a commencé, mais les positions respectives peuvent varier en fonction du nombre de cibles affectées.

Puissance de l'Océan

- Anneau/Maîtrise: Eau 5 (Défense)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Nombre de jours égal à votre Rang de Maîtrise
- Augmentations: Durée (+1 jour par tranche de deux Augmentations)

Le plus grand pouvoir conféré par l'Eau nécessite un puissant shugenja et doit être octroyé à autrui. Ce rituel complexe dont l'accomplissement prend une heure, ne peut être lancé que sur une cible consentante. Pendant toute la durée du Sort, la cible n'a besoin ni de nourriture, ni de boisson, ni de sommeil. Un nombre de fois égal à votre Rang de Maîtrise, pendant la durée du Sort, la cible peut restaurer ses Points de Vide au prix d'une Action Simple: il s'agit là de l'équivalent de la récupération de Points de Vide au terme d'une bonne nuit de sommeil. La cible récupère également un nombre de Blessures par heure égal au double de votre Anneau d'Eau. Si la cible de ce Sort est un shugenja, ce dernier regagne tous les emplacements de Sort dépensés au lever du soleil, qu'il ait pris du repos ou non.

Une fois que la durée du Sort expire, sa cible tombe littéralement d'épuisement et reste dans cet état pendant une durée égale à la moitié de celle où le Sort a fait effet. Pendant ce temps, la cible ne peut entreprendre aucune action physique importante et ne parvient à se déplacer que très lentement. Il ne peut absolument pas voyager.

Vagues Trompeuses

- Anneau/Maîtrise: Eau 5 (Illusion)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1 heure)

Celui qui dispose du pouvoir absolu sur l'Eau peut rendre la chair quasiment liquide. Ce Sort vous permet de modifier votre enveloppe physique et de changer de forme pour prendre celle d'une autre créature naturelle (voir le *Livre du Vide* pour trouver la liste des créatures naturelles les plus répandues à Rokugan). Sous cette forme, vous conservez vos Traits Mentaux. En ce qui concerne les Traits Physiques, vous conservez les plus élevés entre les vôtres et ceux de l'animal en lequel vous vous êtes transformé. Vous gagnez également d'autres capacités, y compris des armes naturelles ou des facultés sensorielles. Certaines sectes de shugenja traditionalistes méprisent ce Sort qu'elles considèrent comme impur.

Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 6

Paix des Kami

- Anneau/Maîtrise: Eau 6
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Aucune

L'ultime bienveillance du Dragon de l'Eau n'a pas de limites. La cible est instantanément guérie de toute maladie, son corps purgé de tous les poisons et toutes ses Blessures entièrement soignées.

Contrôle de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 6
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 esprit invoqué
- Durée: Concentration
- Augmentations: Aucune

La mer elle-même prend forme pour vous défendre. Ultime variante du Sort Invocation, celui-ci convoque un immense kami composé d'Eau pure qui se met à votre service. Il a une forme vaguement humanoïde, mesure environ trois mètres de haut, et ses contours fluides restent toujours mouvants. Le kami peut se déplacer de 4,5m x votre Anneau d'Eau par Round, et il inonde le terrain dans un rayon de 6m autour de lui, en faisant au moins un terrain médiocre (dans le cas où il ne s'agit pas déjà d'un terrain difficile). On considère que chacun des Traits Physiques de ce kami est égal à votre Anneau d'Eau, et qu'il attaque avec un Rang de Compétence Jiujutsu égal à la moitié de votre Anneau d'Eau. La VD de ces attaques est égale à votre Anneau d'Eau. En ce qui concerne l'encaissement des dégâts, on considère que l'esprit a le même nombre de Blessures qu'un humain ayant un Anneau de Terre égal à votre Anneau d'Eau, mais il ne subit aucun malus dû aux blessures. Il est Invulnérable (voir les règles des créatures dans le *Livre du Vide* pour plus de détails sur cette capacité). S'il est réduit à 0 Blessure, il se dissipe.

Douce Clarté de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 6 (Divination)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Étendue d'eau ciblée
- Durée: 3 Rounds
- Augmentations: Aucune

La plus efficace des formes de divination informe directement celui qui l'invoque et chacun peut en être témoin. En concentrant votre énergie sur une étendue d'eau calme, vous pouvez invoquer d'intenses visions du futur basées sur vos questions. Vous pouvez poser une question, et les eaux vous en révéleront la réponse. Celle-ci prend la forme de trois images séparées qui peuvent être reliées de toutes sortes de façons: il peut s'agir d'événements successifs ou de trois facettes d'un même événement. Contrairement aux autres formes de divination, toutes les personnes présentes peuvent voir ces images.

Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 1

Baiser Brûlant de l'Acier

- Anneau/Maîtrise: Feu 1 (Art de la Guerre)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 arme de corps à corps dans la main du lanceur de sort
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Durée (+2 minutes)

Ce sort enveloppe une arme avec des flammes, ce qui augmente sa taille et ses dégâts. Le Sort lancé fait apparaître une langue de flammes qui sort de votre main pour enrober votre arme (si vous lâchez ou perdez l'arme en question, le Sort s'achève). Cette arme bénéficie d'un bonus de +1g1 aux jets d'attaque de corps à corps. Le bonus monte à +2g2 contre les adversaires à cheval et les ennemis plus grands que des humains.

Convoitise des Flammes

- Anneau/Maîtrise: Feu 1
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: Instantané
- Augmentations: Aucune

Le pouvoir de base du feu sème la destruction, et les esprits de cet élément, une fois convoqués, peuvent facilement se déchaîner contre un adversaire. Ce Sort invoque un unique kami du Feu qui se jette sur la cible, la frappant infailliblement du moment qu'elle se trouve à portée. Le Sort occasionne 2g2 Blessures. Les brûlures qu'il inflige se montrent assez douloureuses, et si le Sort vise un shugenja en train de lancer un Sort, le Jet de Volonté qu'il doit effectuer se fait contre un ND égal à 20 plus les dégâts infligés (au lieu de 10 plus les dégâts infligés en temps normal).

Extinction

- Anneau/Maîtrise: Feu 1
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 30m
- Durée: Instantané
- Augmentations: Zone d'Effet (+6m)

Repousser les esprits du Feu si l'on connaît la prière adéquate devient un talent très utile dans les villes et cités rokugani où l'on fabrique tous les bâtiments en bois et en papier. Ce Sort disperse les kami du Feu actifs de la zone. Tous les feux non magiques de la zone s'éteignent immédiatement, et tous les dégâts infligés par le feu (magique ou non) voient leur VD réduite de 1g1 jusqu'au début du Round suivant.

Feux de la Destruction

- Anneau/Maîtrise: Feu 1
- Portée: Le shugenja
- Zone d'Effet: Rayon de 9m
- Durée: Instantané
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m par tranche de 2 Augmentations)

La destruction est la pulsion originelle du Feu, et ce Sort y fait appel pour répandre des ravages tout autour de celui qui le lance. Le Sort sème l'agitation parmi les kami, les poussant à se lancer dans un tumulte frénétique pour détruire tout ce qui entoure le lanceur de sort. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet, y compris le lanceur de sort, subissent des dégâts dont la VD est égale à son Anneau du Feu. On ne fait qu'un jet de dés, et le résultat s'applique à tous ceux pris dans la zone d'effet. Toutefois, le lanceur de sort ne subit que la moitié des dégâts (arrondis au supérieur), car les kami font malgré tout quelques efforts pour l'éviter.

Feux Purificateurs

- Anneau/Maîtrise: Feu 1 (Défense)
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Dommages (+1g0 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort est l'une des rares prières impliquant les kami du Feu à avoir un effet protecteur direct. Il demande aux kami de protéger une personne en l'enveloppant d'un voile de flammes vives. Ni la cible ni ce qu'elle porte ne subissent de dommages de la part du Sort, mais quiconque entre en contact avec elle ou la frappe à l'aide d'une arme de corps à corps subit 2g2 Blessures. Tous ceux que la cible frappe à mains nues ou à l'aide d'une arme de corps à corps qu'elle portait quand le Sort a été lancé subissent également 2g2 Blessures supplémentaires. Toutefois, si la cible lâche ou dépose un objet qu'elle porte, elle ne peut pas le reprendre: celui-ci subirait les dégâts du Sort. Les armes à distance comme les flèches passent sans problème cette barrière de feu, infligeant les mêmes Blessures qu'en temps normal.

Forge Ardente

- Anneau/Maîtrise: Feu 1 (Artisanat)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 arme ou armure
- Durée: Instantané
- Augmentations: Aucune

Le Feu s'avère autant un élément de création que de destruction, et un shugenja talentueux peut en user très efficacement. Ce Sort invoque les pouvoirs de la forge, dans toute sa puissance et son caractère impitoyable, pour recréer un objet matériel, arme ou armure, de façon parfaite. Tous les défauts de l'objet disparaissent, fêlures et menues entailles comprises. Ce Sort ne peut toutefois pas réparer un objet réellement brisé ou détruit, et ne peut affecter que des objets de qualité ordinaire.

Fureur d'Osano-Wo

- Anneau/Maîtrise: Feu 1 (Tonnerre)
- Portée: 90m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: Instantané
- Augmentations: Dommages (+1g0 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort, en réalité une prière adressée à la Fortune du Feu et du Tonnerre, la supplie d'abattre son courroux sur votre ennemi. On ne peut le lancer qu'en extérieur: elle invoque alors un éclair qui frappe la cible et inflige 5g2 Blessures. Quiconque se trouve dans un rayon de 3m autour de la cible doit effectuer un Jet de Constitution contre un ND de 15 pour éviter d'être assourdi pendant 2 Rounds. Si ce Sort est lancé en plein orage, les dommages passent à 6g2 s'il s'agit d'un orage ordinaire, voire 6g3 dans le cas d'un terrible orage ou d'un véritable ouragan.

Jamais Seul

- Anneau/Maîtrise: Feu 1
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 5 Rounds (voir ci-dessous)
- Augmentations: Cible (+1)

Ce Sort invoque l'aspect intellectuel du Feu, renforçant l'âme de l'un de vos alliés en lui permettant d'ouvrir les yeux et de réaliser l'étendue du courage de ses ancêtres. La cible de ce Sort bénéficie d'un bonus égal à votre Anneau du Feu, lequel s'ajoute au résultat de ses jets d'attaque, de Compétence et de Traits. Cet effet s'arrête quand le Sort s'achève, quand la cible rate un jet d'attaque ou de Compétence, ou quand elle subit des Blessures, quelle qu'en soit l'origine.

Katana du Feu

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 1 (Art de la Guerre, Artisanat)
- **Portée:** Personnel ou 6m (voir description)
- **Zone d'Effet:** 1 arme créée
- **Durée:** 5 minutes
- **Augmentations:** Dommages (+1g0), Durée (+5 minutes), Portée (+1,5m), Forme (voir description)

Vous invoquez une lame de feu brut, vive et brillante comme l'âme d'un guerrier honorable. La forme de base de l'arme est celle d'un katana, mais une Augmentation permet d'en faire n'importe quel type de sabre de votre choix. Le katana à une VD de 2g2. Quand vous maniez cette arme, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place de votre Compétence Kenjutsu si vous le désirez. Si vous disposez de la Compétence Kenjutsu, vous ajoutez votre Rang d'Honneur au résultat de tous les jets de dommages effectués avec cette arme. Le katana disparaît si vous le lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous, vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère le porteur comme le lanceur de sort à tout point de vue, mais il ne bénéficie pas du bonus d'Honneur aux dommages mentionné ci-dessus.

Lame Acérée

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 1 (Artisanat)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 arme dotée d'une lame
- **Durée:** 1 minute
- **Augmentations:** Durée (+1 minute)

Les esprits du Feu peuvent transmettre toute leur fureur au métal et rendre une lame tranchante comme le plus acéré des rasoirs. Ce Sort augmente les dommages qu'infligent les armes à lame d'acier comme les sabres, couteaux, naginata, etc. Lame Acérée ne peut pas affecter les armes n'ayant pas de lames métalliques, les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de 1g1 pendant la durée du Sort.

Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 2

Chaleur Implacable

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2 (Défense)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 armure
- **Durée:** 10 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+2 Rounds)

Ce Sort est conçu pour protéger les bushi en imprégnant leur armure d'un kami du Feu. Le Sort prend pour cible une armure qui se met à étinceler comme si elle reflétait l'impitoyable soleil du désert. Tout adversaire qui tente de frapper la personne portant cette armure, que l'attaque réussisse ou non, devient Fatigué jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Les malus s'appliquent au jet d'attaque qui a déclenché le Sort, et tout assaillant ayant adopté la Posture d'Assaut prend la Posture d'Attaque à la place. Ce Sort n'a aucun effet sur les attaques ou les Sorts qui prennent pour cible le porteur de l'armure à distance.

Fascinante Danse de la Flamme

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** Rayon de 6m
- **Durée:** 2 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Version plus puissante de Feux de la Destruction, ce Sort exerce un contrôle plus étroit sur les kami du Feu et les persuade de demeurer plus longtemps. Si le lancement du sort s'effectue avec succès, les kami du Feu se livrent à une danse effrénée et féroce en un lieu de votre choix, incendiant tout sur leur passage. Chaque cible située dans la zone d'effet subit 3g2 Blessures quand le Sort prend effet. Au début de chaque Round, par la suite, si le Sort est encore actif, chaque cible qui se trouve toujours dans la zone d'effet subit 2g1 Blessures supplémentaires.

Feu Intérieur

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** 1 cible
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort est sans doute le mieux connu et le plus notoirement offensif de l'élément Feu. Les shugenja rokugani se servent de cette prière depuis les premiers jours de l'Empire. Vous invoquez un kami du Feu qui prend la forme d'un orbe de flammes en suspension au-dessus de votre paume avant de s'envoler vers sa cible. La célérité et la taille de la sphère augmentent jusqu'à ce qu'elle touche sa cible, ce qui en fait un Sort particulièrement spectaculaire. Sa VD est égale à votre Anneau du Feu.

Glyphe de Pureté

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2 (Glyphe)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** Rayon de 4,5m autour de l'objet touché
- **Durée:** 1 jour
- **Augmentations:** Aucune



Bien que l'on recoure généralement à la Terre pour affronter les forces démoniaques comme la Souillure de l'Outremonde, les esprits du Feu peuvent également être invoqués pour purger et détruire ce genre d'abominations spirituelles. Ce Sort lie un kami du Feu à un lieu spécifique qu'il protège contre les forces du mal. Pour le lancer, il faut inscrire un kanji complexe sur une surface plane avec de la craie ou de l'encre, ce qui prend une minute d'effort et de concentration, après quoi on effectue un Jet d'Incantation. Une fois le Glyphe de Pureté activé et le pouvoir des kami pleinement engagé, ceux-ci restent présents dans l'inscription et protègent la zone d'effet contre l'influence de l'Outremonde ou de l'Ombre Rampante.

Les individus ou les créatures dotés d'au moins 1 Rang de Souillure de l'Outremonde, ou sous le contrôle de l'Ombre Rampante, doivent effectuer un Jet d'opposition de Volonté contre vous pour pénétrer dans la zone d'effet du Sort. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 lors de ce jet. De plus, les créatures qui parviennent à entrer dans la zone subissent une immense douleur, car le pouvoir du Glyphe brûle leur essence même. Leur corps prend feu et elles subissent un nombre de Blessures égal à votre total d'Anneau du Feu + Rang de Réputation à chaque Round qu'elles y passent.

Le Glyphe de Pureté n'affecte pas les Sorts et les projectiles. L'objet sur lequel le glyphe a été inscrit doit rester immobile, et l'inscription clairement visible à tout moment. Dans le cas contraire, il se dissipe.

Si plusieurs Glyphes de Pureté se chevauchent et que leurs zones d'effet se recouvrent les unes les autres, leurs effets ne se cumulent pas.

Pas Précipités

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 2 Rounds (voir ci-dessous)
- **Augmentations:** Aucune

Le Feu incarne l'élément des pensées, et il n'est rien de plus vif qu'une pensée. Vous mettez à profit la vivacité des kami du Feu pour vous aider à lancer votre prochain Sort. Le temps d'incantation du prochain Sort du Feu que vous lancez est réduit de 4 Rounds. S'il s'agit d'un Sort dont le Niveau de Maîtrise est inférieur ou égal à 3, vous pouvez le lancer instantanément au prix d'une Action Simple. Cependant, si vous ne commencez pas à lancer le nouveau Sort dans une période de 2 Rounds, l'avantage conféré par Pas Précipités disparaît.

Perturbation de l'Aura

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** Personne ou créature ciblée
- **Durée:** 24 heures
- **Augmentations:** Durée (+12 heures par Augmentation)

Un individu ressent les effets d'un déséquilibre des éléments en lui. Ce Sort suscite délibérément ce déséquilibre en renforçant exagérément l'élément Feu présent dans le corps de la cible. Tant que le Sort fait effet, la cible ne peut plus être guérie par magie. Les Sorts, objets ou Techniques magiques qui tentent de redonner des Blessures à la cible échouent automatiquement, mais les traitements ordinaires (la Compétence Médecine par exemple) fonctionnent toujours. La cible peut réaliser qu'elle subit un déséquilibre physique, mais elle ne peut découvrir de quoi il s'agit exactement sans l'aide d'un shugenja: en lançant Sensation (Feu), on décèle automatiquement la présence d'esprits du Feu excités dans son corps.

Queue du Dragon du Feu

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 4 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Ce Sort invoque plusieurs kami du feu qui forment un tentacule de flammes sortant de votre main. Il ne vous brûle pas, car les kami vous sont reconnaissants de leur fournir une occasion de brûler autrui sur commande. Vous pouvez vous servir de ce fouet de feu pour frapper des ennemis dans un rayon de 9m: la langue de feu s'étend alors avec une stupéfiante vivacité. Votre jet d'attaque en utilisant le fouet de feu est égal à votre Rang d'Agilité + (le double de votre Rang de Maîtrise), en gardant votre Agilité. La VD du fouet est égale à votre Anneau du Feu.

Vivacité Mentale

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 objet
- **Durée:** 10 minutes
- **Augmentations:** Aucune

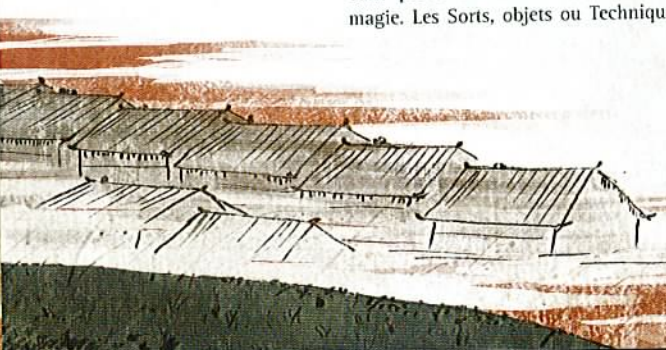
Les kami du Feu peuvent imprégner des objets physiques, ce qui leur permet de rester présents plus longtemps. Les shugenja ont trouvé bien des manières de mettre à profit cette technique pour eux ou pour autrui. Ce Sort, l'un des plus élémentaires de ce type, imprègne un matériau de l'intellect et de la lucidité du Feu. Quiconque porte cet objet voit son Rang d'Intelligence augmenter de 3 pour la durée du Sort.

Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 3

Brume d'Agressivité

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3 (Art de la Guerre)
- **Portée:** 3m
- **Zone d'Effet:** 1 cible
- **Durée:** 5 Rounds, ou 1 heure en dehors d'un combat
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Les esprits du Feu sont réputés pour leur nature erratique et capricieuse, et les shugenja peuvent énormément perturber leurs adversaires en excitant chez eux cet aspect de l'élément en question. La cible de ce Sort se voit en proie à la fureur sans rime ni raison qui agite en permanence le Feu, et se trouve plongée dans une terrible rage qui lui fait perdre le sens de la mesure. Elle adopte immédiatement la Posture d'Assaut et ne peut pas en changer pendant toute la durée du Sort. Si le Sort est lancé hors d'un combat, la victime reçoit les désavantages Impétueux et Contrariant pendant la durée du Sort.



Les effets de ce sort peuvent être surmontés par un individu doté d'une grande volonté. Votre cible peut tenter de résister au moyen d'un jet d'opposition de Volonté, mais vous bénéficiez dans ce cas d'un bonus égal à votre rang de Feu qui s'ajoute à votre résultat. Si le sort est lancé lors d'une bataille, ce jet de dé a lieu lors de la Phase de Réaction (et peut être retenté à chaque Round). Si le sort est lancé hors d'un combat, il peut être retenté toutes les 10 minutes.

Colère Ardente

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** 1 bâtiment indépendant ou une zone de 15m x 15m
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Aucune

Colère Ardente fut créée à l'origine pour débroussailler et essarter de futures terres agricoles, ainsi que pour démolir des bâtiments de bois avec un minimum d'efforts et sans danger. On l'utilise également pour créer des feux de joie lors des rituels et des fêtes. Le Sort permet de détruire un bâtiment ou une construction en stimulant les kami du feu turbulents qui vivent dans les matériaux qui le ou la composent. Tous les matériaux inflammables de la zone d'effet prennent immédiatement feu et brûlent jusqu'à ce qu'il n'en reste que des cendres. Le feu ne peut être éteint que par des moyens magiques: l'eau, le sable et les autres méthodes ordinaires restent sans effet.

Le Sort ne peut viser qu'une construction à la fois, et l'incendie ne se propage pas à ses voisines, car les prières du shugenja exercent un contrôle précis sur les kami du Feu. Les êtres vivants et les matériaux ininflammables ne subissent aucune brûlure. En fait, tandis que les vêtements que portent les personnes présentes dans la zone d'effet brûlent, leur peau ne porte pas même la moindre trace de carbonisation.

Lame Affamée

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3 (Artisanat)
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 arme
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Ce Sort, version améliorée de Lame Acérée, a été conçu pour améliorer n'importe quelle arme, pas seulement un sabre. Le Sort renforce les esprits du Feu contenus dans une arme unique, les forçant à s'en extraire pour former une mince gangue de feu tout autour. Le porteur de l'arme ajoute +1g0 à tous ses jets d'attaque, et tous ses dés de dommages donnant un 8 ou plus sont ouverts. Chaque dé ne peut toutefois être ouvert qu'une fois par jet de dé, même si le porteur bénéficie d'autres effets ouvrant ses dés sur 9 ou plus.

Lumière Vive

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3 (Défense)
- **Portée:** 9m
- **Zone d'Effet:** 1 armure ciblée
- **Durée:** 10 Rounds
- **Augmentations:** Dommages (+1g0 par tranche de 2 Augmentations), Durée (+2 Rounds)

Autre exemple de Sort imprégnant des objets de kami du Feu, cette prière lie temporairement un de ces esprits à un élément d'armure (comme un casque ou une cuirasse). L'armure émet alors une vive lumière qui devient aveuglante dès que le porteur subit une attaque. Chaque fois que celui-ci est attaqué au corps à corps, immédiatement après l'attaque, son assaillant subit 2g2 Blessures et se trouve Aveuglé jusqu'à l'étape de Réactions du même Round. Ce Sort ne donne aucun avantage sur les attaques à distance.

Nuée Vorace

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3
- **Portée:** 9m
- **Zone d'Effet:** 1 personne ciblée
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Version plus puissante et sophistiquée de la prière invoquant le Feu Intérieur, ce Sort inflige des dommages à sa cible, mais il l'empêche également d'invoquer les kami du Feu, ce qui en fait une arme idéale contre un shugenja du Feu rival. Vous invoquez un trait de feu qui jaillit en direction de la cible avec une violence sans limites. Les flammes infligent 4g3 Blessures à l'impact, puis elles encerclent l'adversaire pendant toute la durée du Sort, attendant qu'il commette une erreur. Si la cible lance un Sort du Feu, quel qu'il soit, pendant cette période, les kami du Feu frappent instantanément, infligeant 3g3 Blessures et faisant automatiquement échouer le Jet d'Incantation (la cible dépense l'emplacement de Sort approprié comme d'habitude).

Poing d'Osano-Wo

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3 (Tonnerre)
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** Rayon de 6m
- **Durée:** 1 Round
- **Augmentations:** Zone d'Effet (+3m de rayon)

Prière encore plus intense adressée à la Fortune du Tonnerre, ce Sort invoque son courroux pour dévaster une zone ciblée. De violents éclairs lardent la cible et des traits de feu prenant vaguement l'apparence de gigantesques poings tombent des cieux, pulvérisant la zone d'effet. Les constructions fragiles et celles qui prennent facilement feu (comme la plupart des maisons rokugani) subissent la violence du Sort et s'embrasent ou se retrouvent entièrement consumées. Le Sort à une VD égale à votre Anneau du Feu, infligeant des dégâts à quiconque se trouve pris dans la zone d'effet. Utiliser ce Sort dans une zone peuplée est généralement considéré comme un acte criminel, sauf si le shugenja peut invoquer des circonstances extrêmes, car les incendies représentent un terrible danger pour les villes rokugani.

Souffle du Dragon du Feu

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Décharge de 4,5m de long sur 4,5m de large
- **Durée:** 4 Rounds
- **Augmentations:** Aucune

Ce Sort est une prière adressée au Dragon du Feu, l'une des plus puissantes créatures célestes, pour requérir une infime parcelle de son pouvoir. Si le Sort réussit, vous réussissez à cracher un jet de feu en ouvrant la bouche une fois par Round au moyen d'une Action Simple. Le jet de feu a une VD égale à votre Anneau du Feu et touche toute cible située devant vous dans la zone d'effet. Vous pouvez entreprendre d'autres actions que de cracher le feu quand vous vous trouvez sous l'effet de ce Sort, mais vous ne pouvez ni parler ni lancer d'autre Sorts. Le Sort s'achève au bout de 4 Rounds, mais vous pouvez choisir d'y mettre un terme durant l'étape de Réactions de n'importe quel Round avant cela.

Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 4

Défense du Brasier

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 4 (Défense)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 armure ciblée
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round)

Version plus puissante de sorts comme Lumière Vive, cette prière invoque une aura de flammes magiques qui surgissent d'une armure, nimbant et protégeant son porteur. Ces flammes ne blessent pas le porteur de l'armure ni les créatures vivantes. Toutefois, toutes les armes en bois (y compris les flèches et un bon nombre d'armes d'hast) brûlent instantanément avant d'atteindre leur cible, et n'infligent donc aucun dégâts. Les flammes empêchent également de bien distinguer la cible, ce qui augmente son ND d'armure de 20.

Flamme Morte

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 4
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** 1 cible
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Aucune

Ce Sort invoque le courroux du Feu contre la cible en la privant de son élément Feu. Il réduit son Rang d'Agilité et son Rang d'Intelligence d'un nombre égal à votre Anneau du Feu, pour un minimum de 1. Si vous maintenez votre Concentration pendant la durée du Sort, la cible ne peut pas échapper à ses effets. Si vous ne maintenez pas votre Concentration, à chaque Round, au début de son tour, la cible peut effectuer un jet d'Opposition de Feu contre vous (en utilisant son Anneau du Feu d'origine, sans réduction) pour mettre un terme à l'effet du Sort.

Forge Réparatrice

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 4 (Artisanat)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 objet ciblé
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Aucune

Ce Sort à la fois simple et puissant n'a qu'une utilité: faire appel aux pouvoirs créatifs du Feu pour reconstituer ce qui a été détruit. Tout objet matériel endommagé ou détruit peut être réparé grâce à ce Sort, du moment que tous les morceaux ont été rassemblés devant celui qui le lance (si certains éléments manquent, il échoue automatiquement). Lancer le sort prend 1 minute, pendant laquelle il vous faut vous concentrer. En cas de succès, l'objet ciblé redevient entier et intact. Il faut noter que les kami du Feu doivent fournir plus d'efforts pour réparer des objets de qualité supérieure: si vous vous servez de ce Sort pour réparer un nemuranai ou un objet de bonne qualité ou d'une qualité supérieure, vous devez leur offrir un cadeau (un autre objet à brûler et à détruire) correspondant à la valeur de ce que vous voulez réparer.

Glyphe du Tonnerre

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 4 (Défense, Glyphe, Tonnerre)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** Rayon de 4,5m autour de l'armure
- **Durée:** 1 heure
- **Augmentations:** Aucune

On peut invoquer temporairement la protection d'Osano-Wo sur une armure en lançant ce Sort et en y inscrivant le kanji signifiant tonnerre. Ceux qui se trouvent dans un rayon de 4,5 m autour de l'armure se placent ainsi sous la protection d'Osano-Wo, et sont entièrement protégés contre tous les feux et éclairs/coups de tonnerre non magiques pendant la durée du Sort. De plus, tout Sort du Feu lancé par un shugenja en dehors de vous-même, et qui vise un point ou élément situé dans la zone d'effet, voit le ND de son Jet d'Incantation augmenté de 20.

Mur de Feu

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 4
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** Spécial
- **Durée:** 1 heure
- **Augmentations:** Zone d'Effet (+1 tranche, voir ci-dessous)

Vous invoquez les kami du Feu pour qu'ils surgissent et forment un mur de flammes, barrant ainsi le passage. Le mur mesure 3m de haut, 30cm d'épaisseur et 7,5m de long. Il inflige 6g6 Blessures à quiconque le touche. Le mur peut être plus petit ou moins épais si vous le désirez, tout en demeurant dans les limites prévues au départ, mais la totalité du volume de flammes doit être utilisée d'une manière ou d'une autre. Le mur peut être créé à un endroit où se tiennent des individus ou des créatures, ce qui les force alors à effectuer un Jet de Réflexes contre un ND de 20 pour éviter de subir les blessures dues au feu.

Vous pouvez déclarer des Augmentations pour allonger le mur de feu (en hauteur, épaisseur ou longueur), à raison d'une tranche (+3m de hauteur, +30cm d'épaisseur ou +7,5m de longueur) par Augmentation.

Symbole du Feu

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 4 (Glyphe)
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** Rayon de 3m
- **Durée:** Permanente
- **Augmentations:** Aucune

Les prêtres des kami peuvent tracer de puissants glyphes invoquant le pouvoir des éléments contre ceux qui tentent de les passer. Un Symbole du Feu doit être inscrit sur un objet solide, la plupart du temps une porte, une fenêtre, un portail ou autre passage. Quiconque tente de l'emprunter ou de traverser la zone protégée par le symbole d'une façon ou d'une autre subit son pouvoir. L'intrus doit réussir un jet opposant son Anneau d'Eau à l'Anneau du Feu du lanceur de sort. En cas d'échec, il devient Hébété et Aveuglé pendant un Round, et subit 3g3 Blessures. Ce Sort peut être dissipé par un autre shugenja qui le lance au même endroit, ou en détruisant la surface sur lequel il a été inscrit. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul Symbole du Feu à la fois, et des Sorts de Symbole de différents éléments ne peuvent jamais affecter une même zone.

Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 5

Ailes du Phénix

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 5 (Voyage)
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 10 Rounds
- **Augmentations:** Aucune

Le Phénix apparaît comme le plus puissant symbole du Feu pour les Rokugani, et ce Sort fait appelle à l'essence même de cet être pour conférer à celui qui le lance le pouvoir de voler. Quand vous lancez ce Sort, vous invoquez une nuée de kami du Feu qui prennent la forme d'immenses ailes surgissant de votre dos. Vous gagnez le pouvoir de voler pendant la durée du Sort, en vous déplaçant à une vitesse égale à votre Anneau d'Eau x 10 pour une Action Gratuite, ou à votre Anneau d'Eau x 20 pour une Action Simple. Si vous vous trouvez dans les airs au moment où le Sort s'achève, les kami du Feu vous déposent sur la terre ferme avant de disparaître.

Fureur Inextinguible

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 5
- **Portée:** 7,5m
- **Zone d'Effet:** 1 cible
- **Durée:** 1 Round
- **Augmentations:** Durée (+1 Round), Cible (+1)

Ce Sort est une puissante malédiction qui remplit le corps de la cible d'esprits du Feu furibonds: la cible perçoit une atroce douleur tandis que les kami brûlent ses nerfs et ses tendons. Pendant toute la durée du Sort, la victime est considérée comme étant au Rang de Blessure Épuisé, elle subit tous les malus et conditions correspondants, bien que le Sort ne lui inflige aucune blessure réelle. Quand le Sort s'achève, la douleur cesse instantanément et la cible peut se relever comme si rien ne s'était passé. Ce Sort est sujet de controverse au sein de certaines Écoles de Shugenja, en particulier les plus pacifiques, car il s'agit ni plus ni moins que d'un moyen d'infliger délibérément la douleur. Quelques shugenja ont d'ailleurs remarqué certaines similitudes troublantes entre celui-ci et certaines malédictions de la *maho*.

Lumière du Soleil

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 5 (Jade)
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** Rayon de 9m
- **Durée:** 10 Rounds
- **Augmentations:** Aucune

Cette prière invoque le pouvoir du soleil, adoré et vénéré dans tout Rokugan. Beaucoup de shugenja à travers l'Empire l'ont appris même si la famille Moshi l'apprécie particulièrement. Il invoque un rayon de lumière pure issue du soleil pour punir les individus indignes. Quiconque se trouve pris dans la zone d'effet subit 2g2 Blessures par Round à cause de la chaleur intense. Les cibles humaines (et elles seules) subissent 2g1 Blessures supplémentaires pour chaque Rang d'Honneur en dessous de 4 dont elles disposent, et 2g2 Blessures supplémentaires si elles possèdent au moins 1 Rang de Souillure de l'Outremonde ou sont contrôlées par l'Ombre Rampante. Les cibles humaines avec un Rang d'Honneur égal à 0 sont Aveuglées pendant un nombre de Rounds égal à votre Anneau du Feu.

Suivre la Flamme

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 5
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Voir description
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Dommages (+1g0 par Augmentation)

Ce Sort vous permet d'exercer un contrôle exceptionnel sur les kami du Feu environnants, afin de les amener à effectuer une attaque particulièrement inhabituelle et terrifiante. Au Round où vous lancez ce Sort et à chaque Round par la suite, vous pouvez désigner une cible que vous avez en ligne de mire, dans un rayon de 90m, et projeter vers elle un ruisseau de feu qui serpente sur le sol (lors des Rounds suivants, le fait de désigner ainsi une cible nécessite une Action Simple). Le ruisseau de feu se déplace à une vitesse de 22,5m par Round et contourne les barrières infranchissables ou inflammables pour atteindre sa cible. Une fois arrivé à destination, il explose sur la cible, infligeant 6g5 Blessures. La victime prend feu et subit ensuite à nouveau un nombre de Blessures égal à la moitié de celles infligées en premier lieu (arrondi à l'inférieur) à chaque Round consécutif jusqu'à ce que le feu soit éteint de façon ordinaire ou que le Sort expire.

Vague Destructrice

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 5
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Rayon de 7,5m
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Dommages (+1g1 par tranche de 2 Augmentations)

Il s'agit là d'un Sort offensif extrêmement puissant conçu à l'origine par les Maîtres des Éléments de la famille Isawa. Cette prière invoque une grande quantité de kami du Feu qui déferle autour du lanceur de sort dans une véritable marée de feu. Toute cible située dans la zone d'effet, qu'elle soit amicale ou hostile, subit 7g7 Blessures, car les flammes déchaînées ne font pas de distinction entre alliés et ennemis. Vous seul ne subissez aucun dommages de la part de ce Sort.

Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 6

Globe du Soleil Éternel

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 6 (Défense)
- **Portée:** 150m
- **Zone d'Effet:** 1,6km
- **Durée:** 1 jour
- **Augmentations:** Aucune

Cette prière puissante apaise et réduit au calme tous les kami du Feu de la zone, mettant un terme à leur agitation quasi permanente. On l'invoque fréquemment durant les fêtes importantes, comme le couronnement d'un nouvel Empereur. Pendant toute la durée du Sort, tous les bâtiments situés dans la zone d'effet sont immunisés contre les feux magiques, et tous les Sorts du Feu lancés dans cette zone voient le ND de leur Jet d'Incantation augmenter de 15. Les feux ordinaires peuvent toujours être allumés et brûlent normalement, mais ils semblent le faire au ralenti, et ne se propagent pas facilement.

Lame Spirituelle

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 6 (Artisanat)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 arme ciblée
- **Durée:** 5 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round par tranche de 3 Augmentations)

Ce Sort imprègne une arme de kami du Feu incroyablement puissants, lui conférant la violence d'une véritable tempête de feu. Un bushi équipé d'une telle arme devient un adversaire redoutable, car les esprits du Feu frappent et étourdissent ses ennemis à chaque coup qu'il porte. Pendant toute la durée du Sort, l'arme outrepasse toute Invulnérabilité, et chaque cible qu'elle touche est automatiquement Étourdie.

Rayon de la Fournaise

- Anneau/Maîtrise: Feu 6
- Portée: 60m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: Instantané
- Augmentations: Aucune

Il s'agit sans doute là du Sort le plus meurtrier dont puisse disposer un shugenja, et l'un des plus redoutables jamais développés dans tout l'Empire. Cette prière crée une incroyable rafale de feu qui frappe la cible choisie et lui inflige 10g10 Blessures. Le Sort plonge tous les kami du Feu de la zone dans un état de violente agitation, et toutes les flammes à portée s'intensifient et s'agitent durant de longues minutes après que ce sort ait été lancé.

Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 1

Âme de Roche

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Défense)
- Porté: Contact
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1/2 heure)

Ce Sort confère à l'âme de la cible la force inébranlable de la roche. Pendant sa durée, les sentiments et émotions de la cible deviennent immuables, et toute tentative visant à la détourner ou à la distraire se heurte à une détermination surnaturelle. La cible bénéficie d'un bonus de +3g0 à tous les jets de dés destinés à résister aux manipulations émotionnelles ou aux distractions suscitées par le désir, y compris les Jets de Compétence Courtisan (Manipulation), les Jets de Tentation, Désavantage Compulsif et autres effets similaires, à la discrétion du MJ. Toutefois, cette maîtrise handicape la cible lorsqu'elle tente de détecter ou d'affecter les émotions d'autrui: pendant la durée du Sort, elle subit un malus de -1g0 à tous les Jets d'Intuition et de Compétences liées à ce Trait lorsqu'ils visent à influencer autrui.

Armure de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Art de la Guerre, Défense)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Durée (+2 Rounds)

Ce Sort imprègne le corps du shugenja de la force de la Terre, réduisant l'impact de toute attaque physique ou magique qui l'atteint. Pendant toute la durée du Sort, vous gagnez une Réduction d'une valeur égale à votre Anneau de Terre + votre Rang de Maîtrise. Toutefois, ce lien avec la Terre ralentit vos mouvements: on considère votre Anneau d'Eau réduit de 1 dans le cadre du calcul de vos mouvements lorsque vous vous trouvez sous l'effet de ce Sort.

Baume de Jurojin

- Anneau/Maîtrise: Terre 1
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1/2 heure), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations, pour un maximum de 5 cibles au total)

Ce Sort imprègne le corps de la cible de la pureté et de la vigueur de la Terre pour en extraire les poisons et les impuretés. Si la cible subit l'effet d'un poison ou d'une toxine quelconque pendant la durée du Sort, ou si elle s'y trouve déjà soumise lorsqu'on lance le Sort , la cible peut relancer n'importe quel Jet de Constitution destiné à résister au poison qu'elle aurait raté auparavant, avec un bonus de +2g0 à cette seconde tentative. Si le deuxième jet est également raté, l'effet du poison s'applique normalement. Un des effets secondaires intéressants de ce Sort concerne l'ébriété qu'il guérit également ainsi que d'autres effets semblables, rendant impossible d'intoxiquer la cible de la sorte pendant toute la durée.

Coercition Mineure

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Artisanat)
- Portée: 18m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 2 heures
- Augmentations: Durée (+1 heure), Portée (+6m)

Ce Sort a été conçu par la famille Kuni, mais s'est répandu chez tous les autres shugenja qui affrontent les forces de l'Outremonde, comme ceux des Clans du Scorpion ou du Phénix. On l'utilise pour emprisonner sans danger les créatures mineures de l'Outremonde, généralement dans le but de les interroger. Toute créature de l'Outremonde dont l'Anneau de Terre est inférieur ou égal à 3 peut être la cible de ce Sort. Il ne peut affecter ni les Damnés, ni les Seigneurs Oni, ni leurs rejetons, ni les créatures avec un Anneau de Terre supérieur ou égal à 4. Il n'a aucun effet sur les créatures qui n'ont pas contracté la Souillure.

Si le Sort est lancé avec succès, il invoque des menottes de fer composées de l'essence même des esprits de la Terre. Elles emprisonnent et maintiennent la cible en la réduisant à l'impuissance pendant la durée du Sort. Quand ce dernier expire, les menottes se réduisent instantanément en poussière.

Courage des Sept Tonnerres

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Art de la Guerre)
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: Nombre de cibles inférieur ou égal au Rang de Maîtrise du shugenja
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+1 minute), Cible (+1)

Ce Sort confère aux cibles (dont le lanceur de sort peut faire partie) un courage inébranlable renforcé par la puissance éternelle de la Terre. Pendant la durée du Sort, les cibles bénéficient toutes d'un bonus de +5g0 pour résister à tous les effets de Peur, magiques ou naturels. Toutefois, ce Sort reste profondément lié au souvenir des légendaires Sept Tonnerres, et ceux qui n'entretiennent qu'un lien ténu avec les Tonnerres ne reçoivent pas toute l'étendue de la bénédiction des kami de la Terre. Les samurai non issus des sept Clans Majeurs d'origine ne reçoivent qu'un bonus de +3g0 à leurs jets de dés pour résister à la Peur. Tous ceux qui disposent d'au moins un Rang complet de Souillure d'Outremonde ne bénéficient nullement de ce Sort, mais il ne révèle pas leur Souillure.

Ce Sort peut être lancé en tant que rituel commun par deux shugenja qui le connaissent ou plus, auquel cas le nombre de cibles que le Sort peut affecter est égal au total de leurs Rangs de Maîtrise plus l'Anneau de Terre le plus élevé parmi eux.

Frappe de Jade

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Jade, Tonnerre)
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: Instantané
- Augmentations: Dommages (+1g0), Portée (+3m), Cible (+1 cible, pour un maximum de 5 cibles au total)

Ce Sort invoque les plus purs des kami de la Terre, ceux du jade, sous la forme d'une rafale d'énergie verte iridescente. La décharge jaillit et frappe infailliblement la cible choisie: elle ne peut être ni interceptée ni déviée, mais la Résistance Magique et les autres formes de défenses magiques peuvent la déjouer. Si la cible dispose d'au moins un Rang de Souillure, la Frappe de Jade possède une VD de 3g3: elle brûle et noircit la chair souillée. Toutefois, les cibles n'ayant pas au moins un Rang complet de Souillure ne subissent aucuns dommages de la part de ce Sort. Lancer Frappe de Jade sur une cible non Souillée apparaît généralement comme une grave insulte, sauf peut-être parmi les plus paranoïaques des membres de la famille Kuni qui ne voient là qu'une précaution tout à fait légitime.

Glyphe de Protection Élémentaire

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Glyphe)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1/2 heure), Cible (+1 par tranche de deux Augmentations)

Ce Sort puise dans le pouvoir de la Terre pour accroître la résistance à la magie hostile. Les esprits de la Terre arment le corps et l'âme de la cible, repoussant les autres kami s'ils tentent de l'affecter. Quand le shugenja lance ce Sort, il choisit un élément (à l'exception du Vide et de la Maho). Tous les Sorts de cet élément subissent un malus au ND égal au Rang de Maîtrise du lanceur de sort x5 quand ils sont lancés sur quiconque bénéficie de la protection de ce Sort. Malheureusement, les Sorts «bénéfiques», comme les Sorts de guérison, sont eux aussi affectés de cette façon.

Influence de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Défense)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1/2 heure), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations, pour un maximum de 3 cibles au total)

Par l'intermédiaire de ce Sort, le shugenja fait appel à l'élément Terre contenu dans le corps de la cible (il peut se prendre lui-même pour cible), invoquant les kami pour renforcer sa santé et sa résistance mentale. Pendant la durée de ce Sort, l'un des Traits de Terre de la cible (au choix du lanceur de sort) augmente de 1. Cet effet n'augmente pas l'Anneau en lui-même, mais peut permettre d'améliorer la résistance de la cible aux tentations, aux poisons ou aux effets de domination exercés par autrui.

Paralysie de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 1
- Portée: 15 m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 6 Rounds
- Augmentations: Durée (+2 Rounds), Portée (+3m), Cible (+1, pour un maximum de 4 cibles au total)

Ce Sort invoque l'élément Terre contenu dans le corps de la cible pour la rendre pesante et freiner ses mouvements. La victime subit un malus de -2g0 à tous les jets de dés utilisant le Trait Agilité, et on retire 1 à son Anneau d'Eau pour calculer sa vitesse de déplacement.

Tetsubo de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 1 (Artisanat, Jade)
- Portée: Personnel ou 6m
- Zone d'Effet: 1 arme créée
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Dommages (+1g0), Durée (+5 minutes), Portée (+1,50 m), Forme (voir description)

Vous invoquez un tetsubo de terre pure incrusté de toutes sortes de pierres. La forme de base de l'arme prend celle d'un tetsubo, mais une Augmentation permet d'en faire n'importe quelle arme lourde de votre choix. Le tetsubo à une VD de 2g2. Quand vous maniez cette arme, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place de votre Compétence Armes Lourdes si vous le désirez. Si vous disposez de la Compétence Armes Lourdes, le tetsubo vous confère une Augmentation Gratuite pour la Manœuvre Renversement (ce bonus ne s'applique pas si vous créez le tetsubo pour une autre personne que vous). Le tetsubo disparaît si vous le lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous, vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère cet allié comme le lanceur de sort en tout point de vue, mais ne bénéficiant pas de l'Augmentation Gratuite mentionnée ci-dessus.

Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 2

Accolade de Kenro-ji-jin

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Voyage)
- Portée: Personnel/Contact
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1/2 heure)

Ce Sort permet à la cible (qui peut être le lanceur de sort ou une autre personne) de littéralement plonger dans le sol, qui devient pour elle aussi transparent et facile à traverser que de l'eau. Elle peut voir à une distance de 30m à travers la terre et s'y déplacer dans n'importe quelle direction comme dans un sol intangible. La cible peut voir le monde normal à travers la terre, mais elle ne peut attaquer, lancer de Sorts, parler, entendre ou interagir de quelque façon que ce soit avec ceux qui se trouvent hors de la terre à moins qu'elle n'en émerge elle-même (mettant immédiatement fin aux effets du Sort). Si le Sort s'achève tandis que la cible se trouve toujours sous terre, les esprits de la Terre s'offensent de sa présence et l'expulsent immédiatement à l'air libre, à l'endroit le plus proche.

Emprise de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 2
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (1,5m), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort pousse les kami de la Terre à surgir pour s'emparer de la cible, souvent sous la forme d'une énorme main ou griffe qui saisit l'infortunée victime de ses doigts de pierre. La cible se retrouve quasiment immobilisée: elle ne peut se déplacer que de 1,5m par Round au prix d'une Action de Mouvement Simple et ne peut bouger à l'aide d'une Action de Mouvement Gratuite. La cible peut se libérer au prix d'une Action Complexe en effectuant un Jet de Terre contre un ND égal à 5 x l'Anneau de Terre du lanceur de sort.

Être la Montagne

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Défense)
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 4 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round)

Variante du Sort Armure de la Terre conçue pour protéger les alliés, cette prière demande aux kami de la Terre d'envelopper la cible, recouvrant sa peau d'une protection de pierre qui dévie les attaques physiques. La cible bénéficie d'une Réduction dont la valeur est égale à 5 x le Rang de Maîtrise du lanceur de sort, pour un maximum de 20. Toutefois, elle ne peut entreprendre aucune Action de Mouvement Simple pendant la durée du Sort (les Actions de Mouvement Gratuites restent toujours permises). Seul un allié consentant peut être la cible de ce Sort.

Mains d'Argile

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Voyage)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+5 minutes)

Ce Sort imprègne les mains et les pieds du lanceur de sort des esprits de la Terre, leur permettant de fusionner avec l'élément Terre présent dans le bois, la terre et la roche. Ceci lui permet de marcher et d'escalader des surfaces abruptes, y compris les murs et les falaises, à la moitié de sa vitesse de déplacement ordinaire (arrondi au supérieur). Il peut même se suspendre aux plafonds et se déplacer tout le long, bien que dans ce cas il ne se déplace que de 1,5m au prix d'une Action Simple. Quand le Sort s'achève, l'effet prend fin sans avertissement, provoquant parfois une chute douloureuse.

Stabilité de la Montagne

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Défense)
- Portée: Personnel ou 6m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1/2 heure), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort renforce sa cible en enracinant ses pieds dans la terre et la roche, lui permettant d'ignorer tout ce qui serait susceptible de mettre un terme à son contact avec le sol. La cible bénéficie d'un bonus de +3g0 pour résister à toutes les Manœuvres de Renversement. Par ailleurs, pour la jeter à terre, la soulever dans les airs ou rompre d'une manière ou d'une autre son contact avec la Terre par l'intermédiaire d'un Sort, il faut tout d'abord remporter un Jet d'Opposition entre l'élément du Sort en question et l'Anneau de Terre du lanceur de Stabilité de la Montagne.

La Terre Devient le Ciel

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Jade, Tonnerre)
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: Instantané
- Augmentations: Dommages (+1g0), Cible (+1 cible), Spécial (produit des rochers imprégnés du pouvoir du jade au prix de 2 Augmentations)

Ce Sort invoque plusieurs énormes rochers qui surgissent de terre pour être projetés dans les airs et frapper infailliblement une (ou plusieurs) créature(s) ciblée(s). La victime subit des dommages dont la VD égale l'Anneau de Terre du lanceur de sort. Si celui-ci frappe plusieurs cibles, la VD est réduite de 1g1 pour chaque cible supplémentaire, pour un minimum de 1g1 Blessures par cible. Ces roches, composées de pierre ordinaire, ne peuvent donc pas outrepasser la Réduction ou l'Invulnérabilité, mais un puissant lanceur de sort peut les imprégner du pouvoir du jade au prix de 2 Augmentations.

Unité du Monde

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Défense)
- Portée: Personnel ou 6m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+1 minute), Portée (+1,5m), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort transmet à la cible la force de la Terre afin que ses Anneaux et Traits deviennent imperméables à toute tentative visant à les modifier. Tout effet magique ou physique accroissant ou réduisant les Traits ou les Anneaux de la cible se montre totalement inefficace pendant la durée de ce Sort, car les kami de la Terre s'opposent fermement à ces efforts visant à altérer l'équilibre élémentaire de la cible.

Volonté Absolue

- Anneau/Maîtrise: Terre 2 (Art de la Guerre)
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 cible
- Durée: 2 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round, pour un maximum de 4 Rounds au total)

Ce Sort confère à la cible une formidable résistance à la douleur et même à la mort, les kami de la Terre lui conférant un instinct de survie surhumain. Elle peut alors faire fi de la douleur et du choc physique induits par ses blessures, continuant à agir un court instant même après le coup fatal. Pendant la durée de ce Sort, la cible est immunisée contre tous les effets et malus issus des Rangs de Blessure, et ne meurt même pas si le Rang Hors de Combat est complet. Toutefois, lorsque le Sort s'achève, les effets de toutes ses Blessures s'appliquent immédiatement. Par conséquent, ce Sort fournit généralement un bref délai permettant d'être soigné avant qu'il ne soit trop tard, ou la possibilité de livrer un dernier combat en sachant que l'on va y laisser la vie.

Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 3

Bénédiction des Kami de la Terre

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 3 (Art de la Guerre)
- **Portée:** Personnel ou 6m
- **Zone d'Effet:** Le lanceur de sort ou 1 créature ciblée
- **Durée:** 10 minutes
- **Augmentations:** Durée (+1 minute)

Ce Sort confère à la cible (qui peut être le lanceur de sort ou l'un de ses alliés) la force et la résistance de la Terre, améliorant sa résistance physique et mentale. Pendant la durée de ce Sort, la cible gagne +2 Blessures par Rang de Blessure, ainsi qu'un bonus de 1g1 à tous les jets de dés impliquant l'Anneau de Terre et les Traits associés. Quand le Sort s'achève, toutes les Blessures subies par la cible demeurent, ce qui peut l'amener à un Rang de Blessure inférieur, voire la tuer.

Force du Corbeau

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 3 (Jade)
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 cible
- **Durée:** Un nombre d'heures égal au Rang de Maîtrise de Shugenja du lanceur de sort
- **Augmentations:** Durée (+1 heure), Cible (+1)

Ce Sort confère à la cible (qui peut être le lanceur de sort) une bonne résistance à la Souillure de l'Outremonde, repoussant les sinistres kansen grâce à la force brute de la Terre. Pendant la durée du Sort, la ou les cibles bénéficient d'un bonus de +5g5 à tous les jets de dés effectués pour éviter de contracter la Souillure de l'Outremonde, et tous les Sorts de Maho qui tentent de les affecter subissent un malus de +10 au ND. Ce bonus ne s'applique pas aux jets de dés effectués pour éviter à un individu déjà Souillé d'accroître son Rang de Souillure, mais seulement à une nouvelle Souillure issue d'une source extérieure. Il ne protège pas non plus la cible contre la Souillure gagnée en lançant des Sorts de Maho.

Liens de Ningen-do

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 3 (Glyphe)
- **Portée:** 150m
- **Zone d'Effet:** 1 créature (esprit) ciblée
- **Durée:** 30 jours
- **Augmentations:** Durée (+1 jour), Portée (+3m), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort, version améliorée et spécialisée de Coercition Mineure, est un rituel conçu pour lier ou se débarrasser de créatures issues des divers Royaumes Spirituels. Toute créature des Royaumes de Sakkaku, Chikushudo, Gaki-do, Toshigoku ou Yume-do peut être affectée par ce Sort. Il faut 10 minutes pour le lancer, mais cette durée se réduit d'une minute par shugenja supplémentaire connaissant le Sort et assistant le lanceur de sort principal, jusqu'à un minimum de 1 minute.

La créature ciblée située à portée du ou des lanceurs de sort peut être liée ou renvoyée si le lancement du Sort a réussi. Si on lie la créature, elle doit obéir aux ordres du lanceur de sort pendant toute la durée du Sort, mais des commandements suicidaires ont pour effet de rompre l'enchantement. Les Kuni ont pu ainsi forcer des esprits mujina à travailler pour eux dans leurs mines de fer. Il faut d'ailleurs noter que l'utilisation de ce Sort est controversée, voire considérée comme blasphématoire par nombre d'habitants de Rokugan. Si on renvoie la créature, elle quitte immédiatement Ningen-Do pour rejoindre son Royaume d'origine et ne peut plus revenir jusqu'à la fin du Sort. Quoi qu'il en soit, l'esprit considère par la suite le lanceur de sort comme un ennemi et cherchera à s'en venger s'il en a l'occasion.



Miséricorde du Loup

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Portée (+3m), Cible (+1)

Ce Sort existe à Rokugan depuis des siècles, mais il est surtout devenu célèbre par l'usage intensif qu'en faisait Toturi Sezaru, «le Loup», lequel l'employa lorsqu'il traquait les Adeptes du Sang. Il fait appel au pouvoir de la Terre pour affecter sa cible, rendant son corps pesant et entravant ses muscles pour la rendre faible et vulnérable.

L'Anneau de Terre de la cible est réduit de 1, ce qui modifie ses Rangs de Blessure en conséquence pendant la durée du Sort (ce qui peut éventuellement la tuer immédiatement si elle a déjà subi des Blessures). De plus, son Rang de Force est également réduit de 1 pendant la même période. Si la cible a au moins un Rang complet de Souillure de l'Outremonde, les esprits de la Terre déchaînent leur courroux contre elle et la punissent encore plus sévèrement, réduisant son Anneau de Terre de 2 (jusqu'à un minimum de 1).

Partager la Force du Nombre

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 à 6 personnes ciblées à portée
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Ce Sort imprègne ses cibles (jusqu'à six personnes, parmi lesquels peut se trouver le lanceur de sort) du pouvoir de la Terre, leur permettant de puiser dans l'élément Terre de leurs camarades pour renforcer leurs efforts. Pendant la durée du Sort, l'Anneau de Terre le plus bas parmi les cibles s'ajoute au résultat de tous les Jets d'Anneaux, de Traits et de Compétences qu'elles effectuent, sauf à celui des Jets d'Incantation.

Protection de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 3 (Défense, Glyphe)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 3m autour du lanceur de sort
- Durée: Concentration
- Augmentations: Zone d'Effet (+1, 5m au rayon par tranche de 2 Augmentations, jusqu'à un maximum de 9m), Spécial (dommages réduits de +1g1 supplémentaire par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort invoque les esprits de la Terre pour qu'ils protègent la zone qui entoure le shugenja contre les effets des trois autres éléments (Air, Feu et Eau) pendant une courte période de temps. Tant que le lanceur de sort se concentre pour conserver la faveur des esprits de la Terre, les effets des Sorts qui font appel aux trois autres éléments s'amoindrissent. Tout Sort hostile d'Air, de Feu ou d'Eau lancé dans la zone couverte par Protection de la Terre ou dont les effets s'y appliquent subit un malus de +10 au ND de son Jet d'Incantation. De plus, tous les dommages que ces Sorts infligent à des créatures placées sous la Protection de la Terre sont réduits de 1g1 (jusqu'à un minimum de 1g1).

Purger la Souillure

- Anneau/Maîtrise: Terre 3 (Jade)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 15m autour du lanceur de sort
- Durée: Permanent
- Augmentations: Zone d'Effet (+3m de rayon)

Ce Sort fut à l'origine créé par la famille Kuni qui en reste encore la principale utilisatrice, même s'ils ont transmis la prière aux autres Clans. Il s'agit d'un rituel complexe dont l'incantation se fait en une heure. Il fait appel aux pouvoirs de la Terre pour purger une zone de la Souillure de l'Outremonde, expulsant tous les *kansen* maléfiques du périmètre. Le Sort retire toute Souillure de la zone visée, ainsi que des plantes et objets inanimés qui s'y trouvent. Il n'a cependant aucun effet sur les créatures vivantes, les puissantes reliques souillées et les objets fabriqués en obsidienne.

Toutefois, se débarrasser ainsi de la Souillure a un prix. Les kami élémentaires de la zone d'effet se retrouvent eux aussi affaiblis et expulsés par le Sort, en particulier les esprits de la Terre auxquels on fait appel pour l'alimenter. Une fois le Sort lancé, les esprits locaux, dispersés et affaiblis, imposent un malus de +15 au ND de tout Jet d'incantation effectué dans la zone d'effet. Il arrive que cet effet négatif se dissipe avec le temps, en particulier si le Sort a été lancé dans une zone unique entourée de terrains ordinaires. Mais si le shugenja lance le Sort dans un vaste périmètre, comme les Désolations Kuni, les kami élémentaires abandonnent à jamais la zone, la réduisant à l'état de friches grises et stériles.

Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 4

Armure de l'Empereur

- Anneau/Maîtrise: Terre 4 (Défense)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+2 Rounds)

Ce Sort recouvre celui qui le lance d'une couche épaisse composée de robustes esprits de la Terre qui encaissent tous les dégâts, qu'ils soient issus d'attaques physiques ou d'effets magiques. Chaque fois que le lanceur de sort subit des dégâts issus de l'attaque physique ou magique d'un ennemi, on soustrait son Rang de Maîtrise de Shugenja à chacun des dés de dommages. Cet effet peut réduire le résultat d'un dé de dommages à 0, mais pas en dessous.

Essence de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 4 (Art de la Guerre)
- Portée: Personnel ou 6m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée (qui peut être le shugenja)
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m), Cible (+1 par tranche de 2 Augmentations), Spécial (+1 à l'Anneau de Terre par tranche de 2 Augmentations, pour un accroissement maximal de 3)

Ce Sort confère à la cible la véritable force de la Terre, lui permettant d'ignorer des coups qui auraient eu raison d'elle en temps normal. Pendant la durée du Sort, l'Anneau de Terre de la cible est considéré comme étant supérieur de 1 à sa valeur normale, augmentant ses Blessures en conséquence. Toutefois, quand le Sort s'achève, les esprits de la Terre s'en vont immédiatement et les Blessures de la cible reviennent à la normale... ce qui risque de la tuer si elle a encaissé trop de dommages.

Symbole de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 4 (Glyphe)
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: Spécial
- Durée: Permanent
- Augmentations: Dommages (+1g0)

Les prêtres des kami parviennent à tracer de puissants glyphes invoquant le pouvoir des éléments contre ceux qui tentent de les passer. Un Symbole de la Terre doit être inscrit sur un objet solide, la plupart du temps une porte, une fenêtre, un portail ou autre passage. Quiconque tente de l'emprunter ou de traverser la zone protégée par le symbole d'une façon ou d'une autre est affecté par son pouvoir. L'intrus doit réussir un Jet d'Opposition entre son Anneau d'Air et l'Anneau de Terre du lanceur de sort. En cas d'échec, une puissante onde de choc vient le frapper, et il doit réussir un Jet de Force dont le ND est le résultat du Jet d'incantation utilisé pour créer le Symbole, sinon il se retrouve Au Sol et Étourdi. Si la victime a au moins un Rang de Souillure, elle subit également 2g2 Blessures. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul Symbole de la Terre à la fois, et des Sorts de Symbole de différents éléments ne peuvent jamais affecter une même zone. Ce Sort peut être dissipé par un autre shugenja qui le lance au même endroit, ou en détruisant la surface sur lequel il a été inscrit.

Tombe de Jade

- Anneau/Maîtrise: Terre 4 (Jade)
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: Concentration
- Augmentations: Portée (+3 m), Spécial (Jet d'Opposition, +1g1 au lanceur de sort pour chaque Augmentation)

Considéré par bien des shugenja comme le Sort ultime contre les créatures de l'Outremonde, Tombe de Jade fait appel aux plus purs esprits de la Terre, ceux du jade, pour consumer l'essence même de la Souillure chez sa victime. Le Sort ne peut affecter qu'une créature ayant au moins un Rang complet de la Souillure de l'Outremonde. En cas d'échec, le lanceur de sort ne sait pas automatiquement si sa cible souffre ou non de la Souillure car il se peut qu'elle ait pu résister au Sort.

Quand on lance Tombe de Jade, la cible se retrouve momentanément immobilisée, les esprits de la Terre pénétrant dans son corps. Dès le premier Round, puis à chacun des suivants, le lanceur de sort doit effectuer un Jet d'Opposition de Terre contre sa cible. Si cette dernière l'emporte, le Sort s'achève. Si le lanceur de sort a le dessus, sa victime subit 2g2 Blessures à mesure que les esprits commencent à transformer le corps visé en jade. Le processus se poursuit chaque Round jusqu'à ce que la victime réussisse à résister, que le lanceur de sort cesse de se concentrer ou que la cible meure. Ceux tués par ce Sort se transforment en statues de jade pur qui s'effritent et tombent en poussière ordinaire au bout de 24 heures.

Mur de Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 4 (Défense)
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 mur mesurant au maximum 3m de haut et 30m de long
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Zone d'Effet (hauteur augmentée de 30cm ou longueur augmentée de 3m par Augmentation), Durée (+1 minute), Portée (+3m)

Ce Sort invite les esprits de la Terre à se dresser pour former une puissante et épaisse barrière protégeant celui qui l'a lancé. Le mur de cette terre dure comme de la roche que crée le shugenja peut prendre la forme qu'il désire: le mur peut être incurvé, border le flanc d'une colline ou même former un cercle fermé. Il est extrêmement robuste: il faut réussir un Jet de Force contre un ND égal à (Anneau de Terre du lanceur de sort + son Rang de Maîtrise) x 5 pour le défoncer. Le mur se montre suffisamment solide pour retenir une véritable marée, une coulée de lave ou un ouragan, du moins pendant la durée du Sort. Toutefois, quand celui-ci s'achève, le mur tombe en poussière au bout de quelques instants.

Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 5

Coercition Majeure

- Anneau/Maîtrise: Terre 5 (Jade, Glyphe)
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 créature de l'Outremonde ciblée
- Durée: 12 heures
- Augmentations: Durée (+1 heure), Portée (+15m)

Il s'agit d'une version plus puissante de Coercition Mineure. Des shugenja d'autres Clans, en particulier ceux du Clan du Phénix utilisent Coercition Majeure pour emprisonner des créatures de l'Outremonde plus puissantes ou des Damnés, essentiellement dans le but de les interroger. Tout Damné ou autre créature de l'Outremonde peut être la cible de ce Sort. Il peut également servir contre d'autres créatures (de type esprit) qui auraient reçu la Souillure, mais n'a aucun effet contre les autres êtres.

Il s'agit d'un rituel dont l'incantation prend dix minutes (ce qui rend son utilisation plutôt périlleuse face à un oni déchaîné), mais lorsque d'autres shugenja y participent, la durée se réduit de 1 minute par participant supplémentaire, jusqu'à un minimum de 1 minute. Si le Sort est lancé avec succès, les lanceurs de sort effectuent un Jet d'Opposition entre les Anneaux de Terre combinés et l'Anneau de Terre de la cible. Si les lanceurs de sort l'emportent, le Sort crée des menottes de jade élémentaire pur qui emprisonnent la créature et la réduisent à l'impuissance, brûlée par ces liens magiques, pour la durée du Sort. Toutefois, quand le Sort s'achève, les menottes tombent instantanément en poussière et la créature devient susceptible d'exercer une vengeance aussi sanglante qu'immédiate sur ses geôliers.

Force des Kami

- Anneau/Maîtrise: Terre 5 (Art de la Guerre)
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+ 3m)

Ce Sort permet à celui qui le lance de renforcer une créature grâce au pouvoir de la Terre, améliorant considérablement ses capacités physiques et sa résistance aux dommages. La cible de ce Sort gagne une Réduction de 20. Par ailleurs, on ajoute à son Rang de Force et à celui d'un autre Trait Physique un nombre égal à l'Anneau de Terre du lanceur de sort. Toutefois, la cible se retrouve en retour alourdie par le fardeau de la Terre et ne peut pas entreprendre d'Action de Mouvement Simple (mais a néanmoins droit aux Actions de Mouvement Gratuites).

Tremblement de Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 5
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 1,6km
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Zone d'Effet (+500m), Durée (+1 minute par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort déchaîne un tremblement de terre terrifiant et dévastateur centré sur le lanceur de sort, qui est le seul à ne pas être affecté. Le séisme détruit entièrement tous les bâtiments en bois situés dans son rayon d'action, et il inflige de graves dégâts aux bâtisses de pierre.Tous les individus situés dans la zone d'effet du tremblement de terre tombent Au Sol et y restent en étant Étourdis pendant la durée du Sort, subissant également 2g1 Blessures. Les individus qui se trouvent dans les bâtiments (y compris le lanceur de sort si c'est son cas) subissent 6g6 Blessures à cause des débris, des toits qui s'effondrent, etc. Lancer ce Sort à portée d'une zone relativement peuplée s'apparente à un acte de guerre.

Volonté des Kami

- Anneau/Maîtrise: Terre 5 (Défense)
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+3m)

Contrepoint mental de Force des Kami, ce sort confère à une personne l'obstination et la détermination de la Terre, améliorant considérablement sa volonté et l'immunisant quasiment contre les effets de la magie élémentaire. La cible de ce Sort ajoute à son Rang de Volonté un nombre égal à l'Anneau de Terre du lanceur de sort, et tous les Sorts (bénéfiques ou hostiles, à l'exception des Sorts de Maho) qui le prennent pour cible subissent un malus de XgX à leur Jet d'Incantation, X étant l'Anneau de Terre du lanceur de sort. Toutefois, la cible est alors si entêtée et résistante qu'elle ne peut plus s'intégrer correctement à un environnement social, subissant à tous ses Jets de Compétences Sociales un malus de -Xg0, où X est l'Anneau de Terre du lanceur de sort.

Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 6

Contrôle de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 6
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 esprit invoqué
- Durée: Concentration
- Augmentations: Aucune

La Terre elle-même prend forme pour vous défendre. Ultime variante du Sort Invocation, celui-ci convoque un immense kami composé de Terre pure qui se met à votre service. Il a une forme vaguement humanoïde, mesure environ trois mètres de haut, et se dote d'un corps robuste aux membres épais formés de terre et de pierre. Ce puissant kami de la Terre peut se déplacer de 5 x votre Anneau de Terre par Round, et ses pas ébranlent le sol dans un rayon de vingt mètres autour de lui, empêchant quiconque d'entreprendre des Actions de Mouvement Simples dans cette zone d'effet. On considère que chacun des Traits Physiques de cet esprit de la Terre est égal à votre Anneau de Terre, et qu'il attaque avec un nombre de Rangs de Compétence Jiujutsu égal à la moitié de votre Anneau Terre. La VD de ces attaques est égale à votre Anneau en Terre. Le kami peut transporter une masse allant jusqu'à 500 kilos si on le lui ordonne, et ses coups assez violents pour détruire n'importe quel bâtiment de bois et fracasser des murs de pierre de trente centimètres d'épaisseur. En ce qui concerne l'encaissement des dommages, on considère que l'esprit a le même nombre de Blessures qu'un humain ayant un Anneau de Terre égal au vôtre, mais il ne subit aucun malus dû aux Blessures. Il est Invulnérable (voir les règles des créatures dans le *Livre du Vide* pour plus de détails sur cette capacité). S'il est réduit à 0 Blessure, il se dissipe.

Essence du Jade

- Anneau/Maîtrise: Terre 6 (Défense, Jade)
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations, pour un maximum de 3 cibles au total)

Ce Sort fait appel à la pureté du jade pour protéger sa cible contre le pouvoir de Jigoku, qu'il se manifeste sous la forme de la Souillure ou de l'effroyable magie connue sous le nom de maho. La lumière verte et sacrée du jade forme une aura autour de la cible, et tant que dure le Sort, celle-ci ne peut pas gagner de Souillure de l'Outremonde et devient complètement immunisée contre les effets de tous les Sorts de Maho. Ce Sort ne peut pas être lancé sur quiconque possède au moins un Rang complet de Souillure, car les esprits du jade pur se refusent à côtoyer ce genre d'individu, alertant immédiatement le lanceur de sort sur sa nature corrompue.

Pouvoir du Dragon de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 6 (Défense)
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+1 minute), Portée (+3m), Cible (+1), Spécial (absorption de dommages: +10 Blessures par Augmentation)

Il s'agit là du plus puissant Sort de protection physique de la Terre, invoquant les faveurs du Dragon de la Terre pour qu'il enveloppe les cibles et les protège contre toutes les formes de nuisances. Les esprits de la Terre absorbent tous les dommages que subissent les cibles tant que dure le Sort. Toutefois, même l'endurance de la Terre a ses limites. Les nemuranai peuvent passer cette protection. De plus, si les esprits de la Terre protégeant une cible spécifique absorbent un total de 100 Blessures, cela les épuise et fait s'achever le Sort immédiatement.



Prison de Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 6 (Glyphe)
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 créature ciblée
- Durée: Permanent
- Augmentations: Portée (+1,5 m), Spécial (Jet d'Opposition: le lanceur de sort obtient un bonus de +1g1 par Augmentation)

Il s'agit là du plus puissant des Sorts de coercition que les shugenja de la Terre puissent utiliser face aux créatures dangereuses. Il permet de littéralement emprisonner l'essence de ces êtres aussi longtemps que le désire le lanceur de sort. Pour ce faire, le shugenja doit posséder soit un joyau soit une perle où emprisonner la créature (le MJ peut, à sa discrétion, permettre l'utilisation d'autres objets rares ou précieux, comme une boîte casse-tête marquetée ou un pendentif en cristal). Le Sort peut prendre pour cible n'importe quelle créature originaire des royaumes de Jigoku, Gaki-do ou Toshigoku, et toute autre créature non humaine dotée d'au moins 1 Rang complet de Souillure.

Après avoir lancé le Sort, le shugenja doit effectuer un Jet d'Opposition de Volonté contre la cible. Si le lanceur de sort l'emporte, l'enveloppe physique de la créature disparaît et son essence se retrouve emprisonnée dans l'objet. Elle y demeure indéfiniment jusqu'à ce que l'objet soit physiquement détruit. Si cela se produit, la créature libérée reprend immédiatement sa forme physique et cherchera probablement à se venger de son ravisseur ou de ses descendants.

Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 1

Caresse du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Durée (+1 minute)

Bien que les disciples débutants de l'ishiken-do ne puissent affecter la trame du Vide, ils peuvent en altérer brièvement les nuances. Vous pouvez neutraliser un Désavantage Mental ou Spirituel dont la cible de ce Sort est affligée et dont la valeur ne dépasse pas 5 points. La Souillure de l'Outremonde ne peut pas être retirée par ce Sort, même si les désordres mentaux qu'elle suscite peuvent être soulagés temporairement.

Contemplation des Possibles

- Anneau/Maîtrise: Vide 1 (Divination)
- Portée: 4,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 3 Rounds
- Augmentations: Portée (+1,5m)

On peut avoir un bref aperçu d'événements non encore produits en scrutant le Vide. Si vous retardez votre action, vous pouvez interrompre la cible de ce Sort après qu'elle ait déclaré son action, mais avant qu'elle ne l'accomplisse quand vient son tour. Vous pouvez agir ainsi à chaque Round pendant toute la durée du Sort (normalement, quelqu'un qui retarde son Action ne peut pas interrompre celle d'un autre protagoniste).

Drainer le Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: Instantané
- Augmentations: Spécial (+1 Point de Vide gagné par tranche de trois Augmentations)

La capacité à puiser dans le Vide et à en tirer de l'énergie est une leçon vitale dans le cursus de tous les ishiken. Une fois ce Sort lancé, vous gagnez un nombre de Points de Vide supplémentaires égal à votre Rang de Maîtrise +1. Si ce gain vous amène à dépasser votre total habituel de Points de Vide, vous perdez un de ces points supplémentaires à chaque Round où vous n'en dépensez pas un.

Effleurement de la Vacuité

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m)

Prendre directement contact avec le Vide peut s'avérer particulièrement troublant pour ceux n'ayant pas l'habitude. La cible de ce Sort subit 1g1 Blessures et devient Hébétée.

Percer le Mensonge

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m), Spécial (un Avantage/Désavantage supplémentaire par Augmentation)

On retrouve dans chaque individu la même trame que celle qui relie toute chose au sein du Vide dans l'univers, et avec de l'entraînement, les ishiken peuvent en distinguer les motifs. Vous apprenez l'Avantage ou le Désavantage de la cible ayant la valeur la plus élevée en points.

Sentir le Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 7,5m autour du lanceur de sort
- Durée: Concentration
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,5m au rayon)

La vie se montre aussi visible au sein du Vide que les étoiles en plein ciel nocturne. Ce Sort vous permet d'entrer en transe afin de percevoir l'existence et l'endroit où se trouvent toutes les créatures vivantes situées dans le rayon du Sort. Bien que vous sachiez où elles se situent, vous ne pouvez pas les voir ni obtenir de détails à leur sujet. Vous pouvez par exemple savoir qu'il y a trois humains qui attendent au pied de la muraille du château, mais vous n'aurez aucune information relative à leur identité. Le Sort vous informe également de la présence de créatures non douées de raison et de créatures vivantes naturelles. Les esprits et créatures de l'Outremonde apparaissent comme des «vides» au sein de vos perceptions, mais ce Sort ne permet pas de distinguer si un individu est Souillé ou non: il ne sera alors perçu que comme un humain et rien de plus.

Transmutation du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: Jusqu'à 30dm³ de matière élémentaire pure
- Durée: Permanente
- Augmentations: Zone d'Effet (+30 dm³)

Dans le Vide, tout est lié, tout est un. En vous servant de ce lien qui unit toute chose, vous pouvez transformer une petite quantité de matière élémentaire pure – eau, feu, air et terre ou boue – en n'importe quel autre élément.

Vision sans Limite

- Anneau/Maîtrise: Vide 1
- Portée: 80km
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 4 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+8km)

La plus essentielle des leçons qu'apprend l'ishiken dit que chaque chose est reliée aux autres par le Vide, et que tout peut donc être perçu par l'intermédiaire de cet élément. En concentrant votre énergie, vous pouvez percer le voile et voir un autre lieu comme si vous vous y trouviez en personne. Le lieu doit vous être familier, et vous devez y être allé au moins une fois auparavant. Pendant la durée du Sort, vous pouvez voir et entendre ce qui se passe dans cet autre lieu, mais vous ne pouvez ni être détecté ni interagir avec les objets ou les personnes qui s'y trouvent, de quelque façon que ce soit. Pendant la durée du Sort, votre corps se retrouve plongé dans une transe qui vous rend extrêmement vulnérable aux attaques (votre ND d'Armure est réduit à 5).

Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 2

Altérer le Destin

- Anneau/Maîtrise: Vide 2
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Durée (+1 minute)

Les ishiken parviennent mieux que quiconque à puiser dans le Vide ; ils le font délibérément et non inconsciemment. Vous pouvez dépenser plusieurs Points de Vide pour n'importe quel jet de dé effectué pendant la durée de ce Sort, à condition que l'utilisation de Points de Vide soit permise lors de l'action entreprise (par exemple, aucun jet de dommages ne peut être amélioré par ce Sort).

Boire l'Essence de l'Être

- Anneau/Maîtrise: Vide 2
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m)

À mesure qu'un ishiken devient plus puissant, il peut obtenir plus d'informations en examinant les liens qu'entretient un individu avec le Vide. Vous apprenez beaucoup de choses sur la cible de ce sort, y compris la valeur de tous ses Anneaux (mais pas de ses Traits), son malus du aux Blessures actuel ainsi qu'un mot résumant son humeur immédiate («hostile», «triste», «perturbé», etc.).

Isolé du Flux

- Anneau/Maîtrise: Vide 2
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Les ishiken talentueux peuvent priver temporairement autrui de sa capacité à puiser dans le Vide. Si le Sort est lancé avec succès, la cible doit réussir un Jet d'Opposition de Vide contre vous avant de pouvoir dépenser le moindre Point de Vide. Ce jet de dé ne compte pas comme une action pour la cible, qui ne doit réussir qu'un Jet d'Opposition par tour, même si elle utilise plusieurs Points de Vide au même tour pour déclencher une Technique ou quelque autre capacité dont elle dispose.

Murmures Fallacieux

- Anneau/Maîtrise: Vide 2
- Portée: 9m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 1 minute
- Augmentations: Aucune

Lorsque le Vide de deux individus se mélange, ne serait-ce qu'un instant, l'un des deux peut être facilement manipulé s'il n'y est pas préparé. La cible de ce Sort répète la dernière phrase que vous venez de prononcer, mot pour mot, sans s'y attendre le moins du monde. Elle parle avec sa voix ordinaire, quelle que soit la façon dont vous avez prononcé la phrase. Cet effet ne permet pas à quelqu'un d'autre de lancer un Sort pour vous, même si vous venez de réciter une incantation. L'effet de ce Sort ne se produit qu'une seule fois, à la première phrase que vous énoncez pendant la durée du Sort.

Main du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 2
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: Objet ciblé pesant 2,5 kilos au maximum
- Durée: Instantané
- Augmentations: Zone d'Effet (+500g par tranche de deux Augmentations), Portée (+1,5m)

Les êtres vivants et les choses inanimées coexistent au sein du Vide, et on peut les y atteindre. Vous pouvez manipuler des objets par l'intermédiaire du Vide et les déplacer sans les toucher. Il s'agit de petits objets ne pesant généralement pas plus de 2,5 kilos, mais un puissant shugenja peut déclarer assez d'Augmentations pour en soulever de plus lourds.



Voix du Silence

- Anneau/Maîtrise: Vide 2
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Le shugenja
- Durée: 5 minutes
- Augmentations: Aucune

En puisant à la source même de toute chose, les ishiken peuvent invoquer les kami avec une déconcertante facilité. Pendant la durée de ce Sort, vous pouvez lancer des Sorts d'autres éléments sans prononcer vos prières à haute voix. Ceci ne s'applique qu'aux Sorts ayant un Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à celui-ci (c'est-à-dire égal à 1 ou 2).

Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 3

Dessein Karmique

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Portée: 6m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+1 minute), Portée (+1,5m)

Les liens scellés dans le Vide permettent à ceux qu'ils relient d'échanger d'énormes quantités d'énergie, substance même de l'univers. Vous pouvez cibler un individu consentant avec ce Sort. Tous les Points de Vide que vous possédez tous les deux sont réunis en une seule réserve dans laquelle vous pouvez puiser normalement. En termes de jeu, ce Sort permet à deux individus de partager leurs Points de Vide comme bon leur semble. Ceci permet également aux ishiken de partager les Points de Vide supplémentaires qu'ils obtiennent grâce à d'autres Sorts du Vide. À la fin de la durée du Sort, les Points de Vide restant sont partagés entre les participants, jusqu'à leur limite de Points de Vide.

Échos du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Concentration
- Augmentations: Portée (+1,5m)

Les pensées sont des murmures qui résonnent au sein du Vide pour qui sait les écouter. Tant que ce sort est actif et que vous maintenez votre concentration sur une cible dans la zone d'effet, vous entendez ce qu'elle pense. La façon dont ces pensées se manifestent dépend de l'individu. Les pensées d'un guerrier loyal s'exprimeront sous forme de phrases brèves et précises, tandis que celles d'un artisan se cristalliseront sous forme de poèmes.

Lecture de l'Essence

- Anneau/Maîtrise: Vide 3 (Divination)
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: 1 objet ciblé
- Durée: Instantané (cf. détails ci-dessous)
- Augmentations: Aucune

Même les objets ont une forme de mémoire, qui conserve le souvenir de ceux qui les ont utilisés et des événements dans lesquels ils ont été impliqués. En méditant sur un objet, vous pouvez obtenir une vision de l'individu qui l'a tenu en dernier, ou d'un événement majeur dans lequel cet objet a joué un rôle d'une façon ou d'une autre. En utilisant ce Sort sur un pinceau de calligraphie, par exemple, on peut voir la dernière personne qui l'a utilisé pour écrire une lettre. Une arme, elle, révélera plutôt la dernière occasion où elle a infligé la mort. C'est le MJ qui décide comme bon lui semble quelle vision le Sort confère. Les objets extrêmement importants, comme les armes ou les bannières ancestrales, peuvent conférer d'intenses visions qui s'imposent pendant une période plus longue au lanceur de sort, plutôt que de simples visions instantanées.



Libération du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m)

La plupart des individus ignorent l'existence du Vide qui les parcourt et ne réalisent même pas qu'on peut les en priver. Vous effectuez un Jet d'Opposition de Vide contre la cible de ce Sort. En cas de succès, celle-ci perd un Point de Vide et vous en gagnez un. Un Point de Vide supplémentaire s'échange de cette façon pour chaque tranche de 5 points que vous obtenez au-dessus du résultat de votre cible lors du Jet d'Opposition. Ces Points de Vide temporaires peuvent vous permettre de dépasser le nombre de Points de Vide maximal dont vous disposez, mais ils disparaissent au bout d'une heure si vous ne les avez pas utilisés. Ce Sort ne peut pas être utilisé sur une créature qui n'a pas de Point de Vide ou qui bénéficie d'un mécanisme de jeu qui les remplace (comme l'Akasha des Naga ou les Noms des Nezumi).

Moment de Clairvoyance

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: le shugenja
- Durée: 2 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round)

Le Vide reflète la totalité des réussites et accomplissements humains. Vous pouvez choisir une Compétence dans laquelle vous bénéficiez temporairement d'un Rang égal à votre Anneau du Vide. Si vous possédez déjà des Rangs dans cette Compétence, son nouveau Rang remplace l'ancien: les deux ne se cumulent pas.

Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 4

Équilibre des Éléments

- Anneau/Maîtrise: Vide 4
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé (qui peut être le lanceur de sort)
- Durée: 5 Rounds/5 minutes (voir ci-dessous)
- Augmentations: Durée (+1 Round/+1 minute, voir ci-dessous), Spécial (+1g1 Blessures par tranche de deux Augmentations)

Les défauts qui affligent la grande trame du Vide peuvent être surmontés, aussi graves soient-ils. Vous pouvez annuler deux des Désavantages de la cible pendant la durée du Sort. Les effets négatifs infligés par les Sorts (comme les malus au ND, la réduction du ND d'Armure ou la réduction des Traits/Anneaux) s'annulent eux aussi si leur Niveau de Maîtrise est inférieur ou égal à 3. Si l'on s'en sert dans l'environnement éprouvant d'un combat, la durée du Sort devient extrêmement limitée (5 Rounds). Toutefois, hors des batailles, les effets de ce Sort se prolongent (pendant 5 minutes). Cette restauration de la trame du Vide qui définit la cible soigne également 3g3 Blessure.

Morsure du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 4
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m), spécial (+1g0 Blessures par tranche de deux Augmentations)

L'enveloppe physique ne peut supporter le contact direct avec le Vide que jusqu'à un certain point: au-delà; la chair peut être détruite par cette exposition. Ce Sort inflige des dommages dont la VD égale votre Anneau du Vide.

Refermer le Voile

- Anneau/Maîtrise: Vide 4
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 esprit ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (+1,5m), Cible (+1 esprit par Augmentation)

Le Vide, en tant qu'espace de vacuité, fait partie intégrante de la frontière qui sépare les différents royaumes des esprits les uns des autres, et il est possible de le renforcer dans certaines zones. Vous pouvez cibler n'importe quel esprit n'appartenant pas au monde mortel de Ningen-do. Cet esprit est banni dans son royaume d'origine pour un nombre de mois minimum égal à votre Anneau du Vide. Les esprits qui disposent d'un corps physique dans le monde des mortels, comme les oni ou certains esprits métamorphes, ne peuvent être chassés de la sorte qu'au prix d'un Jet d'Opposition de Volonté. Les esprits bien plus puissants que vous (à la discrétion du MJ) peuvent être immunisés contre les effets de ce Sort.

Remplir de Vacuité

- Anneau/Maîtrise: Vide 4
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: Instantané
- Augmentations: Portée (peut être allongée à 3m au prix de trois Augmentations)

Renforcer le lien qu'un individu entretient avec le Vide peut restaurer ses réserves d'énergie intérieure. La cible de ce Sort regagne tous les Points de Vide perdus pour revenir à son total maximal.

Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 5

Essence Libérée

- Anneau/Maîtrise: Vide 5
- Portée: 7,5m
- Zone d'Effet: 1 individu ciblé
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1 heure), Portée (+1,5m)

Manipuler la trame du Vide qui définit un autre individu peut provoquer une catastrophique modification de ses capacités. Les Anneaux de la cible sont réorganisés de façon aléatoire avec leurs Traits. Par exemple, l'Anneau d'Air d'une cible peut se substituer à son Anneau du Feu et inversement, tandis que ses Anneaux

d'Eau et de Terre s'intervertissent également pendant la durée du Sort. Les valeurs des Traits Mentaux et Physiques s'intervertissent également si elles sont supérieures à celle de l'Anneau. Dans l'exemple ci-dessus, une cible ayant 3 en Air et 4 en Réflexes se retrouve avec 3 en Feu et 4 en Agilité, les valeurs de ces Traits étant réaffectées à son Anneau d'Air et à ses Réflexes.

Diviser l'Âme

- **Anneau/Maîtrise:** Vide 5
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** 1 minute
- **Augmentations:** Durée (+1 minute)

Les véritables mystères du Vide demeurent inaccessibles à ceux qui n'appartiennent pas aux ishiken. En utilisant ce Sort, vous pouvez diviser votre âme dans le Vide et exister simultanément à deux endroits du royaume des mortels. Votre «double» apparaît à l'endroit de votre choix dans votre champ de vision. Vous percevez entièrement ce qui se passe dans ces deux lieux et vous pouvez agir normalement dans l'un ou l'autre (vos deux manifestations peuvent agir simultanément, comme s'il s'agissait de deux individus séparés). Cependant, une seule des manifestations peut effectuer un Jet d'Incantation par Round. Toutes les Blessures subies par vos deux manifestations se cumulent quand le Sort s'achève, et si l'une d'entre elles meurt, vous mourrez aussi.

Reforger

- **Anneau/Maîtrise:** Vide 5
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 objet
- **Durée:** Permanent
- **Augmentations:** Aucune

Tout est un, et l'unité est tout. Vous pouvez prendre un objet unique et le transformer en un autre de taille comparable. Ce Sort ne fonctionne que sur les objets de fabrication uniforme, et non sur ceux composés de plusieurs pièces. Il n'affecte pas les matériaux vivants. Bien que l'effet soit permanent, il peut être inversé si l'objet est la cible du même Sort, même lancé par un ishiken différent.

Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 6

Anneau du Vide

- **Anneau/Maîtrise:** Vide 6
- **Portée:** Personnel
- **Zone d'Effet:** Le shugenja
- **Durée:** Concentration (nécessite une heure d'incantation)
- **Augmentations:** Durée (-5 minutes au temps d'incantation)

Rare et extrêmement puissante, même selon les critères des shugenja, cette prière invoque la faveur unique du dragon de prédilection des ishiken: le Dragon du Vide. Contrairement à la plupart des Sorts, celui-ci ne s'enseigne pas: seuls ceux capables de le lancer l'apprennent «d'instinct» (ce qui explique pourquoi il n'a aucun parchemin associé). Ce Sort, qui tient plus du rituel de méditation, vous permet en réalité d'entrer en harmonie avec le Dragon du Vide en personne, un exploit que peu de mortels parviennent à accomplir. Durant le bref contact que vous entretenez avec cette entité divine, vous pouvez lui poser les questions que vous voulez. Le Dragon du Vide sait tout ce qu'il est possible de savoir, bien qu'il n'ait aucune obligation de vous répondre de manière directe... ou même de vous répondre tout court. Il faut faire en permanence preuve de respect à son égard, car ceux qui ont tenté d'accomplir cette prouesse sans témoigner la déférence adéquate à leur entité tutélaire ont purement et simplement cessé d'exister.

Annihilation

- **Anneau/Maîtrise:** Vide 6
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 individu, créature ou objet ciblé
- **Durée:** Instantané
- **Augmentations:** Portée (+3m)

Le pouvoir le plus puissant et le plus terrifiant de ceux qui commandent au Vide consiste à détruire les liens qui unissent les cinq éléments. En annihilant ces liens, vous pouvez purement et simplement amener un objet ou une créature à cesser d'exister. Quand vous lancez ce Sort sur une créature vivante, vous devez réussir un Jet d'Opposition entre votre Anneau du Vide et l'Anneau de Terre de la cible. Si vous l'emportez, la cible meurt instantanément et ses restes disparaissent dans le Vide. Le succès est automatique contre les objets ordinaires, mais si vous tentez de détruire un objet éveillé, comme un nemuranai, les conséquences peuvent être redoutables. Ce choix appartient au MJ, mais les kami contenus dans des objets éveillés réagissent fréquemment de manière très désagréable à ce genre d'attaque, par exemple.

Renaissance

- **Anneau/Maîtrise:** Vide 6
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 individu ciblé
- **Durée:** Instantané (nécessite une heure d'incantation)
- **Augmentations:** Spécial (+1 heure de régression par Augmentation)

Tout ce qui existe ne représente au bout du compte qu'un motif au sein de la grande tapisserie du Vide, la trame même de l'univers. En se souvenant des détails de ce motif, vous pouvez annuler les effets récemment subis par la créature correspondante. Quand vous lancez ce Sort sur un individu, cela revient tout simplement à restaurer son existence au sein de la trame du Vide, telle qu'auparavant. Une fois le Sort accompli, la personne en question se retrouve immédiatement dans l'état où elle était huit heures avant que le Sort ne commence à faire effet. Toutes les Blessures subies pendant ce temps, les effets des maladies et des poisons, et même les conditions issues d'un facteur surnaturel comme la Souillure de l'Outremonde ou la corruption par l'Ombre Rampante peuvent être effacés de cette manière. Une fois le Sort accompli, vous perdez tous vos Points de Vide et vous ne pouvez plus en regagner pendant trois jours, après quoi vous récupérerez au rythme d'un Point de Vide par jour jusqu'à revenir à votre maximum habituel.

Ce Sort ne peut pas servir à ramener à la vie quelqu'un de mort.

Équipement

Tout ce dont un samurai a besoin pour faire son devoir lui a été donné par son seigneur, des armes qu'il porte jusqu'à l'armure qui le protège en passant par le nécessaire de voyage qu'il emporte avec lui aux quatre coins de l'Empire. Les samurai reçoivent toutefois un salaire de leur seigneur, et ils disposent donc de l'argent nécessaire pour acheter d'autres objets s'ils le désirent. Toutefois, un samurai qui achète des armes ou une armure supplémentaire doit procéder avec discrétion, car certains seigneurs pourraient y voir là un signe indiquant qu'ils ont échoué à équiper convenablement leurs vassaux. Cependant, la plupart des daimyo n'ignorent pas que les samurai sont des guerriers aussi se contentent-ils de fermer les yeux quand leurs serviteurs acquièrent des armes qui leur permettront de répondre aux exigences seigneuriales.

Armures

La conception des armures varie énormément d'un Clan à l'autre, voire même au sein du même clan. Toutefois, la plupart des armures Rokugani se composent de plaques de bois laqué, de céramique et de métal. Ces éléments assemblés ont pour but de dévier les coups plutôt que de les arrêter tout à fait car le katana le plus médiocre peut couper le bois sans guère de difficulté. De toute façon, une armure faite entièrement de métal serait tout simplement trop encombrante et handicapante pour qu'on la porte bien longtemps.

Une armure confère essentiellement deux avantages à son porteur. Tout d'abord, elle augmente son ND d'Armure, le rendant plus difficile à toucher. Deuxièmement, l'armure se dote d'une qualité appelée la Réduction. Celle-ci diminue le résultat du jet de dommages effectué contre le porteur de l'armure de la valeur indiquée dans sa description. Un individu portant une Armure Légère (dotée d'une Réduction 3) et qui subit 12 Blessures à la suite d'une attaque n'en reçoit en réalité que 9. Ceci s'applique à tous les dommages issus d'attaques à moins que le contraire ne soit spécifié.

Armure d'Ashigaru

Bien moins chères à produire que les armures traditionnelles légères ou lourdes de samurai , les armures d'ashigaru offrent plus de légèreté, moins d'encombrement mais protègent moins bien. Elles sont constituées de plaques protégeant la tête, le torse et les cuisses. Certains éclaireurs de la caste des samurai portent des armures d'ashigaru au lieu de leurs armures traditionnelles pour disposer d'une meilleure mobilité lorsqu'ils accomplissent leurs missions. Les ronin en portent également parce qu'ils ne peuvent guère s'offrir mieux.

- **Bonus au ND d'Armure:** +3
- **Réduction:** 1
- **Prix:** 5 koku

Armure Légère

De très loin l'armure la plus communément utilisée par les samurai des armées des Clans Majeurs, l'armure légère constitue le point de référence auquel on compare les autres. Les plaques qui se recouvrent les unes les autres protègent essentiellement le torse, la tête, les bras et les cuisses, mais les avant-bras et les tibias restent en grande partie découverts pour éviter une perte de mobilité et de marge de mouvement excessives. Il s'agit de l'armure de prédilection des éclaireurs et des fantassins, en particulier ceux qui doivent se déplacer rapidement sur le champ de bataille.

- **Bonus au ND d'Armure:** +5
- **Réduction:** 3
- **Règles Spéciales:** le port de l'armure légère augmente de 5 le ND de tous les Jets d'Athlétisme et de Discrétion.
- **Prix:** 25 koku

Armure Lourde

Si les éclaireurs ou les fantassins rapides utilisent fréquemment l'armure légère, les soldats qui se battent en première ligne ou ceux censés se trouver au cœur de la mêlée préfèrent l'armure lourde. Elle protège tout le corps, y compris les avant-bras, les tibias, les mains, les pieds et le visage, ce dernier étant recouvert par un casque intégral appelé kabuto. Si la mobilité du porteur en souffre considérablement, beaucoup considèrent que la protection accrue en vaut bien la peine.

- **Bonus au ND d'Armure:** +10
- **Réduction:** 5
- **Règles Spéciales:** le port de l'armure lourde augmente de 5 le ND de tous les Jets de Compétences utilisant l'Agilité ou les Réflexes.
- **Prix:** 40 koku

Armure de Cavalerie

Version modifiée de l'armure légère, l'armure de cavalier est conçue pour être portée par les soldats montés, et les plaques ont été réorientées pour dévier les coups portés par des adversaires à pied. Cette modification accroît énormément l'efficacité de l'armure, mais uniquement lorsque son porteur se trouve à cheval.

- **Bonus au ND d'Armure:** +4, +12 quand le porteur monte à cheval
- **Réduction:** 4
- **Règles Spéciales:** on traite l'armure de cavalerie comme une armure lourde quand il s'agit d'appliquer tous les effets des règles liés à un type d'armure spécifique, y compris les Techniques, Avantages, etc. Porter une armure de cavalerie augmente de 5 le ND de tous les Jets de Compétences utilisant l'Agilité ou les Réflexes quand son porteur ne se trouve pas à cheval.
- **Prix:** 55 koku

Armes

À bien des égards, les armes définissent le samurai. Le katana représente en particulier l'âme d'un samurai, et le wakizashi son honneur. Si le daisho, l'ensemble représenté par le katana et le wakizashi, reste de loin l'arme la plus importante et la plus répandue parmi les samurai, il existe une multitude d'autres options disponibles, et chacune a ses amateurs parmi les Clans Majeurs.

Chaque description d'arme de cette section comprend une valeur chiffrée appelée VD, l'abréviation de «valeur de dommages». Celle-ci indique quels dés lancer pour calculer les dommages infligés par l'arme en question. Pour les armes de corps à corps, on ajoute la Force du personnage au nombre de dés lancés dans la VD (le Rang de Force s'ajoute donc au chiffre précédant le «g»). Dans le cas des armes à distance, c'est la Force de l'arc qui s'ajoute au nombre de dés lancés pour obtenir la VD totale des flèches qu'il tire.

On classe les armes par taille: petite, moyenne ou grande. Bien que ces catégories disposent par elles-mêmes de leurs propres avantages et inconvénients, certains effets des règles s'y appliquent de surcroît. Apprêter une grande arme prend plus longtemps que pour une petite arme, par exemple. Cacher une petite arme s'avère plus facile, tandis que les grandes armes infligent plus de dommages.

Flèches

Les archers de Rokugan utilisent toutes sortes de flèches différentes, chacune étant tout à fait spécialisée et relativement peu coûteuse à fabriquer. On ajoute à la VD d'une flèche la Force de l'arc qui sert à la tirer pour déterminer le nombre total de dés utilisés lors du jet de dommages.

- **Boule Sifflante:** ces flèches, ont pourvues d'une extrémité non perforante en forme de boule, produisent un puissant sifflement quand on les tire. On les utilise pour donner l'alarme ou un signal, et n'infligent généralement que fort peu de dégâts.
- **Déchireuse:** ces flèches, pourvues de pointes plus larges, parfois barbelées, infligent de cruelles blessures aux cibles dépourvues d'armure. Quasiment inutiles contre des adversaires protégés par une armure, elles ne portent pas aussi loin qu'une feuille de saule standard, mais contre leur cible de prédilection, elles font montre d'une efficacité dévastatrice.
- **Feuille de Saule (Ya):** la feuille de saule, aussi appelée *ya*, est la flèche standard dont se servent les meilleurs archers de tout l'Empire. Mais on l'utilise aussi pour enseigner le tir à l'arc aux samurai dès leur enfance. Les trois quarts des flèches que transporte un archer type sont des feuilles de saule.

Table 3.2: Types de Flèches

Type de flèche	VD	Prix	Règles spéciales
Boule Sifflante	0g1	5 bu	Émet un puissant sifflement.
Déchireuse	2g3	5 bu	Double le bonus au ND d'Armure conféré par les armures. Portée ½.
Feuille de Sauge	2g2	1 bu	Aucune
Perce-armure	1g1	2 bu	Ignore le bonus au ND d'Armure conféré par les armures.
Tranche-cordes	1g1	3 bu	2 Augmentations gratuites pour les Coup Précis contre les objets inanimés. Portée ½.

- **Perce-armure:** on a équipé la pointe de ces flèches d'une pointe effilée destinée à perforer les plaques d'armure. Effectivement efficaces en ce sens, les dégâts qu'elles occasionnent sont cependant amoindris.
- **Tranche-cordes:** ces flèches ont une pointe en croissant de lune destinée à couper les cordes ou les ficelles, par exemple celles des étendards.

Arcs

Bien moins prestigieux que le daisho, l'arc n'en demeure pas moins une arme essentielle du samurai. Bien moins coûteux à fabriquer, il limite les risques qu'encourt son porteur face à des adversaires. Les arcs sont généralement transportés désencordés

L'économie de Rokugan

Comme indiqué dans le *Livre de l'Air*, l'unité monétaire de base à Rokugat se nomme le *koku*. Un *koku* équivalait à l'origine à la valeur de la quantité de riz permettant de nourrir un homme pendant une année entière. Le *koku* fut divisé en cinq boisseaux représentés par de petites pièces d'argents appelés *bu*, chaque *bu* étant à son tour subdivisé en dix sous de cuivre nommés *zeni*.

Toutefois, au fil des siècles, l'évolution de l'économie de Rokugan a quelque peu dévalué le koku. En l'an 1170, par exemple, il faut environ douze koku pour acheter assez de riz pour nourrir un homme pendant un an. Les prix des armes et des armures reflètent cet état de fait.

Mots-clé

Certaines armes ont des particularités qui affectent la façon dont on les utilise ou y apportent certaines nuances. Les mots-clés les plus répandus sont les suivants:

- Paysan: les armes comportant ce mot-clé sont des outils ou autres instruments de paysané adaptés à un usage martial. Leur utilisation équivaut généralement à celle d'une Compétence Dégradante. On subit donc une perte d'Honneur à chaque combat où on les utilise contre des adversaires samurai.
- Samurai: les armes comportant ce mot-clé sont le monopole de la caste des samurai. En dehors dcices derniers, on considère quiconqun possède une de ces armeé comme un criminet passible d'une exécution immédiate.
- Taille: indique si l'arme est petite, moyenne ou grande.

Armes de Jet

Les arcs font partie des armes à distance les plus communément utilisées par les samurai, mais il en existe plein d'autres même si leur portée reste généralement bien inférieure à celles des arcs. Les couteaux et les wakizashi peuvent être projetés au moyen de la Compétence Athlétisme. Diverses lances peuvent l'être avec la Compétence Lances, et la Compétence Ninjutsu permet à un personnage de lancer des shuriken et des tsubute en tant qu'armes à distance. À moins que le contraire ne soit précisé, les armes de jet ajoutent la Force de celui qui les projette à la VD pour calculer les dégâts, comme les armes de corps à corps.

afin d'éviter qu'ils perdent leur élasticité ou que la corde ne se brise. Un archer peut toutefois encorder son arc très rapidement, ce qui le rend rarement désavantagé au combat à moins qu'il ne tombe dans une embuscade.

L'arc ajoute sa Force au premier nombre de la VD de la flèche qu'il tire. Par exemple, un personnage qui utilise un yumi (Force 3) et tire une flèche feuille de saule (VD 2g2) lance un total de 5g2 pour les dommages. Toutefois, quand la Force d'un personnage est inférieure à celle de l'arc qu'il utilise, c'est le Rang de Force du personnage qui s'ajoute à la VD et non celle de l'arc.

Tous les arcs ont une portée. Il s'agit de la distance maximale à laquelle ils peuvent tirer une flèche sans subir de malus. Un arc peut tirer à une distance allant jusqu'au double de sa portée, mais en subissant alors un malus de -1g0 au jet d'attaque pour chaque tranche de 15m au-delà de la portée indiquée. Les arcs utilisés pour tirer sur des adversaires actuellement engagés dans un combat au corps à corps avec l'archer subissent également un malus de -10 au résultat du jet d'attaque.

Dai-kyu

Conçu pour être utilisé à dos de cheval, le dai-kyu se compose de plusieurs couches de bois, de corne ou de tendons assemblées à l'aide de colle. De loin les plus puissants arcs ordinaires qu'utilisent les armées de Rokugan, pour les archers, ils ont autant de valeur que leurs katana.

- Mot-clé: Grande
- Force: 4 (nécessite au moins une Force de 3)
- Portée: 150m
- Règles Spéciales: Le ND de tous les jets d'attaque effectués à l'aide du dai-kyu augmente de 10 si l'archer est à pied.
- Prix: 25 koku

Han-kyu

Plus petit que le yumi, donc généralement plus facile à utiliser et à transporter, le han-kyu est un arc très populaire chez les magistrats itinérants et les éclaireurs qui misent sur la vitesse et la discrétion. Un han-kyu se compose généralement d'un morceau de bois ou de corne unique.

- Mot-clé: Petite
- Force: 1
- Portée: 30m
- Règles Spéciales: le ND de tous les jets d'attaque effectués à l'aide du han-kyu augmente de 10 si l'archer monte à cheval.
- Prix: 6 koku

Yumi

Il s'agit de l'arc typique utilisé par les archers de l'infanterie et les samurai qui ne voyagent pas au sein d'une armée ou d'un autre groupe important. Il s'agit d'un arc puissant, mais un peu moins que le dai-kyu. Sa courbure le rend très difficile à utiliser à cheval.

- Mot-clé: Grande
- Force: 3
- Portée: 75 m
- Règles Spéciales: le ND de tous les jets d'attaque effectués à l'aide du yumi augmente de 10 si l'archer est à cheval.
- Prix: 20 koku

Armes à Chaîne

Les armes à chaîne sont extrêmement rares à cause de leur maniement des plus ardus. Il en existe d'innombrables variantes, mais elles se composent toutes d'un ou plusieurs éléments reliés par une chaîne. Certaines sont constituées d'une arme reliée à un poids, et d'autres de deux armes. On les utilise généralement en faisant tournoyer une extrémité, ou les deux, et en les projetant sur l'adversaire, soit pour le frapper, soit pour le paralyser afin de l'attaquer avec l'arme attachée à l'autre extrémité de la chaîne.

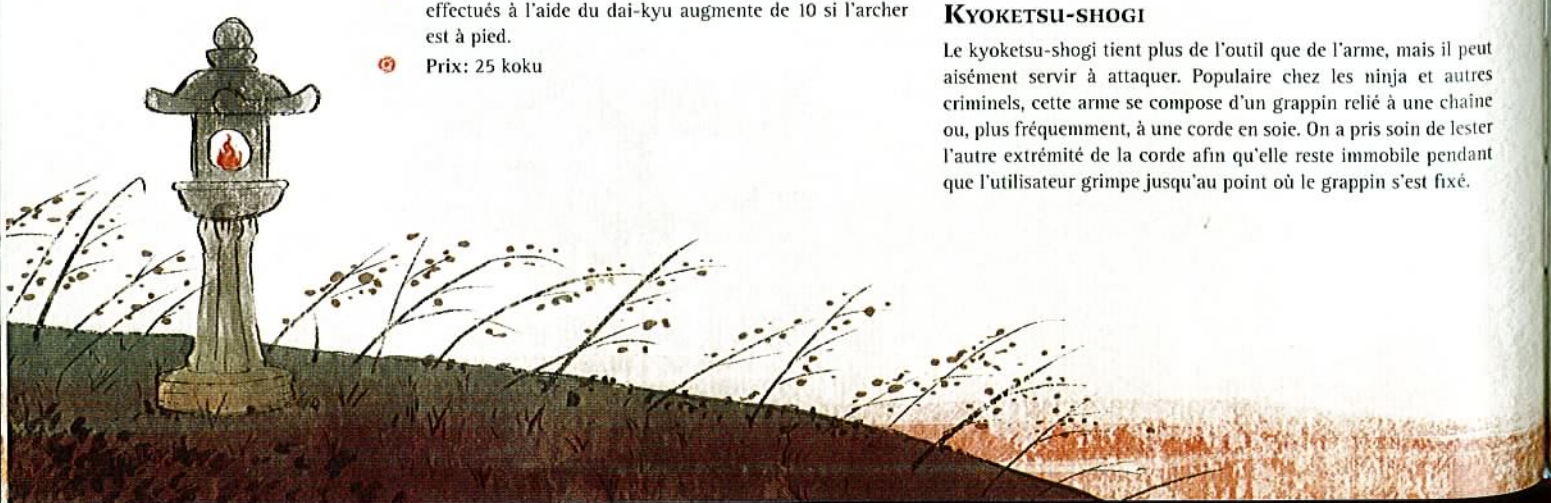
Kusarigama

Arme à chaîne la plus répandue, le kusarigama a gagné sa popularité chez les samurai du Clan de la Mante. Il s'agit essentiellement d'un kama (voir Couteaux) relié par son manche à une chaîne d'environ 1,50 à 1,80m. L'autre extrémité de la chaîne est attachée à un poids, généralement un cylindre ou une sphère de métal.

- Mot-clé: Grande
- VD: 0g2 (kama attaché), 0g1 (poids attaché)
- Prix: 5 koku

Kyoketsu-shogi

Le kyoketsu-shogi tient plus de l'outil que de l'arme, mais il peut aisément servir à attaquer. Populaire chez les ninja et autres criminels, cette arme se compose d'un grappin relié à une chaîne ou, plus fréquemment, à une corde en soie. On a pris soin de lester l'autre extrémité de la corde afin qu'elle reste immobile pendant que l'utilisateur grimpe jusqu'au point où le grappin s'est fixé.



- Mot-clé: Grande
- VD: 0g1
- Règles Spéciales: double le bonus au ND d'Armure dû à l'armure de l'adversaire.
- Prix: 9 bu

Manrikikusari

Cette arme peu coûteuse se compose d'une chaîne avec des poids aux extrémités. Traditionnellement, il s'agissait de poids cylindriques de taille moyenne, mais dans les terres du Clan du Crabe, on a récemment commencé à les remplacer par de grands poids sphériques.

- Mot-clé: Grande
- VD: 1g1
- Prix: 3 koku

Armes d'Hast

Les armes d'hast et leurs cousines les lances se ressemblent à bien des égards. Il s'agit de longues armes dont on peut se servir pour maintenir un adversaire à l'écart ou pour assaillir un ennemi monté quand on est à pied. Elles se classent en deux groupes pour éviter qu'une des Compétences d'Armes correspondantes ne recouvre un éventail d'armes trop vaste.

Bisento

Un bisento est une hampe en bois à l'extrémité de laquelle on a fixé une lourde lame de sabre. Cette lame bien plus lourde que celle d'un katana ou d'un nagamaki, peut dangereusement déséquilibrer l'arme entre les mains de celui qui n'a pas appris à la manier efficacement. Arme populaire au sein de certaines sectes de sohei, ces moines guerriers, on la rencontre rarement ailleurs.

- Mot-clé: Grande
- VD: 3g3
- Prix: 12 koku

Nagamaki

Le nagamaki se compose d'une lame de sabre (bien plus grossière que celle d'un katana) reliée à une courte hampe de bois. Sa conception en fait une arme plus légère, qu'on manie d'une main et qui associe les avantages du sabre à la force de levier d'une arme d'hast.

- Mot-clé: Grande
- VD: 2g3
- Prix: 8 koku

Naginata

Le naginata, l'arme d'hast la plus respectée à Rokugan, jouit d'une grande popularité chez les samurai-ko et les guerriers du Clan du Phénix. Il ressemble au bisento dans la mesure où il s'agit d'une lame de sabre fixée au bout de la hampe d'une lance. Plus léger que le bisento, il est également plus long que le nagamaki.

- Mots-clé: Grande, Samurai
- VD: 3g2
- Prix: 10 koku

Sasumata

Le sasumata est surnommé «l'attrape-homme» en raison de l'usage pour lequel il a été conçu: retenir l'adversaire sans trop le blesser. Cette arme se compose d'une hampe en bois de 1,20m de long terminée par une lame barbelée en croissant de lune. Cette extrémité sert à plaquer l'adversaire au sol ou contre un mur sans lui infliger de dégâts s'il ne se débat pas. Les magistrats et leurs adjoints utilisent le sasumata pour immobiliser les samurai turbulents ou ivres.

- Mot-clé: Grande
- VD: 0g2
- Règles Spéciales: le sasumata peut être utilisé pour initier une Empoignade et la maintenir.
- Prix: 6 koku

Sodegarami

Si le sasumata est conçu pour capturer l'ennemi en le clouant au sol, le sodegarami sert à le maintenir en s'accrochant à ses vêtements. Sa hampe de 1,20m se termine par une tête en métal pourvue de crochets et de barbelures en forme de T, ce qui permet d'agripper les vêtements de l'ennemi et de l'immobiliser.

- Mot-clé: Grande
- VD: 1g1
- Règles Spéciales: le sodegarami peut être utilisé pour initier une Empoignade et la maintenir.
- Prix: 6 koku

Armes de Ninjutsu

Aucun samurai honorable ne penserait un seul instant à se servir d'armes aussi répugnantes que celles regroupées sous l'appellation d'armes de ninjutsu. Instruments souillés et répréhensibles, seuls des couards sans honneur dépourvu du courage et du talent nécessaires pour affronter leurs adversaires le sabre au poing les utilisent. Toutefois, ces armes possèdent des avantages indéniables, même si ces derniers proviennent du long entraînement nécessaire à les maîtriser que des instruments eux-mêmes. L'utilisation des armes de ninjutsu, tout comme celle des armes de paysan, est considérée comme une Compétence Dégradante.

Sarbacane

La sarbacane est très populaire chez les ninja, car elle est peu coûteuse, facile à utiliser, et peut être utilisée hors des combats pour respirer sous l'eau (une situation plus courante qu'on ne l'imagine pour un ninja). On charge dans le tube de petites fléchettes que l'on les projette en soufflant fortement. Ces projectiles n'infligent presque aucun dégât, mais le fait d'être empoisonnés constitue le véritable point fort de la sarbacane. Ces armes ont une portée de 4,5m.

- Mot-clé: Moyenne
- VD: 1 Blessure
- Règles Spéciales: le bonus au ND d'Armure conféré par l'armure de l'adversaire est triplé. L'augmentation de dommages issue de la Compétence Ninjutsu fait passer la VD de la sarbacane à 1g1 au Rang 3, et à 2g1 au Rang 7. Recharger une sarbacane demande une Action Gratuite.
- Prix: 8 zeni

Shuriken

Le shuriken représente sans doute l'outil indispensable pour le ninja, et l'identifie immanquablement comme tel. Un shuriken est un petit disque de métal au bord aiguisé ou pourvu de pointes en étoile. Il est facile à fabriquer, à dissimuler ou à faire passer pour un objet anodin, jetable, et simple à produire en grande quantité. Les shuriken peuvent être enduits de poison, ce qui s'avère souvent le cas. En raison de leur taille, on n'ajoute pas la Force de celui qui les lance à leur VD quand on les utilise comme arme à distance, et leurs dés de dommages ne sont pas ouverts.

- **Mot-clé:** Petite
- VD: 1g1
- **Règles Spéciales:** les shuriken peuvent être projetés jusqu'à 7,5m.
- **Prix:** 2 bu

Tsubute

Le tsubute, l'opposé du shuriken sur bien des points, est une petite pierre émoussée en forme de disque conçue pour être lancée. Les ninja passés maîtres dans l'art de projeter des tsubute peuvent facilement en improviser un s'ils n'en ont pas: n'importe quelle pierre plus ou moins ronde fait l'affaire. Les tsubute ne sont guère efficaces en tant qu'armes offensives, et servent plutôt à détourner l'attention et harceler l'adversaire. En raison de leur taille, on n'ajoute pas la Force de celui qui les lance à leur VD quand on les utilise comme arme à distance, et leurs dés de dommages ne sont pas ouverts.

- **Mot-clé:** Petite
- VD: 1g1
- **Règles Spéciales:** les tsubute peuvent être projetés jusqu'à 9m.
- Prix: 1 bu

Allonge des Armes

En règle générale il appartient au MJ de décider si une arme permet de toucher un adversaire en fonction de la situation de combat. Pour ceux qui préfèrent une approche plus tactique, nous suggérons toutefois d'utiliser la règle suivante concernant l'allonge des armes: les petites armes peuvent toucher jusqu'à 30cm, les moyennes et les grandes jusqu'à 1,20m, et les lances et armes d'hast jusqu'à 1,80m.

Armes Lourdes

L'appellation d'armes lourdes s'applique à toutes sortes d'instruments différents qui n'ont en commun que leur taille et leur capacité à infliger de lourds dégâts. Par ailleurs, il faut les manier à deux mains.

Dai tsuchi

Énorme marteau de guerre à deux mains populaire parmi le Clan du Crabe, le dai tsuchi est l'un des instruments les plus efficaces dont disposent les samurai de Rokugan contre les immenses créatures à la peau dure qui surgissent régulièrement de l'Outremonde pour menacer l'Empire. Entre les mains d'un expert, le dai tsuchi concentre la puissance des coups sur une petite zone, fracassant les armures et déchirant aisément le cuir épais des démons.

- **Mot-clé:** Grande
- VD: 5g2
- **Prix:** 15 koku

Masakari

Le masakari, une hache à une main, s'apparente à celles qu'utilisent les bûcherons dans tout l'Empire. Bien plus petit que les autres armes lourdes le masakari s'utilise toutefois de la même manière, d'où son apparition dans cette catégorie.

- **Mot-clé:** Moyenne
- VD: 2g3
- Prix: 8 koku

Ono

L'ono est une grande hache à deux mains qu'on peut facilement utiliser pour abattre des arbres ou trancher des membres. La force brute qu'on peut concentrer dans le fil de la lame d'une hache en portant un coup de haut en bas en fait sans doute l'arme personnelle la plus dévastatrice qui soit entre les mains d'un guerrier expérimenté.

- **Mot-clé:** Grande
- VD: 0g4
- Prix: 20 koku

Tetsubo

Le tetsubo a été l'arme caractéristique de bien des grands héros du Clan du Crabe, en particulier pendant la Guerre des Clans, et par conséquent devenu un symbole important pour bien des jeunes aspirants guerriers de la famille Hida. Un tetsubo est en réalité un gourdin de métal (ou de jade dans certains cas rarissimes) incrusté sur toute sa longueur de clous d'acier. Cette arme de conception élémentaire n'a pas son pareil pour fracasser les armures et autres cibles résistantes.

- **Mot-clé:** Grande
- VD: 3g3
- Prix: 20 koku

Bâtons

Les bâtons sont faciles à fabriquer et d'un maniement aisé. Répandus parmi la classe paysanne, on ne les considère généralement pas comme des armes, et aussi du fait de leur popularité parmi les moines de la Confrérie de Shinsei, pour lesquels les paysans ont beaucoup de respect et d'admiration. Légers et ne disposant ni de lame ni de pointe, les bâtons font preuve d'une inefficacité flagrante face à la plupart des adversaires portant une armure. Doublez le bonus au ND d'Armure que confère l'armure à l'adversaire quand on l'attaque avec un ou des bâtons.

Bo

Le plus simple et le plus répandu des bâtons dans l'Empire s'appelle le bo, simple hampe de bois de 1,50 à 1,80m de long. Il sert de bâton de marche aux voyageurs et aux moines, et se transforme en arme entre les mains de ceux qui ont assez d'audace pour s'en servir. Comme la plupart des bâtons, le bo devient quasiment inutile contre une armure.

- Mot-clé: Grande
- VD: 1g2
- Prix: 2 bu

Jo

Le jo est une sorte de demi-bo, petit bâton d'environ 90cm de long. On en manie souvent deux en même temps pour porter toute une série de coups rapides et violents.

- Mot-clé: Moyenne
- VD: 0g2
- Prix: 1 bu

Machi-kanshisha

Cette arme des plus curieuses est en réalité une sorte de pipe à tabac en métal. Sa taille et sa forme en font une arme efficace, tube de métal d'environ 90cm de long. En plus de servir à fumer, elle permet d'assommer un adversaire en lui donnant un bon coup sur la tête. Les membres de la famille Kaeru, qui gouverne la Cité de la Grenouille Riche, sont quasiment les seuls à utiliser les machi-kanshisha.

- Mot-clé: Moyenne
- VD: 0g2
- Prix: 20 koku

Nunchaku

Le nunchaku était à l'origine un outil agricole permettant de battre les blés. Il est facile à fabriquer et d'une surprenante efficacité. Il se compose de deux bâtons de 60cm reliés par une chaîne de 30cm de long. Le nunchaku ne montre l'étendue de ses possibilités qu'entre les mains d'un utilisateur averti, auquel cas le spectacle des séries de coups enchaînés relève de l'art pur et simple.

- Mots-clé: Petite, Paysan
- VD: 1g2
- Prix: 3 bu

Sang Kauw – Croissant de Lune & Bouclier

On ne voit cette curieuse arme que chez ceux qui ont choisi d'étudier les arts martiaux exotiques. Il s'agit d'un bâton de 90cm à 1,20m de long dont les deux extrémités possèdent une pointe. Le sang kauw en croissant de lune possède en son centre une lame recourbée que l'on peut utiliser pour repousser les assaillants, tandis que le sang kauw bouclier a un bouclier de métal pour protéger son porteur.

- Mot-clé: Moyenne
- VD: 1g2 (croissant de lune), 2g1 (bouclier)
- Prix: 10 koku

Tonfa

À l'origine, le tonfa était une poignée de meule de paysan. Il se compose d'un bâton de la longueur de l'avant-bras, et muni d'une poignée qui permet de le porter le long du bras. Il s'agit alors d'un outil défensif efficace, qui peut se transformer en arme offensive quand on le fait pivoter.

- Mots-clé: Moyenne, Paysan
- VD: 0g3
- Prix: 5 bu

Couteaux

Les couteaux, petites lames faciles à dissimuler et populaires chez les individus sans honneur, peuvent être cachés et emportés en des lieux où l'on n'est pas supposé avoir d'arme. La plupart des individus honorables aiment cependant en avoir un sous la main pour accomplir des tâches qui déshonoreraient un katana ou un wakizashi. Les couteaux peuvent être projetés en tant qu'armes de jet à une distance maximale de 6 mètres.

Aiguchi & Tanto

L'aiguchi et le tanto sont tous deux des couteaux de base très simples. La seule différence entre les deux réside dans la garde de l'aiguchi alors que le tanto n'en a pas. Beaucoup de samurai portent un tanto en tant qu'accessoire quotidien.

- Mot-clé: Petite
- VD: 1g1
- Prix: 1 koku

Jitte & Sai

Le jitte et le sai, adaptés d'outils agricoles issus des origines de l'Empire, ont peu à peu été acceptés par la caste des samurai. Le jitte en particulier se confond avec le statut de magistrat. Tous deux sont constitués d'un cylindre en acier de 30cm de long qui jaillit d'une poignée et s'effile jusqu'à une extrémité épointée. Sur les flancs du cylindre apparaissent des quillons au niveau de la séparation entre la lame et la poignée. Le jitte n'en a qu'un et le sai deux, symétriques et opposés. Le jitte et le sai ont peu à peu été acceptés par les samurai car ils représentent les armes idéales pour désarmer quelqu'un sans lui infliger trop de dégâts.

- Mot-clé: Petite
- VD: 1g1
- Prix: 5 bu

Kama

Le kama est une adaptation de la faucille. D'ailleurs, la grande majorité des kama de l'Empire sont encore utilisés dans les champs par les fermiers pour la récolte. Toutefois, le kama a peu à peu acquis le statut d'arme caractéristique d'un grand nombre de samurai du Clan de la Mante, en particulier au sein de la famille Yoritomo. On le considère donc comme une arme, même si un paysan peut en posséder un.

- Mots-clé: Petite, Paysan
- VD: 0g2
- Prix: 5 bu

Éventails de Guerre

Il existe toutes sortes d'éventails de guerre, qu'on appelle aussi *tessen*, et qu'on retrouve dans tout l'Empire. Les différents styles sont plus ou moins populaires en fonction des Clans, mais les provinces des Clans du Lion et de la Grue en utilisent plus souvent. Certains ne sont que de petites tiges de métal avec des feuilles métalliques reliées, aussi ne ressemblent-ils guère à des éventails traditionnels.

- Mot-clé: Petite
- VD: 0g1
- Prix: 5 koku

Lances

Les lances ressemblent en tous points aux armes d'hast, et on peut généralement les décrire comme des armes d'acier montées au bout d'un long manche en bois. On peut utiliser divers types de lances comme armes de jet: quand on les projette, on ajoute la Force de celui qui les utilise à la VD pour calculer les dommages, comme pour les armes de corps à corps.

Kumade

Même les membres du Clan de la Mante ne se sont pas entièrement convertis à l'usage du kumade en tant qu'arme. Il s'agit en fait d'une sorte de râteau composé d'un manche en bois dont une extrémité possède une pointe en métal et l'autre une série de crochets métalliques. Le bout aux crochets sert à arracher les souches ou les mauvaises herbes tandis que le côté en forme de lance permet d'écarter ou de transpercer tout ce qui se gêne pour le rassembler plus tard. La piètre facture des kumade explique pourquoi les membres de la famille Yoritomo ne l'ont pas adopté en tant qu'arme.

- Mots-clé: Grande, Paysan
- VD: 1g1
- Règles Spéciales: quand un kumade inflige plus de 25 Blessures lors d'une attaque unique, il se casse.
- Prix: 3 bu

Lance d'Arçon

La lance d'arçon provient des cultures gaijin, et on ne la rencontre quasiment jamais en dehors des Clans de la Licorne et du Bœuf. Cette arme ne s'utilise qu'à dos de cheval, calée sous l'épaule du cavalier avec la pointe en avant. Le cheval est alors lancé au galop, la pointe de la longue hampe de bois dirigée vers la cible. L'effet peut en être dévastateur, même si la plupart des lances d'arçon se fracassent à l'impact. Cette arme, fort peu adaptée à autre chose qu'une charge, se révèle quasiment inutile dans d'autres situations de combat.

- Mots-clé: Grande
- VD: 3g4
- Règles Spéciales: la VD indiquée ne s'applique que si la lance d'arçon est utilisée à dos de cheval pour effectuer une attaque directement consécutive à une Action de Mouvement. En toute autre circonstance, sa VD passe à 1g2. Si on l'utilise au combat au corps à corps sans Action de Mouvement, le ND de tous ses jets d'attaque augmente de +5 à dos de cheval et de +10 à pied. Une lance d'arçon 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 conçue et utilisée presque exclusivement par les samurai du Clan du Sanglier, dans les profondeurs des Montagnes du Crépuscule. Une poignée de voyageurs qui ont visité les terres du Clan du Sanglier ont adopté cette arme et enseigné son usage à leurs enfants ou à leurs élèves. Il arrive parfois de croiser des samurai maniant le mai chong hors des provinces du Clan du Sanglier, mais cela reste relativement rare. Le mai chong se compose d'une hampe de 2,40m pourvue d'une extrémité métallique de 30cm. Cette tête a trois pointes, l'une pointée vers l'avant et les autres à angle droit par rapport à celle-ci. Deux autres pointes sortent de part et d'autre de l'extrémité de l'arme, permettant des attaques d'estoc et de taille.

- Mot-clé: Grande
- VD: 0g3
- Règles Spéciales: le mai chong peut être lancé avec précision jusqu'à 7,5m.
- Prix: 20 koku

Nage-yari

Le nage-yari est une sorte de javeline, version raccourcie mais plus lourde du yari. Il mesure entre 90cm et 1,20m de long, et se dote d'une pointe en métal. On peut l'utiliser efficacement au combat au corps à corps ou le projeter sur une courte distance.

- Mot-clé: Moyenne
- VD: 1g2
- Règles Spéciales: le nage-yari peut être lancé avec précision jusqu'à 15m.
- Prix: 3 koku

Yari

Le yari est une lance standard mesurant entre 1,80 et 2,40m de long. On l'utilise à deux mains lorsqu'on se trouve à pied, et à une main à dos de cheval. On confie généralement les yari aux membres des légions d'ashigaru et aux troupes destinées à stopper la cavalerie. Comme les nage-yari, on peut les projeter à courte distance avec une certaine précision.

- Mot-clé: Grande
- VD: 2g2
- Règles Spéciales: le yari peut être lancé à une distance maximale de 9m, et dispose alors d'une VD de 1g2.
- Prix: 5 koku

Sabres et Épées

Le sabre, et le katana en particulier, représente le symbole sacré de la caste des samurai. Les autres épées ressemblent au katana, mais aucune n'a la même importance symbolique que cette lame sacrée, donc on les utilise moins fréquemment.

Cimeterre

Lourde lame incurvée venue d'au-delà des frontières de l'Empire d'Émeraude, le cimeterre fut rapporté à Rokugan par le Clan de la Licorne après ses huit siècles d'errance dans le vaste monde. Très rarement composé d'acier plié, sa robustesse n'égale jamais celle du katana. Seuls les samurai du Clan de la Licorne s'en servent, essentiellement au sein de la famille Moto.

- Mot-clé: Moyenne
- VD: 2g3
- Prix: 20 koku

Katana

Le katana est l'arme du samurai par excellence. Il représente l'âme de celui qui le porte, et si les bushi et ceux formés à son utilisation sont généralement les seuls à les porter sur eux en permanence, tous les samurai en possèdent un, même s'ils le laissent dans leur demeure. Les courtisans et shugenja ne portent généralement pas de katana sur eux, car cela impliquerait qu'ils savent s'en servir, donc censés pouvoir se défendre seuls. Chaque katana se garde généralement au sein d'une famille pour être transmis de génération en génération. L'aîné des enfants d'une génération donnée reçoit le sabre de son grand-père. Toutefois, un samurai

qui sert fidèlement son seigneur peut posséder plusieurs katana: non seulement celui de son grand-père, mais aussi un autre qui lui a été accordé pour ses bons et loyaux services, un autre qui symbolise sa nomination au poste de magistrat impérial, etc.

- Mots-clé: Moyenne, Samurai
- VD: 3g2
- Règles Spéciales: un personnage peut dépenser un Point de Vide pour ajouter 1g1 au jet de dommages effectué à l'aide d'un katana (les Points de Vide ne peuvent normalement pas être dépensés pour augmenter les dommages). On ne peut dépenser qu'un seul Point de Vide de cette façon, même si le personnage dispose d'une capacité lui permettant d'en utiliser plus d'un par Round.
- Prix: compte tenu de la nature symbolique du katana et de la difficulté qu'il y a à produire les feuilles d'acier qui composent la lame, ces armes ne sont généralement pas à vendre.

Ninja-to

Aussi méprisé que le katana est respecté, le ninja-to est l'arme de prédilection des ninja. Les ninja ont d'obscurs usages pour leurs sabres, et s'en servent par exemple pour faciliter l'escalade. Contrairement aux autres sabres, les ninja-to sont de facture grossière, plutôt laids, et se cassent facilement. Un ninja qui perd son arme peut facilement la remplacer sans se ruiner.

- Mots-clé: Moyenne, Ninja
- VD: 2g2
- Règles Spéciales: on considère également le ninja-to comme une arme de ninjutsu au regard des effets qui s'appliquent à celles-ci, y compris les Techniques et la perte d'Honneur liée à leur utilisation. Le ninja-to est une arme moyenne, mais on le considère comme une arme petite quand il s'agit de le dissimuler. Quand un ninja-to inflige plus de 40 Blessures en une attaque, sa lame se brise.
- Prix: 5 koku

No-dachi

Le no-dachi est sans doute l'arme la plus grande que manient couramment les samurai. Il ressemble à bien des égards au katana, excepté qu'il mesure de 1,50 à 2,10m de long. Il s'agissait à l'origine d'une arme utilisée contre la cavalerie, et il excelle à cet usage. Les bushi agressifs ou extrêmement entraînés peuvent toutefois s'en servir au corps à corps, une technique difficile mais d'une redoutable efficacité quand on la maîtrise.

- Mot-clé: Grande
- VD: 3g3
- Prix: 30 koku

Parangu

Le parangu s'apparente à une machette, une fine lame faite d'acier non replié et conçue pour couper les broussailles ou la végétation d'un geste vif, qu'il soit utilisé par les fermiers ou pour se déplacer dans une jungle voire une forêt dense. Le parangu jouit d'une bonne popularité dans les navires du Clan de la Mante où il sert à couper les cordes ou les étoffes sans avoir à craindre pour son katana. Les parangu sont généralement fabriqués à partir de rebuts de métal et ont de grandes chances de se briser lors d'un combat contre une lame noble.

- Mots-clé: Moyenne, Paysan
- VD: 2g2
- Règles Spéciales: quand un parangu inflige plus de 30 Blessures en une attaque, sa lame se brise.
- Prix: 10 bu

Wakizashi

Si le katana représente l'âme du samurai, le wakizashi symbolise son honneur. Chaque membre de la caste des samurai, jusqu'aux plus pieux des shugenja ou au plus subtil des artisans, possède un wakizashi représentant son statut. On ne porte pas toujours son wakizashi, mais il ne se trouve jamais bien loin et on l'emporte toujours en voyage. Étant le symbole de l'honneur de son propriétaire, on se sert de lui pour mener à bien le rituel de seppuku.

- Mots-clé: Moyenne, Samurai
- VD: 2g2
- Règles Spéciales: un wakizashi peut servir d'arme à distance et être projeté à 6m au maximum.
- Prix: 15 koku

Équipement Divers

Vous trouverez ici toutes sortes d'éléments d'équipement qu'on trouve couramment chez les samurai et les membres des autres classes.

- Accessoires de Pêche: un hameçon, un fil solide, un petit filet et un couteau pour nettoyer le poisson. Prix: 10 zeni
- Accessoires de Thé: nécessaires pour accomplir la cérémonie du thé. Prix: 1 koku
- Aiguilles de Tatoueur: en acier ou en bambou. Prix: 1 bu par jeu d'aiguilles
- Animal Domestique: chien, chat, rossignol, singe ou autre. Incapable de se battre. Prix: 1 koku
- Baguettes: couverts rokugani. Prix: 1 zeni
- Balle de Kemari: une sorte de ballon en cuir utilisé pour jouer au kemari, un sport populaire. Prix: 5 zeni
- Bol à Saké: les invités apportent souvent leur propre bol. Prix: 1 bu
- Bougie: une simple bougie. Prix: 1 bu
- Bourse: petit sac facile à dissimuler et destiné à contenir des pièces. Prix: 3 zeni
- Bouteille de Saké: vin de riz, une boisson très populaire chez les bushi. Prix: 1 bu
- Bouteille de Shochu: une boisson alcoolique distillée, très forte. Prix: 2 bu
- Bouteille de Teinture: utilisée pour la fabrication des vêtements ou pour colorer les cheveux. Prix: 1 bu
- Bouteille Vide: en faïence ou parfois en verre importé, et utilisée pour transporter les liquides. Prix: 1 zeni
- Brasero: récipient destiné à accueillir des substances incandescentes ou pour chauffer les liquides. Prix: 1 bu
- Canne de Marche: une simple canne facilitant la marche. Ne peut pas servir d'arme. Prix: 1 zeni
- Carquois: étui en étoffe recevant les flèches (jusqu'à 60). Prix: 20 zeni
- Coffre: coffre en bois ou en métal, pourvu d'une serrure pour stocker les objets précieux. Prix: 2 bu (bois), 8 bu (métal)
- Corde: de qualité variable, en chanvre, cheveux tissés ou soie. Prix: 3 zeni les 30 centimètres de corde de qualité correcte
- Couverture: une couverture grossière adaptée aux voyages. On en utilise souvent plusieurs pour rester au chaud. Prix: 1 bu
- Criquet Porte-bonheur: un petit criquet dans une cage. Prix: 4 bu

Chevaux

Les chevaux sont des biens importants pour n'importe quel samurai. Toutefois, en dehors du Clan de la Licorne, peu de samurai en possède un, à moins d'être particulièrement riche. La plupart du temps, le suzerain d'un samurai lui fournit le cheval nécessaire à l'accomplissement de son devoir, y compris pour tout voyage important. Au cas où un personnage voudrait malgré tout acheter un cheval, les prix qui suivent peuvent être considérés comme un bon point de départ (chaque cheval nécessitant de surcroît une dépense d'un koku d'entretien par mois pour sa nourriture, son écurie, etc.):

- Poney Rokugani: 25 koku
- Cheval Gaijin: 75 koku
- Destrier Utaku: 250 koku (c'est un minimum, et ce serait un véritable affront de la part d'un étranger au clan que d'en posséder un, cela finirait certainement par un duel)



- **Dés et Gobelet:** utilisés pour les jeux de hasard. Prix: 25 zeni
- **Doigt de Jade:** rare, et utilisé pour se protéger de l'influence de l'Outremonde. Prix: 1 koku... quand on en trouve...
- **Douceurs:** les en-cas populaires comprennent les petits gâteaux, les sucreries, les petits pains ou le riz au miel. Prix: 1 bu pour 4 parts
- **Écritoire:** la boîte sumi-e contient des pinceaux, des pierres à encre, un bol et du sable. Prix: 1 bu
- **Épices:** utilisées pour donner du goût à la nourriture lors des voyages, ou pour faire du troc. Prix: de 1 à 5 bu la petite bouteille
- **Grappin:** un crochet de fer conçu pour être attaché au bout d'une corde et à faciliter l'escalade. Prix: 1 bu
- **Huile de Lanterne:** une fiole contenant assez d'huile pour éclairer 2 heures. Prix: 3 zeni la fiole
- **Instruments de Musique:** parmi les plus courants, on peut citer le samisen, le biwa, la flûte et le tambourin. Prix: de 1 à 5 bu
- **Jeux de Voyage:** pièces et plateau de go, de shogi ou autres jeux. Prix: à partir de 1 bu
- **Kiseru:** une simple pipe à tabac. Prix: 3 zeni
- **Kubi Bukuro:** un filet servant à transporter et à montrer la tête coupée d'un ennemi. Prix: 2 zeni
- **Lanterne:** utilisée pour la décoration et l'éclairage. Prix: 1 bu (papier), 4 bu (métal)
- **Livre de Chevet:** petit livre à la reliure grossière traitant généralement de romance, d'aventure ou de poésie. Prix: de 3 zeni à 1 koku
- **Livres et Parchemins:** des supports robustes permettant d'écrire un journal ou de rassembler des informations. Prix: 1-10 bu
- **Marteau de Forgeron:** nécessaire pour fabriquer des armes et armures. Prix: 3 bu
- **Miroir:** en verre ou en métal, parfaitement poli. Prix: de 3 bu à 2 koku
- **Mortier et Pilon:** utilisés pour moudre et mélanger les ingrédients. Prix: 2 bu
- **Nécessaire d'Archer:** utilisé pour l'entretien des arcs et des flèches. Prix: 2 bu
- **Nécessaire de Divination:** ensemble de pièces ou de bâtonnets sculptés utilisés pour prédire l'avenir. Prix: 1 bu
- **Nécessaire de Premiers Moins:**. une aiguille et du fil, des bandages, des plantes désinfectantes (pour 10 utilisations). Prix: à partir de 1 bu
- **Palanquin:** somptueux véhicule de transport personnel porté par des serviteurs. Prix: 10 koku
- **Panier:** le récipient le plus répandu, en osier. Parfois utilisé comme chapeau. Prix: 1 à 5 zeni
- **Papier:** idéal pour rédiger des parchemins ou des « livres ». Prix: 1 bu les 5 feuilles
- **Parapluie:** en osier et en soie, permet de se protéger de la pluie. Prix: 2 bu
- **Parchemin et Fusain:** une alternative peu coûteuse au pinceau et à l'encre. Prix: 3 zeni les 10
- **Pelle:** un simple outil permettant de creuser. Prix: 5 zeni
- **Petit Couteau:** utilisé pour sculpter ou dans le cadre de la toilette. Prix: 5 zeni
- **Petit Étendard Dorsal:** indique le nom, le rang, la famille et le Clan du porteur. Prix: 1 koku
- **Petit Tabouret Pliant:** porté par les soldats pour économiser leurs forces. Prix: 3 bu
- **Petite Peinture ou Sculpture:** objet ayant une valeur sentimentale ou destiné à être offert. Prix: 3 bu
- **Petite Statue d'une Fortune ou d'un Ancêtre:** objet ayant une valeur sentimentale ou faisant office de porte-bonheur. Prix: 1 koku
- **Petite Tente:** pour deux personnes. Prix: 1 koku
- **Pierre à Aiguiser:** utilisée pour aiguiser les armes, mais pas le katana ou le wakizashi. Prix: 1 zeni
- **Pierre à Briquet et Aiguisoir:** sert à faire des étincelles pour faire un feu. Prix: 1 zeni
- **Pot en Fer:** utilisé pour faire la cuisine en voyage. Prix: 15 zeni
- **Rations de Voyage:** riz ou poisson séché, enveloppé dans du papier. Prix: 5 zeni par repas
- **Rouleau de Soie ou d'Étoffe:** utilisé pour raccommoder, envelopper, etc. Prix: 2 koku
- **Sac à Dos:** les sacs à dos rokugani se composent d'une structure en osier, ce qui les rend assez rigides. Prix: 3 zeni.
- **Sac Furoshiki:** un solide sac en soie refermé par un cordon. Prix: 1 zeni
- **Sceau ou Symbole Personnel:** utilisé pour signer des documents officiels et justifier son identité. Prix: 4 bu
- **Seau:** récipient métallique pourvu d'une anse et essentiellement destiné à transporter de l'eau. Prix: 1 zeni
- **Support à Daisho:** facile à démonter et à transporter, il s'agit d'un présentoir destiné à accueillir un daisho et un tanto. Prix: 1 koku
- **Tapis Tatami:** utilisé pour s'asseoir ou dormir par terre. Prix: 2 zeni
- **Tente, Chomchog:** une grande tente complexe dont se sert le Clan de la Licorne. Prix: 20 koku.
- **Tente, Yourte:** plus petite que le chomchog, mais plus grande qu'une tente ordinaire. Utilisée par le Clan de la Licorne. Prix: 10 koku

Vêtements et Accessoires

- **Cape de Voyage:** un épais manteau qu'on porte par-dessus les vêtements lors des voyages. Prix: 75 zeni
- **Chapeau de Paille à Larges Bords:** utilisé pour protéger le visage du soleil. Prix: 1 zeni
- **Coiffe de Courtisan:** coiffe pointue populaire chez les courtisans et les bureaucrates. Prix: 2 bu
- **Éventail de Courtisan:** éventail en papier décoré. Prix: à partir de 40 zeni
- **Hakama:** pantalon s'arrêtant à hauteur des genoux. Prix: 75 zeni
- **Haori:** vêtement semblable à une veste et porté par-dessus le kimono. Prix: 25 zeni
- **Kataginu:** vêtement porté par-dessus le kimono pour mettre les épaules en valeur. Prix: 40 zeni
- **Kimono:** la robe de base que portent tous les samurai. Inclut une ceinture/écharpe (obi). Prix: à partir de 1 bu
- **Masque:** fait de diverses matières, de la soie au métal (mempo). Souvent richement décoré. Prix: 3 bu
- **Nécessaire de Maquillage:** poudre pour le visage et maquillage. Prix: 1 koku
- **Netsuke:** petit bijou, comme une boucle d'oreille, un anneau, un bracelet, etc. Prix: 1 bu
- **Parfum:** fabriqué à partir de diverses plantes et substances. Prix: 2 bu la petite bouteille
- **Peinture de Guerre, Fiole:** populaire chez les guerriers des Clans du Crabe, de la Licorne et du Lion. Prix: 3 bu
- **Perruque:** utilisée pour se déguiser ou pour attirer l'attention à la cour. Prix: 1 bu
- **Poche d'Obi:** une petite poche qui se fixe à la ceinture. Prix: 25 zeni
- **Raquettes:** chaussures à large bord permettant d'éviter de s'enfoncer dans la neige. Prix: 2 bu
- **Sandales:** les chaussures les plus simples et les plus répandues. Prix: 50 zeni

Le Nécessaire de Voyage

Quasiment toutes les Écoles mentionnent un nécessaire de voyage dans leur équipement de départ. Mais que contient-il exactement? Eh bien, cela dépend de la famille, de l'École et de l'individu. Un nécessaire de voyage est en fait un sac, souvent appelé *furoshiki*, et rempli de divers objets utiles. Quand vous créez un personnage, choisissez dix objets parmi ceux-ci:

- Accessoires de Thé
- Aiguilles de Tatoueur
- Animal (chien, chat, singe ou deux rossignols)
- Baguettes
- Bijou ou Accessoire
- Bol à Saké
- Bougies (6)
- Bourse
- Bouteille d'Eau
- Bouteille de Saké
- Bouteille de Shochu
- Bouteille de Teinture
- Brasero à Encens
- Canne à Pêche ou Filet
- Canne de Marche
- Cape de Paille
- Chapeau de Paille à Larges Bords
- Corde (15m)
- Couverture
- Criquet Porte-bonheur (en cage)
- Dés
- Douceurs
- Épices
- Éventail
- Fiole de Peinture
- Grappin
- Instrument de Musique
- Jeu de Go ou de Shogi Miniature
- Kimono et Sandales de Rechange
- Lanterne
- Livre de Chevet
- Marteau de Forgeron
- Masque
- Mortier et Pilon
- Nécessaire de Divination (bâtonnets d'achillée)
- Nécessaire de Divination (pièces kawaru)
- Nécessaire de Maquillage
- Panier
- Parapluie en Osier
- Parchemin et Fusains (10)
- Parfum
- Pelle
- Perruque
- Petit Couteau (ne sert pas au combat)
- Petit Étendard Dorsal
- Petit Miroir
- Petit Tabouret Pliant
- Pierre à Aiguiser
- Pierre à Briquet et Aiguisoir
- Pinceau et Encre
- Pipe à Tabac
- Pot en Fer
- Raquettes
- Rations de Voyage (une semaine)
- Sceau ou Symbole Personnel
- Seau
- Statuette
- Support à Daisho
- Tapis Tatami
- Tente







水の巻

«Tous les secrets de ce monde et au-delà, à condition qu'on ait le courage d'y regarder.»

- CHUDA RURI

Livre de l'Eau



Le JdR Le Livre des Cinq Anneaux est un jeu de samurai. Pour être plus précis, il s'agit d'un jeu de samurai au service des Clans Majeurs de Rokugan. Les options de création de personnage proposées dans le Livre du Feu ont été conçues afin que le Maître du Jeu et les joueurs créent leurs propres samurai et mènent des aventures dans l'Empire de Rokugan. Toutefois, Rokugan apparaît vaste et bigarré, et si les Clans Majeurs dominent la scène politique, magique et militaire, ils ne constituent pas les seules factions en quête de ressources et d'influence. De nombreux individus et organisations souhaitent s'inviter dans la cour des Clans Majeurs. Si le MJ le souhaite, il est parfaitement possible d'en tirer des personnages joueurs, ou de simples options de jeu.

Le Clan de l'Araignée

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

La Famille Chuda: Intelligence +1

Héritiers spirituels de la première famille Chuda, balayée il y a des siècles, les Chuda regroupent des maho-tsukai ambitieux et affamés de pouvoir qui explorent les secrets de la magie du sang. Leurs allégeances demeurent toujours suspectes car ils ont changé de maîtres en plusieurs occasions dans le passé.

La Famille Daigotsu: Constitution +1

Les seigneurs de l'Araignée constituent de loin la plus vaste famille du Clan. Un grand nombre de samurai de tous horizons ayant succombé à la Souillure de l'Outremonde ou au culte de Fu Leng embrassent la philosophie et les méthodes du Sombre Seigneur Daigotsu et exécutent ses ordres sans la moindre considération pour leurs anciens parents ou alliés. Tous les Daigotsu ne portent pas la Souillure, mais beaucoup d'entre eux ont senti la sinistre caresse de Jigoku.

La Famille Goju: Agilité +1

Ceux qui portent le nom de Goju n'appartiennent assurément plus au genre humain. Ils servaient jadis l'entité appelée l'Ombre Rampante et n'étaient rien de plus que de simples extensions de sa volonté. Depuis la destruction, de cette sinistre entité, ils servent tout naturellement son successeur, le Dragon de l'Ombre, et ont recouvert une partie de leur individualité, même s'il ne s'agit toujours que de monstres sans visage ni âme la plupart du temps.

Les Moines de l'Araignée: Réflexes +1

Les plus étranges agents du Clan de l'Araignée sont les moines de l'Ordre de l'Araignée. Beaucoup d'entre eux n'ont jamais succombé à la Souillure de l'Outremonde, mais se tournent vers la philosophie de l'Araignée car elle colle parfaitement avec leur soif de pouvoir personnel et leurs démonstrations de force.

L'École de Bushi Daigotsu

Les légions de guerriers fidèles à Daigotsu utilisent un style de combat issu des diverses Techniques dont ils disposaient dans leur ancienne vie. Du coup, les Techniques Daigotsu apparaissent quelque peu éclectiques, mais peuvent se révéler particulièrement efficaces quand on s'en sert conjointement les unes avec les autres. Les bushi habiles exploitent ces secrets pour laminer leurs ennemis et boire leur essence vitale pour se soigner, un acte qui fait d'eux des traîtres et blasphémateurs aux yeux de l'Empire.

Les Techniques de Bushi Daigotsu témoignent des faveurs dont ceux-ci jouissent auprès de leur dieu et maître, Fu Leng. Leur faculté d'augmenter les dommages et d'inspirer la peur en fait des adversaires puissants pour de nombreux ennemis. Enfin, leur niveau de pouvoir augmente considérablement quand ils se servent de la Souillure de l'Outremonde (bien que cela présente beaucoup de risques).

L'École de Bushi Daigotsu

- **Bonus:** Force +1
- **Compétences:** Chasse, Connaissance: Outremonde, Intimidation, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence de Bugei ou Dégradante au choix
- **Honneur:** 1.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: La Voie de l'Araignée

Le Bushi Daigotsu doit arpenter la ligne très mince qui sépare l'utilisation de la Souillure pour nourrir son corps et les stigmates qu'une telle utilisation provoque. Au début de chaque Round, vous pouvez décider de réduire les Malus de Blessure de votre Rang de Force + votre Rang de Souillure jusqu'à la fin du Round, ou d'augmenter vos jets de dommages du même chiffre. Par ailleurs, le ND des jets visant à détecter la présence ou les effets de la Souillure de l'Outremonde sur vous augmente de 10.

Rang 2: Aura de Sang

La simple présence d'un Bushi Daigotsu trouble ceux non préparés à y faire face. Vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Simple pour activer cette Technique. Tant qu'elle est active, vous et vos alliés situés dans un rayon de 9m ajoutez +2g0 au total de vos jets de dommages. Cela dure un nombre de Rounds égal à votre Rang de Souillure + votre Rang de Force. Ce bonus ne peut se cumuler à d'autres applications d'Aura de Sang. Le fait d'utiliser cette Technique alors qu'elle vous affecte encore vous permet de remettre les compteurs à zéro pour la durée du bonus.

Rang 3: Ailes d'Ashura

Le Bushi Daigotsu se déplace et frappe aussi vite que la cendre portée par le vent. Vous pouvez effectuer des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

Rang 4: Colère Dévorante

Par la puissance de Fu Leng, le bushi se nourrit de la force de ses ennemis. Chaque fois que vous touchez un adversaire au corps à corps, vous regagnez aussitôt 5 Blessures. Vous pouvez ainsi vous retrouver avec des Blessures supplémentaires dépassant votre maximum habituel, mais ce bonus se limite à 20 Blessures. Les Blessures en excès sont perdues à la fin de l'escarmouche.



Rang 5: Assaut Inhumain

La colère d'un Bushi Daigotsu s'apparente à celle d'une bête déchaînée. Une fois par escarmouche, vous pouvez porter une volée de coups fracassants en effectuant une attaque de corps à corps au prix d'une Action Complexe. Cette attaque ignore les bonus et effets de l'armure (dont sa Réduction) et toute Posture qu'adopte la cible. Si le coup touche, la cible ne peut jouir des bonus d'armure ou de Posture à son ND d'Armure pendant un nombre de Rounds égal à votre Rang de Souillure + votre Rang de Force. Si votre adversaire adopte la Posture d'Assaut, il subit bel et bien le malus au ND d'Armure de -10.

L'École de Shugenja Chuda

Les Chuda observent une vieille tradition maho transmise en secret depuis des siècles, depuis que leur famille a été éradiquée par le Clan du Phénix. Au sein du Clan de l'Araignée, les héritiers du Serpent ont trouvé un nouveau foyer en prenant la place des Chuda et ils servent leurs maîtres à la perfection. Les Chuda comptent parmi les maho-tsukai les plus puissants et entreprenants. Ils repoussent sans cesse les frontières de la magie du sang, tout simplement parce qu'ils ne peuvent se contenter du pouvoir qui s'offre à eux. Les atrocités commises dans le but d'accroître le pouvoir et les connaissances de leur École n'ont aucune limite.

La maho fait sans conteste possible la force de la famille Chuda, mais le prix associé à son usage en fait des lanceurs de sorts moins prolifiques que les autres shugenja. Heureusement, leur technique leur permet de dissimuler la nature corrompue de leur magie et de limiter la vitesse à laquelle la Souillure se propage en eux.

L'École de Shugenja Chuda

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Chasse, Connaissance: Maho, Connaissance: Outremonde, Discrétion, une Compétence au choix
- **Honneur:** 0.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 3 koku
- **Affinité/Déficience:** les shugenja Chuda ont une Affinité aux Sorts qui ne relèvent pas du Vide et qui s'accompagnent du mot-clé Maho. Choisissez un élément autre que le Vide. Vous avez une Déficience pour tous les Sorts de l'élément en question qui ne relèvent pas de la maho.
- **Technique:** *Sang Dilué* – Les Chuda existent depuis des siècles, cachés parmi la population rokugani et dissimulant la véritable nature de leur magie noire. Quand vous lancez un Sort de Maho, vous pouvez déclarer une Augmentation pour cacher la nature corrompue de la magie. Le Sort fonctionne tout à fait normalement, mais rien n'indique qu'il ne relève pas d'une magie élémentaire traditionnelle. Vous pouvez déclarer une seconde Augmentation pour réduire à un point la Souillure de l'Outremonde normalement acquise à cause d'un Sort de Maho, quel que soit son Niveau de Maîtrise. Si vous préférez, vous pouvez aussi sacrifier un Point d'Honneur pour réduire à un Point la Souillure de l'Outremonde normalement acquise à cause du Sort.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Sorts de Maho d'un élément non Déficient, 2 Sorts de Maho d'un second élément non Déficient, et 1 Sort d'un autre élément non Déficient

L'École de Courtisan Daigotsu

La plus grande victoire du Clan de l'Araignée a sans doute été d'infiltrer lentement mais sûrement les nombreuses cours des Clans Majeurs. Déguisés en ronin et émissaires de branches mineures d'autres familles, les courtisans Daigotsu ont exploité le réseau de contacts, de victimes de chantage et d'agents du Clan de l'Araignée pour s'emparer de place de choix au sein des cours de nombreux Clans, y compris parmi les Familles Impériales. Grâce à cela, ils tentent de manipuler subtilement autrui et de provoquer des conflits qui serviront leur vrai Clan, en en écartant leurs ennemis et en sapant l'honneur des samurai influençables.

La plus grande force des Courtisans Daigotsu ne réside pas dans l'ensemble de leurs Techniques, de toute évidence très utiles, mais dans leur faculté de dissimuler leur Souillure, le cas échéant. Leurs Techniques se concentrent sur la perturbation d'autrui, créant un environnement favorable tout en détournant l'attention sur quelqu'un d'autre. C'est là un point essentiel qui assure leur survie et profite grandement à leur Clan.

L'École de Courtisan Daigotsu

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Comédie, Courtisan (Manipulation), Étiquette, Méditation, Sincérité (Tromperie), Tentation, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 1.0
- **Équipement:** Vêtements Commodes, Wakizashi, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: Murmures Insidieux

Les Courtisans Daigotsu parviennent à dissimuler leur vraie nature à la perfection afin que nul ne puisse découvrir leurs véritables intentions et leur éventuelle Souillure. Vous gagnez une Augmentation Gratuite lorsque vous utilisez Sincérité (Tromperie). Les jets visant à détecter votre Souillure (comme les Techniques de Chasseur de Sorcières Kuni) voient leur ND augmenter d'un nombre égal à 5x votre Rang de Maîtrise. Quand quelqu'un tente d'évaluer votre Rang d'Honneur, vous y ajoutez votre Rang de Maîtrise.

Rang 2: Des Fissures dans le Mur

Le Courtisan Daigotsu apprend à livrer de subtiles et banales informations qui lui permettent de détourner l'attention. Chaque fois que vous vous livrez à une conversation, vous pouvez dépenser un Point de Vide et faire un Jet de Courtisan (Manipulation)/Intuition (au prix d'une Action Simple) contre un ND 25 pour imposer à tous les individus situés dans un rayon de 6m un malus de -1g1 à tous leurs Jets d'Étiquette et de Spectacle durant l'heure qui suit. Les cibles ne sont pas conscientes de l'origine de leur baisse de concentration. Cet effet ne peut être utilisé plusieurs fois de suite.

Rang 3: Nul ne Piège les Ténèbres

À ce Rang, le Courtisan Daigotsu apprend à détourner l'attention et les accusations en propageant une forme de discorde tout autour de lui. Chaque fois que vous êtes la cible de méfiance ou de suspicion, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Simple pour reporter la faute sur un individu présent au moment de l'accusation. Vous devez faire un Jet d'Opposition de Sincérité (Tromperie)/Intuition contre la Sincérité (Honnêteté)/Intuition de la malheureuse cible pour que votre ruse fonctionne (si votre tentative semble déplacée ou injustifiée, le MJ pourra accorder un bonus à la cible). En cas de réussite, tous ceux qui vous entendent penseront la cible coupable, du moins jusqu'à ce qu'on leur prouve le contraire.

Cette Technique ne peut être utilisée pour se sortir de situations dans lesquelles vous êtes de toute évidence coupable (comme, par exemple, si vous vous tenez au-dessus du corps d'un magistrat avec un couteau couvert de sang dans la main), ni reporter l'accusation sur un individu absent.

Rang 4: La Caresse du Peché

À ce niveau d'entraînement, votre niveau de manipulation et de désinformation vous permet d'agir sur les pensées de vos interlocuteurs pour les pousser temporairement vers la faiblesse, l'agressivité et la confusion. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez parler avec quelqu'un pendant quelques minutes et faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Volonté contre l'Étiquette (Courtoisie)/Volonté de la cible. En cas de réussite, elle acquiert l'un des sept Désavantages Rongé par le Shourido (de votre choix) pour un nombre d'heures égal à votre Rang de Maîtrise. En prenant deux Augmentations, vous pouvez même lui imposer un second Désavantage Rongé par le Shourido (de votre choix) qui dure aussi longtemps. Vous ne pouvez cependant pas utiliser cette Technique sur une même personne deux fois dans la même journée.

Rang 5: L'Étreinte des Ténèbres

La dernière leçon de l'École de Courtisan Daigotsu apprend aux élèves à pousser leurs ennemis sur la voie de l'agressivité et de la violence. En conversant avec quelqu'un pendant au moins 15 minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Sincérité (Tromperie)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/Perception. Si votre cible a un Désavantage Rongé par le Shourido, vous gagnez un bonus de +5g0 au jet. En cas de réussite, vous pouvez convaincre la cible de traiter une personne, un groupe, une institution ou un Clan comme un ennemi. La Technique ne permet cependant pas de retourner quelqu'un contre son seigneur ou l'Empereur. Sujette à cette limitation, la cible croira en cette inimitié jusqu'à preuve du contraire.

Cette Technique ne peut être utilisée contre une même personne qu'une seule fois par mois.



Les Clans Mineurs

L'Ordre des Moines de l'Araignée

Les origines de l'énigmatique Ordre de l'Araignée demeurent un mystère pour beaucoup, y compris au sein du Clan auquel il a juré fidélité. L'Ordre naquit des préceptes du moine déchu Roshungi, mais il ne se mit à croître véritablement que lorsque son meilleur élève, Michio, se mit à propager l'évangile selon lequel chacun doit trouver sa propre voie. Les Frères de l'Araignée font des adversaires impitoyables à la réputation bien méritée de brutes. Leur entraînement inclut un style de combat au corps à corps dévastateur et l'utilisation d'armes lourdes. Bien que certains succombent aux sirènes de la Souillure de l'Outremonde, beaucoup restent purs parce qu'ils ne font pas appel aux pouvoirs des ténèbres.

Les Moines de l'Araignée forment des combattants de corps à corps hors pair qui, contrairement aux pratiquants d'autres styles de combat monastiques, mutilent leurs adversaires plutôt que de les neutraliser. Leur volonté d'acier leur offre d'importants bonus pour résister à la manipulation et à la magie, ainsi qu'une grande robustesse et des dommages accrus.

Moines de l'Ordre de l'Araignée

- **Bonus:** Agilité +1
- **Compétences:** Armes d'Hast, Athlétisme, Connaissance: Théologie, Jiujutsu 2, Méditation, une Compétence au choix
- **Honneur:** 1.5
- **Équipement:** Armure Légère ou Lourde, vêtements robustes, Arme Lourde ou Arme d'Hast, nécessaire de voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: La Voie Noire

L'Ordre de l'Araignée enseigne force et maîtrise de soi, y compris celles des ténèbres qui se cachent au plus profond de l'âme. Vous gagnez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque effectués à mains nues ou avec une arme d'hast. Vous ajoutez aussi le double de votre Rang de Maîtrise à votre ND d'Armure contre les attaques de corps à corps.

Rang 2: Attirer le Coup

La maîtrise du corps marque une étape vers la voie du pouvoir, et cette maîtrise offre une endurance considérable. Vous pouvez choisir un Anneau autre que le Vide. Vous gagnez une Réduction égale à cet Anneau, auquel vous ajoutez votre Rang de Souillure de l'Outremonde, le cas échéant.

Rang 3: Rapidité des Ténèbres

L'alignement du corps et de l'esprit offre une vitesse exceptionnelle. Quand vous vous servez d'une arme d'hast ou d'une attaque à mains nues, vous pouvez effectuer des attaques de corps à corps au prix d'Actions Simples plutôt que d'Actions Complexes.

Rang 4: Protegé par le Chi

Après la maîtrise du corps vient la maîtrise de l'âme. Avec cette Technique, vous pouvez choisir un Anneau autre que le Vide. Ajoutez le double de votre Rang dans cet Anneau, ainsi que votre éventuel Rang de Souillure de l'Outremonde, au ND des Sorts lancés contre vous. Vous pouvez réprimer cet effet si vous le désirez.

Rang 5: Les Ténèbres Déchaînées

La véritable maîtrise de soi consiste à puiser dans les ténèbres intérieures. Vous gagnez un nombre de Points de Vide supplémentaires égal à votre Rang de Souillure de l'Outremonde ou votre Anneau de Terre, au choix. Vous pouvez vous en servir comme vos Points de Vide habituels, mais aussi les dépenser pour ajouter un bonus de +1g1 au total de vos jets de dommages.

Quand un samurai accomplit un acte d'héroïsme pour Rokugan, l'Empereur peut le récompenser en faisant de lui le chef de son propre Clan Mineur. Celui-ci rassemble alors des partisans prêts à rejoindre sa cause et à servir l'Empire à leur façon. Cette faveur inestimable, accordée à de nombreuses reprises au cours de l'histoire rokugani, a produit des groupes divers et variés de fiers guerriers.

Les Clans Mineurs contrôlent habituellement une petite région de l'Empire et leur population reste très modeste comparée à celle des Clans Majeurs. La plupart des Clans Mineurs n'ont qu'un nom de famille et les plus minuscules n'abritent que quelques dizaines de samurai.

Le Clan du Blaireau

Le fondateur du Clan du Blaireau était un puissant guerrier Crabe qui prouva son mérite lors d'une épreuve de force menée devant l'Empereur en personne. Les descendants du premier Blaireau vivent sur la frontière septentrionale de Rokugan et se chargent de protéger l'Empire des invasions étrangères. Les Blaireau tiennent clairement de leurs cousins Crabe et embrassent la force du détriment de toute forme de raffinement, sans compter qu'ils n'acceptent pas la défaite, quelles que soient les circonstances.

La Famille Ichiro: Force +1

Les Ichiro se montrent impolis et grossiers avec le reste de l'Empire. Ils préfèrent l'action aux belles paroles, le pragmatisme aux mondanités. Généralement trapus, ils doivent à leur vie de montagnard d'accentuer cette caractéristique physique.

L'École de Bushi Ichiro

Un Hida fonda l'École de Bushi Ichiro, et celle-ci reste fidèle à ses origines. La philosophie de l'École est simple: frappe ton ennemi si fort qu'il n'ait pas le temps de mettre en place la moindre tactique.

L'École de Bushi Ichiro s'attache avant tout à la lutte et au combat à mains nues. Elle insiste sur la force brute, censée pouvoir venir à bout de n'importe quel ennemi. Les Bushi Ichiro usent donc de leur force pour résoudre tous leurs problèmes. Là où d'autres réagissent avec célérité ou frappent avec précision, les Ichiro préfèrent infliger des dommages écrasants.

L'École de Bushi Ichiro

- **Bonus:** Force +1
- **Compétences:** Armes Lourdes, Athlétisme, Commerce, Défense, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 3.5
- **Équipement:** Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: Transcender la Montagne

Les bushi du Clan du Blaireau vivent et s'entraînent sur les terres déchiquetées de la Grande Muraille du Nord. À leurs yeux, la force mesure le talent d'un guerrier, car ce dernier peut compter sur la puissance de ses poings en ultime recours. Vous pouvez relancer tout Jet de Compétence ou de Trait s'appuyant sur la Force, mais devez alors conserver le résultat du second jet. Vous ne subissez pas de malus de déplacement ou de combat liés à un terrain médiocre, et la moitié seulement du malus normal découlant d'un terrain difficile.

Rang 2: La Force du Blaireau

Avec de l'entraînement, le Blaireau apprend à faire appel à sa force pour écraser ses adversaires. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Force, vous pouvez relancer un jet de dommages et garder le résultat de votre choix.

Rang 3: Coup Écrasant

Que ce soit à mains nues ou avec une arme, le Blaireau expérimenté apprend à porter des coups d'une puissance terrifiante capables de pulvériser chair et os malgré la protection d'une armure. Vous pouvez ignorer les effets d'armure du ND d'Armure d'un adversaire. Vos attaques à mains nues ignorent 1 Rang de la Réduction de votre cible.

Rang 4: Pluie de Pierres

Les samurai Ichiro apprennent à frapper avec la rapidité d'une avalanche. Vos attaques à mains nues et attaques avec des armes accompagnées du mot-clé Samurai sont considérées comme des Actions Simples.

Rang 5: Contrecoup

Selon la dernière leçon qu'enseignent le dojo du Clan du Blaireau, les coups les plus efficaces ne sont pas forcément les plus rapides, mais les plus durement portés. Au début d'une escarmouche, avant que ne soit lancée l'Initiative, vous pouvez décider de réduire la votre de 20 points pour la durée de l'escarmouche. En échange, vous lancez (sans les garder) un nombre de dés supplémentaires égal à votre Rang de Force à vos jets d'attaque et de dommages des deux premiers rounds de cette escarmouche.



Le Clan du Bœuf

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

La Famille Morito: Constitution +1

L'ambition des samurai de la famille Morito à se faire un nom attira rapidement l'attention du Kolat, qui les accepta en son sein au titre de bourreaux et de guerriers. En dehors des terres des Licornes, les Morito n'ont pas d'égal en selle. De plus, ils restent attentifs aux rumeurs qui circulent au sein de la pègre rokugani et cherchent constamment à étendre leur influence.

L'École de Bushi Morito

Le Clan du Bœuf a gagné ses galons en affrontant une armée d'esprits pourvue de la sagesse de générations d'ancêtres. Peu après son apparition, l'École de Bushi Morito se tailla une bonne réputation et gagna le respect des bushi de tout l'Empire. Le gros des forces du Clan du Bœuf forme des unités de cavalerie lourde capable d'occire le cœur d'une armée de fantassins.

Les Bushi Morito apprennent à tirer le meilleur parti du combat à cheval. Ils peuvent piétiner les soldats qui se tiennent devant eux et manœuvrer très rapidement autour du champ de bataille en profitant de la vitesse de leurs montures. Les Morito se servent souvent d'une arme d'hast, mais sont entraînés pour s'adapter à toute situation quand il leur faut adopter un autre style de combat.

L'École de Bushi Morito

- **Bonus:** Agilité +1
- **Compétences:** Chasse (Pistage), Connaissance: Kolat, Connaissance: Pègre, Défense, Équitation, Kenjutsu, une Compétence au choix
- **Honneur:** 3.5
- **Équipement:** Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Cheval (poney rokugani), Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: Héritage des Quatre Vents

Le guerrier du Bœuf combat comme un seul homme avec son cheval. Au début du combat, vous pouvez ajouter +1g0 à votre Initiative si vous êtes Monté. Par ailleurs, vous ajoutez +1g0 aux jets d'attaque si vous êtes Monté.

Rang 2: Partout Souffle le Vent

Le Bushi Morito connaît toutes les facettes de la guerre. Au début d'un combat, vous pouvez annoncer un nombre de Compétences de Bugei égal à votre Rang de Maîtrise. Vous ajoutez +1g0 aux jets liés aux Compétences choisies.

Rang 3: De Tonnerre et de Fureur

Le Bushi Morito frappe avec la rapidité d'un cheval au galop. Vous pouvez effectuer des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe si vous êtes Monté.

Rang 4: La Lame Vole Sur le Vent

Le Bushi Morito peut se précipiter de l'avant en se déplaçant plus vite que ses adversaires ne l'imaginent. Une fois par escarmouche, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour que votre Score d'Initiative soit égale à celle d'un autre protagoniste de la bataille (il peut s'agir d'un allié ou d'un ennemi). Toutefois, après avoir utilisé cette Technique, votre Score d'Initiative se réduit de 5 lors de l'étape de Réactions de chaque Round jusqu'à la fin de la rencontre.

Vous n'avez droit qu'à un Tour par Round, même si votre Score d'Initiative tombe sous votre Score d'Initiative actuelle.

Rang 5: Vif et Furieux

Le Bushi Morito charge au combat, piétinant ceux qui ne s'écartent pas de son chemin. Quand vous attaquez un adversaire ayant une Initiative inférieure à la vôtre, vous ajoutez +2g2 aux jets d'attaque et de dommages.

Le Clan de la Chauve-souris

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

La Famille Komori: Intelligence +1

Les Komori forment une famille de shugenja réunis sous la bannière du Clan de la Chauve-souris par le fondateur du Clan en personne. Ils sont uniques en ce sens qu'ils ne partagent guère de caractéristiques communes. Toutefois, ils apparaissent avides d'apprendre et veulent se servir avec intelligence de leurs nouveaux pouvoirs.

L'École de Shugenja Komori

Quand Yoritomo Komori eut l'honneur de fonder son propre Clan Mineur, il rallia rapidement les meilleurs shugenja à ses côtés. Il décida ensuite de rendre hommage aux facultés de communication des esprits chauves-souris et de mettre ses ressources à la disposition de l'Empire. Les Komori admettent qu'il faut trouver le juste équilibre entre la théorie et la pratique, et s'efforcent donc d'affûter leurs qualités de messagers.

L'École de Shugenja Komori n'a pas d'équivalent dans l'Empire. Les koumori, des esprits chauves-souris bienveillants originaires de Chikushudo, ont aidé l'humanité en plusieurs occasions. Leur puissante magie n'a toutefois jamais été bien comprise en raison de leur nature recluse. Les Shugenja Komori puisent dans cette ressource, qui leur confère des Sorts aussi étranges que merveilleux et de plus totalement inédits.

Les Clans Mineurs Disparus

Plusieurs des Clans Mineurs décrits dans cette partie ont disparu à un moment ou un autre de l'histoire de Rokugan. Si chaque MJ peut faire usage de ces Clans comme bon lui semble dans le cadre de sa campagne, ceux qui préfèrent suivre l'histoire officielle du jeu doivent bien comprendre que les Clans suivants n'existent plus.

- *Le Clan du Sanglier* – Les Sanglier ont été balayés suite aux actes d'un puissant sorcier du nom d'Agasha Ryuden en l'an 501. Leurs âmes ont servi à créer l'un des plus puissants nemuranai de tous les temps, l'Enclume du Désespoir.
- *Le Clan du Mille-pattes* – Le Clan du Mille-pattes a rejoint le Clan de la Mante sous le nom de la famille Moshi peu après la fin de la Guerre des Clans (vers l'an 1128). Pour plus de détails, reportez-vous à la famille Moshi et à son École de Shugenja (cf. Livre du Feu).
- *Le Clan du Faucon* – Les Faucon furent absorbés par les Crabes après qu'une calamité survenue sur leurs terres eut mis en danger les provinces des Crabes. Le bonus de la famille Toritaka apparaît dans la partie du Clan du Crabe du Livre du Feu (mais également ci-après) et leur École figure plus bas.
- *Le Clan du Renard* – Le Clan du Renard a rejoint le Clan de la Mante sous le nom de la famille Kitsune en l'an 1170. Le bonus de la famille Kitsune apparaît dans la partie du Clan de la Mante du Livre du Feu (mais également ci-après) et leur École figure plus bas.
- *Le Clan du Serpent* – Le Clan du Serpent est dévoré de l'intérieur par la maho, alors même qu'il a été fondé pour la combattre. Il fut anéanti par les Phénix en l'an 401, puis ressuscité par un descendant corrompu des siècles plus tard. C'est aujourd'hui la famille Chuda du Clan de l'Araignée. L'École décrite ci-après reprend les Techniques jadis pratiquées par les Serpent, aujourd'hui totalement disparus.
- *Le Clan de la Guêpe* – Le Clan de la Guêpe a rejoint le Clan de la Mante sous le nom de la famille Tsuruchi à la fin de la Guerre des Clans (vers l'an 1128). Pour plus de détails, reportez-vous à la famille Tsuruchi et à son École d'Archer (cf. Livre du Feu).

L'École de Shugenja Komori

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Cérémonie du Thé, Connaissance: Ancêtres, Connaissance: Théologie, Méditation, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, 1 Arme au choix, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 3 koku
- **Affinité/Déficience:** Air/Terre
- **Technique:** *Les Murmures du Kami* – Les Komori pratiquent les rituels des esprits koumori dont descend leur fondateur et portent des messages grâce aux kami. Vous pouvez utiliser un emplacement de Sort pour envoyer un message chuchoté à un individu de votre connaissance. Ce message ne peut durer plus de 30 secondes par Rang de Maîtrise, et peut être porté à une distance maximale égale à votre Rang de Maîtrise x150km.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Air, 2 Eau et 1 Feu

Le Clan du Faucon

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

La Famille Toritaka: Perception +1

Les Toritaka ont toujours constitué une petite confrérie vivant près des terres Crabe. Ces samurai, habituellement imposants, ont leurs muscles gonflés par les années de combats incessants. Mais malgré leur apparence de brutes, les Toritaka font preuve de calme et se tiennent à l'écart de la société rokugani.

L'École de Bushi Toritaka

L'École de Bushi Toritaka se spécialise dans la destruction de créatures originaires des autres Royaumes des Esprits. Le style s'avère suffisamment souple pour s'adapter à toutes les surprises que de nouveaux monstres pourraient réserver. Malheureusement, les guerriers Toritaka se spécialisent tellement que leurs Techniques ne se montrent guère utiles contre des adversaires humains.

Les samurai de l'École de Bushi Toritaka s'attachent à frapper les monstres et à passer outre leurs défenses. Ils se servent du daisho ou de la lance pour trouver le point faible d'un monstre et l'attaquent implacablement jusqu'à ce qu'il tombe. Au fil de leur entraînement, les Toritaka apprennent à distinguer les ruses des monstres pour neutraliser de tels ennemis.

L'École de Bushi Toritaka

- **Bonus:** Force +1
- **Compétences:** Chasse 2, Connaissance: Royaume des Esprits, Élevage (Faucon), Kenjutsu, Lances, une Compétence au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: Les Yeux du Faucon

Le Toritaka doit être conscient de son environnement en permanence, car ses ennemis peuvent surgir de n'importe où. Vous ajoutez +1g0 à vos Jets de Compétence et de Trait liés à la Perception. Par ailleurs, quand vous frappez une créature originaire d'un autre Royaume des Esprits (dont les oni de Jigoku et les morts affamés de Gaki-do), vous ajoutez +1g0 à tous vos jets de dommages.

Rang 2: Le Faucon Prend son Envol

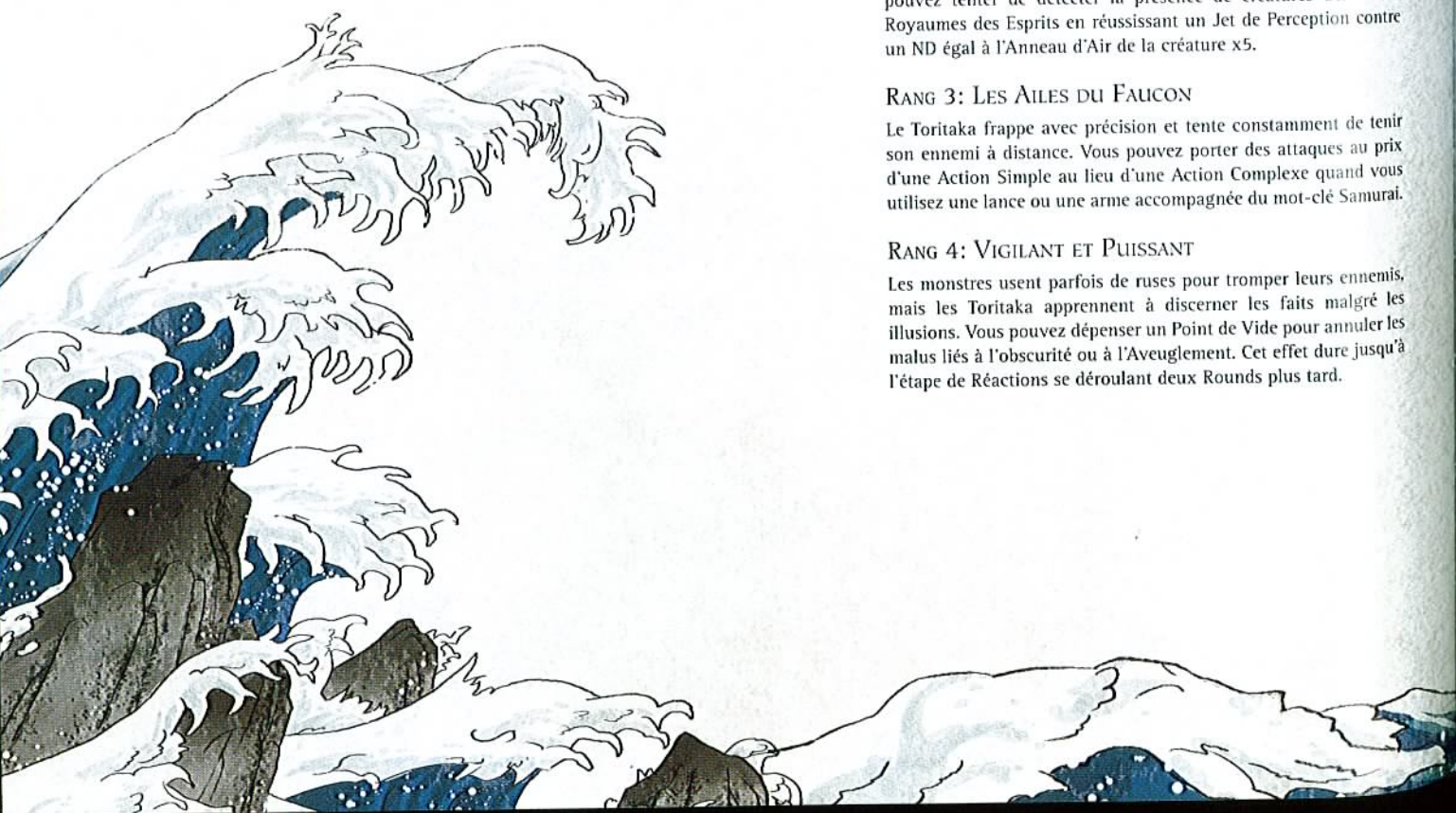
Grâce à son entraînement, le Toritaka sent les émanations des esprits proches qui entrent dans le royaume des mortels. Vous pouvez tenter de détecter la présence de créatures des autres Royaumes des Esprits en réussissant un Jet de Perception contre un ND égal à l'Anneau d'Air de la créature x5.

Rang 3: Les Ailes du Faucon

Le Toritaka frappe avec précision et tente constamment de tenir son ennemi à distance. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous utilisez une lance ou une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

Rang 4: Vigilant et Puissant

Les monstres usent parfois de ruses pour tromper leurs ennemis, mais les Toritaka apprennent à discerner les faits malgré les illusions. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour annuler les malus liés à l'obscurité ou à l'Aveuglement. Cet effet dure jusqu'à l'étape de Réactions se déroulant deux Rounds plus tard.



Rang 5: Les Serres du Faucon

Rien ne peut empêcher le Toritaka de toucher sa cible. Vos attaques ignorent 5 points de Réduction. Contre les créatures des autres Royaumes des Esprits, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour diminuer leur Réduction de 10 pendant un Round (cela ne se cumule pas avec les autres effets annulant la Réduction). Le Clan du Faucon

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

Le Clan de la Libellule

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

La Famille Tonbo: Intuition +1

La famille Tonbo demeure humble et simple malgré l'importance du rôle qu'elle joue dans l'Empire. Travailleurs, la plupart des Tonbo sont des shugenja et les quelques bushi qui viennent de leurs terres usent habituellement de faveurs politiques pour s'entraîner aux côtés de leurs alliés Mirumoto. Ils s'adaptent parfaitement à la vie dans les montagnes et s'orientent aussi bien sur les terres des Dragon que les Mirumoto.

L'École de Shugenja Tonbo

Profondément spirituels, les Tonbo ont noué des relations très étroites avec les montagnes et restent sur leurs terres malgré toutes les épreuves qu'ils ont eu à subir. Bien que prêtres autant que leurs homologues des autres Clans, les Shugenja Tonbo ont fortement conscience des responsabilités politiques qui pèsent sur leurs épaules. Au titre d'intermédiaires entre le Clan du Dragon et le reste de Rokugan, les Tonbo pratiquent avec aisance la survie au sein des cours les plus périlleuses de l'Empire.

L'École de Shugenja Tonbo exploite toutes les ressources qui s'offrent à elle pour préparer ses élèves aux rigueurs de la cour. Un Tonbo expérimenté peut se servir du lien qu'il entretient avec le monde des esprits pour bénéficier de faveurs sociales. Cet avantage n'a rien d'un luxe quand on sait que des adversaires comme le Clan du Lion n'attendent qu'un faux pas de leur part.

L'École de Shugenja Tonbo

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie, Courtisan, Étiquette, Méditation (Récupération de Vide), Sincérité, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 3 koku
- **Affinité/Déficience:** Eau/Feu
- **Technique:** *Guidé par le Destin* – Les Tonbo se sentent à l'aise à la cour et connaissent la voie du shugenja. En outre, ils servent d'intermédiaires au Clan du Dragon quasiment depuis leur création. Les chuchotements des kami peuvent se révéler très utiles à la cour. Vous pouvez utiliser un emplacement de Sort pour gagner un bonus de +1g0 sur un Jet de Compétence Sociale. Vous ne pouvez jamais utiliser plus d'emplacements de Sorts que votre Rang de Maîtrise pour augmenter un même jet. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Divination.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Eau, 2 Air et 1 Terre

Le Clan du Lièvre

L'Adepte du Sang Iuchiban était un maho-tsukai d'une puissance incommensurable, un fou terrifiant qui bien souvent porta atteinte à la sécurité de l'Empire. Le ronin Reichin risqua héroïquement sa vie pour lutter contre l'avènement de Iuchiban et eut le droit en récompense de ses services de fonder le Clan du Lièvre. Ses descendants empruntent aujourd'hui encore cette voie, affrontant les Adeptes du Sang à la moindre occasion, sans oublier l'insidieuse conspiration du Kolat. Le Clan a tout de même failli disparaître en plusieurs occasions et n'a dû sa survie qu'au dévouement qu'il met au service de sa cause.

La Famille Usagi: Intuition +1

Les Usagi ont semble-t-il toujours combattu. Conscients de l'existence de menaces telles que les Adeptes du Sang et le Kolat, ils sont sur le qui-vive et attentifs aux moindres signes de corruption. Malheureusement, la paranoïa guette nombre des anciens de cette famille qui ne font pas confiance aux étrangers. On notera toutefois que les samurai plus jeunes se montrent généralement confiants et optimistes.

La Famille Ujina: Agilité +1

Formée sous l'ère chaotique qui suivit le Second Jour des Tonnerres, la famille Ujina est minuscule et n'abrite généralement pas plus de vingt-cinq membres à la fois. Mais malgré leur nombre, les Ujina éprouvent beaucoup de fierté à porter le nom donné par l'Empereur. Extrêmement pragmatiques, ils n'hésitent pas à se tourner vers les actes de la pire sournoiserie pour que les Lièvres parviennent à leurs fins.

L'École de Bushi Usagi

Pour un simple Clan Mineur, le Clan du Lièvre a souvent été au combat. La guerre incessante qu'il mène aux ennemis de l'Empire dure depuis des siècles et ne semble pas près de s'arrêter. Du coup, l'École de Bushi Usagi fait assurément partie des meilleures parmi celles des Clans Mineurs. En se perfectionnant au combat, le Clan du Lièvre semble bien avoir appris ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas.

L'École de Bushi Usagi a adopté les facultés athlétiques du Clan du Lièvre et en a fait un véritable avantage au combat. Les Lièvre apprennent à se déplacer plus vite qu'un samurai ordinaire et parviennent à porter des coups dévastateurs avant de reculer pour ne pas subir de contre-attaque. Un adversaire qui ne s'y attend pas sera rapidement submergé et aura véritablement l'impression d'être attaqué de toutes parts.

L'École de Bushi Usagi

- **Bonus:** Réflexes +1
- **Compétences:** Athlétisme (Course), Chasse, Connaissance: Maho (peut être remplacée par Connaissance: Kolat après l'ère de la Guerre des Clans), Défense, Jiujutsu, Kenjutsu, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 4.0
- **Équipement:** Armure Légère ou d'Ashigaru, Vêtements Robustes, Daisho, Arc (avec 20 Flèches) ou Couteau, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: La Vitesse du Lièvre

On connaît les Lièvre pour leur faculté de combattre avec une vitesse et une agilité qui ne sont pas sans rappeler celles de l'animal dont leur Clan tire son nom. Dans toute situation où vous avez la place nécessaire pour esquiver, sauter ou tout simplement manœuvrer (à la discrétion au MJ), vous pouvez ajouter votre Rang d'Athlétisme à votre ND d'Armure, sauf si vous adoptez la Posture d'Assaut ou de Centre. On considère que votre Anneau d'Eau augmente de 1 en ce qui concerne la distance que vous êtes en mesure de parcourir au moyen d'Actions de Mouvement.

Rang 2: Le Saut du Lièvre

Le bushi Lièvre apprend à frapper en profitant d'une détente incroyable qui surprend de nombreux adversaires. Si vous adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez faire un bond en avant et attaquer un adversaire situé dans un rayon de 4,5m sans entreprendre d'Action de Mouvement. Toutes vos attaques du Tour doivent cependant viser cet adversaire.

Rang 3: Rapide Comme l'Éclair

La rapidité et la souplesse du Lièvre lui permettent de frapper avec une vitesse redoutable. Vos attaques à mains nues, au couteau ou avec des armes accompagnées du mot-clé Samurai sont considérées comme des Actions Simples.

Rang 4: Le Coup de Pied du Lièvre

Le Lièvre apprend non seulement à frapper avec rapidité, mais également à esquiver et à éviter les coups de ses adversaires. Vous pouvez désormais utiliser votre Technique de Rang 2 lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque et non d'Assaut. Si vous recourez à cette Technique en adoptant la Posture d'Assaut, vous pouvez effectuer votre seconde attaque du Round contre un autre adversaire situé dans un rayon de 4,5m du premier.

Rang 5: Le Style de Reichin

La dernière leçon de l'École du Lièvre prend la forme d'un véritable tourbillon de sauts, de feintes et d'attaques frappant l'adversaire de partout, ce qui a pour effet de le désorienter. Vous pouvez effectuer la Manœuvre de Feinte pour 1 Augmentation seulement. En cas de réussite, le bonus aux dommages qui en découle n'est plus limité à votre Rang de Réputation x5.



Le Clan du Loriot

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

La Famille Tsi: Force +1

La relativement modeste famille Tsi se consacre pleinement à l'art de la forge. Peu engageants, les forgerons Tsi semblent parfois hostiles, mais la qualité de leur travail est indéniable. Ils quittent rarement leurs terres et quand cela leur arrive, ils se rendent habituellement dans les provinces Kaiu pour y observer les maîtres en ingénierie à l'œuvre.

L'École de Forgeron Tsi

Tsi était le nom d'un vieux forgeron gaijin qui impressionna le second Empereur, Hantei Genji, au moyen de son travail. L'Empereur estima alors l'homme béni des Fortunes et fit rapidement de lui un Rokugani à part entière. Des siècles plus tard, un apprenti ronin s'arrogea le nom oublié et impressionna à son tour l'Empereur Hantei XXX par son style.

Les artisans formés dans l'École de Forgeron Tsi sont uniques en ce sens que tout ce qu'ils apprennent a pour but d'accroître leur savoir-faire en matière de production d'armes et d'armures, mais ils découvrent aussi des styles martiaux pour savoir comment les experts utiliseront les armes qu'ils fabriquent. Ils n'ont pas de temps à accorder aux mondanités et manœuvres politiques, si bien que leurs enseignements font l'impasse sur ces aspects de la vie d'un samurai ordinaire.

L'École de Forgeron Tsi [Artisan]

- Bonus: Intelligence +1
- Compétences: Commerce, Défense, une Compétence d'Art au choix, une Compétence d'Artisanat au choix 2, une Compétence d'Arme au choix, une Compétence Noble, de Bugei ou de Marchand au choix
- Honneur: 4.5
- Équipement: Vêtements Pratiques, Wakizashi, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: Outils des Fortunes

Le Forgeron Tsi consacre sa vie à atteindre la perfection dans la chaleur de son fourneau. En ce qui vous concerne, on considère toutes les Compétences d'Artisanat comme des Compétences d'École pour les effets qui visent ces dernières. Quand vous faites un Jet de Compétence d'Artisanat, vous gagnez 1 Point de Gloire en cas de réussite, et 1 Point de plus par tranche de 5 dont vous dépassez le ND. Cet effet ne s'applique qu'aux jets faits contre un ND égal ou supérieur à 10+ votre Rang de Maîtrise x5.

Artisanat

Les Techniques de Forgeron Tsi s'appuient sur les Règles d'Artisanat de Base proposées plus loin dans ce chapitre. Les MJ qui ne souhaitent pas laisser leurs joueurs se servir de ces règles doivent tout simplement interdire cette École.

Rang 2: Bénédiction de Tsi Xing Guo

Le Forgeron Tsi tente de reproduire les œuvres de la Fortune d'Acier. Quand vous maniez ou utilisez l'une de vos créations (comme une arme au combat ou un kimono sophistiqué à la cour), vous gagnez un bonus de +2g1 par Point de Vide dépensé aux Jets de Compétence adéquats, contre +1g1 habituellement. Par ailleurs, lorsqu'on donne une de vos créations en cadeau à un membre de la caste des samurai, vous et le donneur gagnez de un montant de Points de Gloire égale à votre Rang de Maîtrise.

Rang 3: Le Dévouement de l'Artisan

Le Forgeron Tsi connaît parfaitement la valeur de tout ce qu'il produit, y compris des années après que l'objet en question ait quitté sa forge. Quand vous créez, le prix de l'objet produit est réduit de moitié en ce qui concerne la durée nécessaire à sa fabrication. Quand un individu en votre présence utilise un objet de votre création, vous pouvez entreprendre une Action Complexe pour lui conférer un bonus de +Xg1 (où X est égal à votre Rang de Maîtrise) au Jet de Compétence correspondant. Par exemple, Kenjutsu pour un katana, Défense pour une armure, ou Étiquette pour un kimono.

Rang 4: Connaissances Exhaustives

Tous les Forgerons Tsi doivent affiner le poids, l'équilibre et l'efficacité de leurs créations. Vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour effectuer des attaques avec une arme de votre création au prix d'Actions Simples au lieu d'Actions Complexes. Cet effet dure un nombre de Rounds égal à votre Rang de Maîtrise.

Rang 5: Acier Étoilé

Les objets des Loriot sont de toute évidence les égaux de ceux qui sortent des Forges Kaiu. Une fois par jour, après avoir produit une arme, vous pouvez dépenser tous vos Points de Vide afin de créer une Arme Sacrée (cf. Avantage éponyme). On qualifie l'œuvre ainsi créée d'arme Tsi (sabre Tsi, tetsubo Tsi, etc.) qui peut alors disposer de l'une des qualités suivantes: Équilibrée (le porteur gagne un bonus de +1g0 aux jets d'attaque effectués avec l'arme en question), Preste (le porteur gagne un bonus de +5 en Score d'Initiative quand il manie l'arme) ou Incassable (l'arme ne peut être brisée). À la discrétion du MJ, un Forgeron Tsi particulièrement doué pourra aussi produire une arme Radiante (considérez-la en jade pour le fait de blesser les créatures Invulnérables).

Le Clan du Moineau

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

La Famille Suzume: Intuition +1

Les Suzume sont des gens humbles, tenaces et faciles à vivre, mais leurs centres d'intérêt les distinguent des autres Clans Mineurs. Ils apprécient davantage les arts que les samurai ordinaires, et notamment les contes, l'un des divertissements les plus courants sur leurs terres particulièrement pauvres. Les Suzume entretiennent avec la paysannerie un lien beaucoup plus étroit que ne le dicte la bienséance, certains allant jusqu'à travailler aux champs lorsqu'on y réclame des bras supplémentaires (ce qui arrive bien souvent).

L'École de Bushi Suzume

Le Clan du Moineau n'a jamais constitué une force martiale, mais certains Suzume combattent quand cela s'avère nécessaire. Lorsque leur Clan fut fondé, les Suzume venaient du Clan de la Grue, si bien que le maniement du katana reste au cœur de leur École encore aujourd'hui. Leur style de combat en dit long sur leur philosophie de la vie, car ils prennent tout le temps nécessaire pour porter le coup parfait.

L'amour des récits dont le Bushi Suzume fait preuve lui confère une certaine intuition au combat. Il exploite ses connaissances pour suivre les flux et reflux de la bataille, ce qui lui permet de frapper plus lentement ou plus vite en fonction des failles de ses adversaires. Enfin, le Bushi Suzume s'est détaché d'une certaine façon des bases de l'École de Bushi Kakita et dispose de Techniques liées à l'Initiative.

L'École de Bushi Suzume

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Calligraphie, Kenjutsu (Katana), Connaissance: Histoire, Connaissance: Théologie, Spectacle: Conte, une Compétence de Connaissance au choix, une Compétence au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: Chaque Chose en son Temps

Le Suzume observe la tournure du combat pour trouver le moment parfait où frapper. Au début d'un Round de Combat, avant que le premier personnage n'ait entrepris son Tour, vous pouvez réduire votre Score d'Initiative de 5 pour ajouter +1g0 à vos jets d'attaque et de dommages du Round.

Rang 2: La Pureté du Chi

Le corps même du Suzume traite avec dédain ceux qui succombent aux tentations allant à l'encontre des préceptes du Bushido. Vous ajoutez +5 à votre ND d'Armure contre les créatures et contre les adversaires humains ayant un Honneur inférieur au vôtre.

Rang 3: La Sagesse est la Meilleure Arme

Le Suzume excelle dans l'art du conte et captive son public au moyen de simples mots. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour ajouter votre Rang d'Honneur à tout Jet de Compétence de Connaissance ou de Spectacle.

Rang 4: L'Esprit Calme, la Lame Sûre

La sérénité du Moineau passe souvent pour de la complaisance, mais ce n'est pas le cas. Vous pouvez porter des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque.

Rang 5: Lent et Mortel

Le Suzume frappe quand son adversaire s'y attend le moins, même s'il doit subir le pire des attaques de son ennemi. Au Round qui suit la mise en place de votre Posture du Centre, vous ajoutez +10 à vos jets d'attaque et de dommages. Vous ne profitez cependant pas de cet avantage durant les duels iaijutsu.

Le Clan du Renard

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

La Famille Kitsune: Volonté +1

Les Kitsune préfèrent le calme des forêts à l'agitation de la civilisation. Il s'agit d'une famille aux traditions spirituelles, capable de combattre bec et ongles pour protéger les autochtones de Chikushudo, le Royaume des Animaux. Les Kitsune sont très indépendants, mais aussi pragmatiques. Les héros de la famille font leur maximum pour atteindre leurs buts sans y perdre leur âme.

L'École de Shugenja Kitsune

Le Clan du Renard vit tout près de l'une des plus vastes forêts de Rokugan, ce qui a de toute évidence une grande influence sur les leçons qu'il enseigne. Chaque shugenja Kitsune développe un véritable amour pour les esprits et la tranquillité de la forêt car il y passe un nombre incalculable d'heures à méditer. Ce lien entre l'homme et l'animal est encouragé et renforcé avec des leçons complètes.

L'amour que les Kitsune vouent à la nature se manifeste clairement au sein de leur École. Les Kitsune parviennent à se connecter à la nature et aux animaux qui y vivent. Cette Technique très polyvalente se montre vitale pour le shugenja qui souhaite remplir son devoir et peu d'autres Écoles permettent de reproduire les capacités d'un Renard.

L'École de Shugenja Kitsune

- **Bonus:** Constitution +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie, Chasse, Défense, Médecine (Herboristerie), Méditation, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 3 koku
- **Affinité/Déficience:** Terre/Air
- **Technique:** *Essence de Chikushudo* – Nul dans l'Empire n'est plus proche de la nature que le simple Kitsune qui vit dans les régions sauvages. Vous pouvez vous servir des Sorts Sensation, Communion et Invocation pour affecter les esprits animaux de Chikushudo et les kami (l'utilisation d'Invocation fera apparaître un esprit animal plutôt que de la matière élémentaire). Les esprits animaux se montrent généralement plus directs que les kami et perçoivent le monde différemment, mais ne comprennent pas davantage le sens des actions des hommes. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Sorts n'infligeant pas de dommages lancés sur les animaux.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Terre, 2 Eau et 1 Feu

Le Clan du Sanglier

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

La Famille Heichi: Volonté +1

Peu de ceux qui bravent les dangers des Montagnes du Crépuscule gardent la vie sauve, à part les samurai du Sanglier qui y vivent depuis des siècles. Il s'agit d'un peuple endurci et amer qui combat avec tout ce qui lui tombe sous la main pour défendre ses terres. Dès lors qu'un Heichi se fixe un objectif, rien ne peut l'en détourner.

L'École de Bushi Heichi

De curieux dangers planent sur les terres du Sanglier et l'École Heichi forme ses bushi à les affronter. Dès leur apparition, les Sanglier étaient prêts à se défendre et développèrent des Techniques en adéquation avec la ferveur qu'on leur connaît. Ils apprennent à encaisser les pires attaques de leurs ennemis et à poursuivre le combat. Un Bushi Heichi entraîné possède une bonne défense, mais ses assauts n'en demeurent pas moins redoutables.

L'École de Bushi Heichi s'appuie sur l'utilisation d'une arme peu courante dans le reste de l'Empire: le Mai Chong. Cette lance, équipée d'un fer incurvé, se manie différemment des autres armes d'hast. Les Bushi Heichi s'en servent notamment pour éliminer leurs ennemis à bonne distance. L'allonge de cette arme permet d'adopter un style défensif redoutable et notamment de briser l'élan d'un ennemi.

L'École de Bushi Heichi

- **Bonus:** Force +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Défense, Intimidation, Kenjutsu, Lances (Mai Chong), une Compétence de Bugei au choix
- **Honneur:** 3.0
- **Équipement:** Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Lance au choix ou Mai Chong, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: La Charge du Sanglier

Le sanglier attaque généralement sans crier gare. Si vous adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez apprêter une arme moyenne ou une lance au prix d'une Action Gratuite. Quand vous maniez une lance au combat, vous gagnez un bonus au jet de dommages de +0g1.

Rang 2: Force d'Opposition

L'École du Sanglier se spécialise dans l'utilisation des lances, et notamment du Mai Chong, pour agripper l'adversaire par ses vêtements ou son armure et l'immobiliser. Vous pouvez déclarer deux Augmentations pour Enchevêtrer un adversaire avec un Mai Chong, ou trois Augmentations pour l'Enchevêtrer avec une autre arme de la catégorie des lances.

Rang 3: La Vitesse du Sanglier

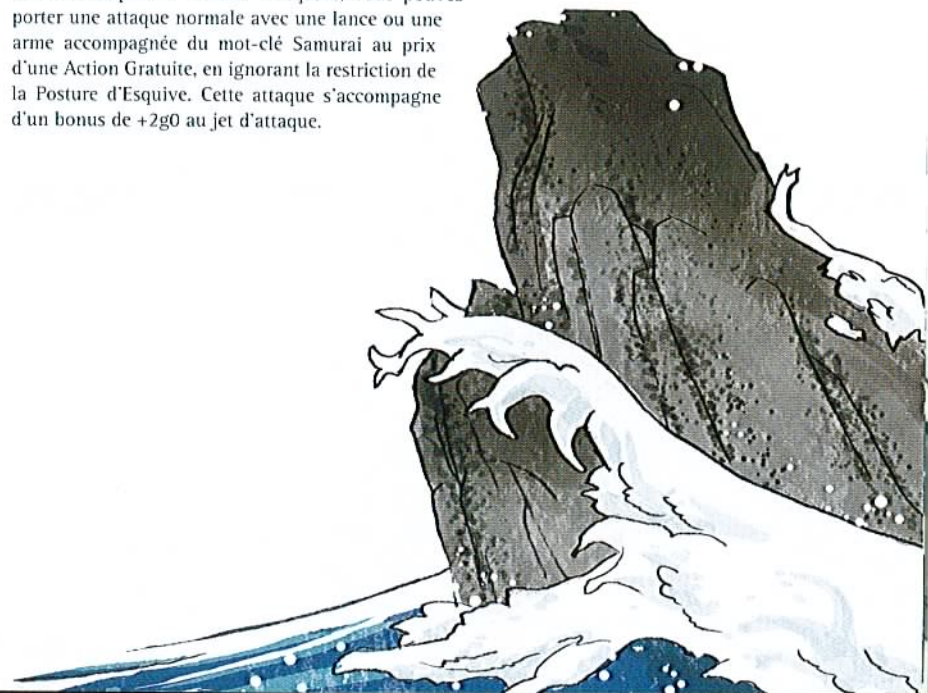
Le Bushi Ichiro apprend à frapper à la vitesse ahurissante de l'animal dont il tire son nom. Vous pouvez attaquer au prix d'une Action Simple quand vous utilisez une lance.

Rang 4: La Colère du Sanglier

Le bushi Sanglier continue à se battre même grièvement blessé. Vous pouvez dépenser un Point de Vide lors de l'étape de Réactions pour réduire votre Malus de Blessure d'un Rang de Blessure (les Blessures sont bel et bien présentes, mais la douleur se fait moins pressante). Cet effet dure jusqu'à la fin de l'escarmouche.

Rang 5: Par-Delà les Montagnes

À ce Rang, le Sanglier contrôle sa rage et la canalise lorsqu'on s'y attend le moins, même s'il semble être sur la défensive. Si vous adoptez la Posture d'Esquive, vous pouvez porter une attaque normale avec une lance ou une arme accompagnée du mot-clé Samurai au prix d'une Action Gratuite, en ignorant la restriction de la Posture d'Esquive. Cette attaque s'accompagne d'un bonus de +2g0 au jet d'attaque.



Le Clan du Singe

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

La Famille Toku: Constitution +1

Ancien ronin, le fondateur de la famille Toku devint un héros de l'Empire et Capitaine de la Garde Impériale, puis se rendit à Tengoku en qualité de Fortune de la Vertu. Ses descendants partagent le goût pour la vie et la compassion dont il faisait preuve à l'égard de la population de Rokugan. Les samurai Toku deviennent souvent Magistrats Impériaux dans le but de rendre justice et de restaurer la paix dans le pays. Les Toku sont connus pour leur bonne humeur et leur sens de l'humour très étrange, qu'ils prennent rarement soin de dissimuler.

La Famille Fuzake: Perception +1

Les Fuzake ont gagné leur nom de famille pour services rendus à la lignée Impériale. Il s'agit là d'une famille de shugenja particulièrement intelligents et très curieux des choses de la vie. Les étrangers voient les membres de cette petite famille comme des individus fantasques et écervelés, mais les Fuzake ont souvent démontré leur vaillance et leur fiabilité.

L'École de Bushi Toku

Le Clan du Singe a les faveurs de la lignée Impériale et regroupe de véritables experts en matière d'art de la guerre. Des centaines de professeurs ronin ont franchi les portes du dojo dans le but de partager leurs connaissances avec un auditoire plus qu'attentif. Ces divers savoir-faire ont fini par produire un style de combat cohérent qui propose les meilleurs aspects de chacune des leçons enseignées au dojo des Singe.



L'École de Bushi Toku enseigne des Techniques permettant de combattre plusieurs ennemis à la fois. Les Toku apprennent à garder la tête froide quelles que soient les circonstances et à poursuivre le combat sans la moindre hésitation. Ils affûtent leur concentration et leur détermination jusqu'à un niveau surhumain, et leur sérénité au champ de bataille reste certainement leur meilleure arme.

L'École de Bushi Toku

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Connaissance: Histoire, Défense, Enquête (Sens de l'Observation), Kenjutsu, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 3 koku

Techniques

Rang 1: La Leçon de Toku

Les bushi Singe ont l'art de l'emporter quelles que soient les circonstances. Vous ajoutez +1g0 à vos Jets de Compétences accompagnés d'un ND de 25 ou plus (cela inclut les jets d'attaque). Par ailleurs, tous vos Malus de Blessure se réduisent d'un nombre égal à votre Volonté + le double de votre Rang de Maîtrise.

Rang 2: La Force d'Un Seul Homme

En tant que membre d'un Clan Mineur très modeste, le Bushi Toku est habitué à combattre contre des forces supérieures. Lorsque vous vous trouvez face à plusieurs adversaires ou à un ennemi ayant un Rang de Réputation supérieur au vôtre, vous ajoutez +1g1 à vos jets d'attaque et de dommages.

Rang 3: Le Courage Par-Dessus Tout

Le Bushi Toku fait appel au courage du fondateur de son Clan pour augmenter le nombre de ses attaques. Vous pouvez porter des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

Rang 4: Forge Ton Propre Destin

Le Bushi Toku apprend à esquiver le pire d'une attaque. Vous pouvez dépenser un Point de Vide quand vous subissez des Blessures pour obliger votre adversaire à renoncer aux deux dés les plus élevés de son jet de dommages, même si cela doit réduire au passage le nombre de dés gardés. Toutefois, cela ne permet pas de réduire le jet de dommages à moins de 1g1.

Rang 5: La Fortune Sourit aux Mortels

La simple ténacité du Bushi Toku lui vaut une véritable bénédiction. Une fois par Round, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour relancer n'importe quel jet. Vous ajoutez +2g1 au nouveau jet. Vous pouvez conserver le nouveau résultat ou le premier.

Le Clan du Serpent

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

La Famille Chuda: Force +1

Isawa Chuda possédait sagesse et conviction, et sa famille reproduisit cette pureté pendant des générations. Les Chuda étaient parfaitement loyaux à Rokugan et haïssaient les noires forces qui menaçaient ses frontières. Leur haine des maho-tsukai était notoire et le Clan du Serpent traquait souvent avec zèle les cultes prohibés.

L'École de Shugenja Chuda originelle

L'École de Shugenja Chuda fut créée avec certaines des techniques que les Inquisiteurs Phénix utilisent encore aujourd'hui. Le fondateur Isawa Chuda, un Magistrat Impérial, avait juré d'anéantir les maho-tsukai. Malheureusement, les descendants des Chuda ont rejoint les rangs de ceux qu'Isawa Chuda avait fait vœu de terrasser.

L'École de Shugenja Chuda d'origine fut conçue dans un but: détruire à tout jamais les forces de l'Outremonde. Les Chuda chassaient alors les maho-tsukai Souillés et abattaient sur eux toute la colère des éléments. Le Chuda apprend à pénétrer les défenses des monstres que les maho-tsukai peuvent invoquer. En outre, son attachement aux Sorts de la Terre lui permet d'apprendre les Sorts de Jade nécessaires pour châtier ses ennemis.

L'École de Shugenja Chuda (originelle)

- **Bonus:** Volonté +1
- **Compétences:** Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance: Maho, Connaissance: Outremonde, Étiquette, 2 Compétences au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Couteau, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 3 koku
- **Affinité/Déficience:** Terre/Air
- **Technique:** *Punition du Félon* – Isawa Chuda persécutait sans relâche l'Outremonde et ses Techniques s'incarnent dans ceux qui portent son nom. Vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour annuler tout ou partie de la Réduction d'une cible à hauteur de votre Niveau de Maîtrise. Vous ajoutez aussi votre Niveau de Maîtrise au total des jets de dommages lancés contre les cibles dotées de la Souillure de l'Outremonde.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Terre, 2 Feu et 1 Eau

Le Clan de la Tortue

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

La Famille Kasuga: Perception +1

Les Kasuga n'ont guère d'ambition, car la reconnaissance de l'Empereur les dispense de se tailler une réputation. Ils sont pragmatiques mais aussi quelque peu amers en raison d'années de lutte pour la cause en compagnie des pires canailles de l'Empire. Contrebandiers, voleurs et souvent brutes, ils peuvent cependant montrer une grande diplomatie quand les circonstances l'exigent.

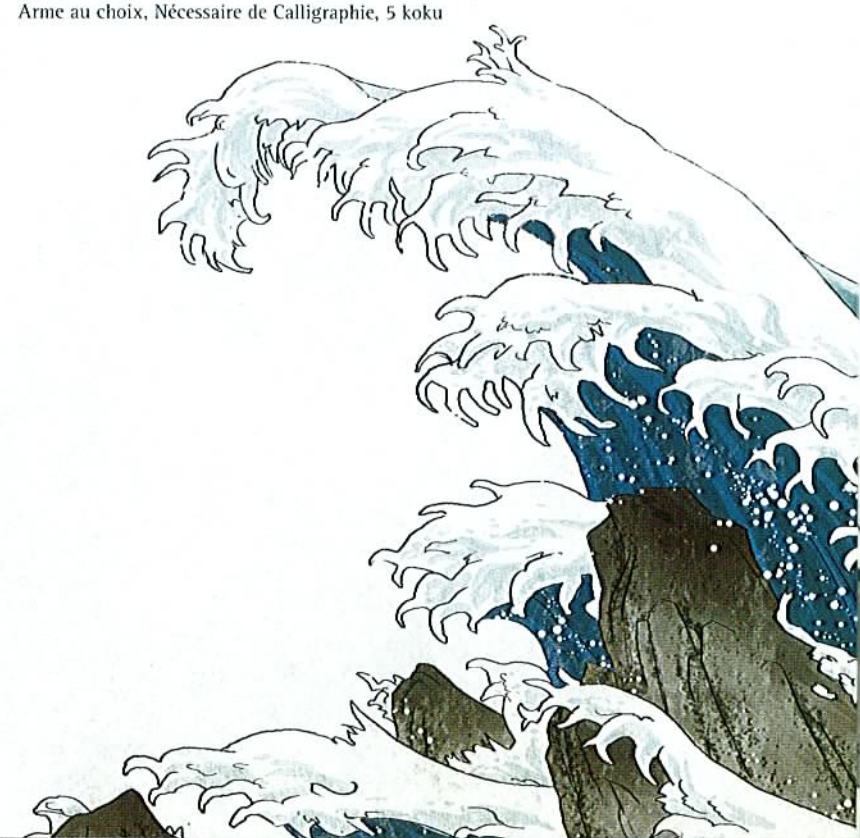
L'École de Contrebandier Kasuga

Les Kasuga font preuve d'autant de fidélité à la cause impériale que les autres Clans, mais n'en donnent pas l'air quand on regarde de plus près leurs différentes activités. Ils commettent des actes illégaux, recourent aux services d'assassins et de voleurs, et entretiennent des relations étroites avec divers cartels du pays. En fait, les Tortue surveillent ces organisations au nom de l'Empereur pour s'assurer qu'elles ne menacent pas la sécurité nationale. En outre, ils commercent énormément avec les nations étrangères, là encore pour être sûrs que les gaijin ne menacent plus Rokugan comme ils l'ont fait dans le passé.

Les Contrebandiers Kasuga doivent se mêler à la pire racaille de l'Empire, ce que reflètent parfaitement leurs Techniques. Ils connaissent la pègre sur le bout des doigts et se montrent implacables dans leurs transactions. Dans leur combat contre le pire de ce que Rokugan a à offrir, les Contrebandiers Kasuga trouvent des alliés partout où ils le peuvent. Ainsi, un paysan vertueux constituera un atout de taille sur le moment pour un homme qui se trouverait en infériorité numérique et entouré d'assassins.

L'École de Contrebandier Kasuga [Courtisan]

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Connaissance: Pègre, Commerce, Discrétion, Enquête (Sens de l'Observation), Étiquette, Sincérité (Tromperie), une Compétence Noble, de Marchand ou Dégradante
- **Honneur:** 2.0
- **Équipement:** Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, 5 koku



Les Balises d'École

Dans le *Livre du Feu*, il est dit que les balises d'École (Bushi, Courtisan et Shugenja pour les plus courantes) s'utilisent principalement pour permettre à un personnage d'avoir accès à certains Avantages, mais aussi pour faciliter au MJ la gestion de l'Avantage Écoles Multiples (un choix populaire parmi les joueurs, et parfois problématique). Toutefois, les Écoles confèrent des bénéfices supplémentaires, sous réserve que le MJ autorise le système optionnel proposé dans ce chapitre. Par exemple:

- Bushi – Les Bushi ne peuvent combiner leurs Rangs aux Écoles de Shugenja. Ils peuvent toutefois user de Kata.
- Courtisan – Les Courtisans peuvent combiner des Rangs aux Écoles de Bushi ou de Shugenja (mais jamais les deux). Pour compenser le manque d'avantages secondaires (comme des Kata ou Kiho), le MJ pourra laisser les Courtisans acheter des Avantages Sociaux pour 1 point de moins que la normale (et pour 1 point minimum).
- Shugenja – Les Shugenja ne peuvent combiner leurs Rangs aux Écoles de Bushi. Ils peuvent toutefois user de Kiho (mais pas aussi librement que les Écoles de Moine).

- Parmi les balises d'École beaucoup moins fréquentes, on trouve:

Artisan – Même si certains d'entre eux s'élèveraient contre une telle classification, les Artisans sont des Courtisans ultra-spécialisés. Au lieu de la remise d'Avantage optionnelle mentionnée ci-dessus, le MJ pourra proposer aux personnages Artisans la possibilité d'augmenter leurs Compétences d'Art et d'Artisanat pour 1 Point d'Expérience de moins que la normale.

Moine – Les Moines ont beau paraître proches des shugenja, des différences considérables les séparent. À l'instar des shugenja, ils ont accès aux Kiho, et beaucoup plus facilement de surcroît (pour plus d'informations, reportez-vous à «la Confrérie de Shinsei», plus loin dans ce chapitre).

Ninja – Les Ninja sont des bushi spécialisés en matière de subterfuge, qui souvent se font passer pour de simples bushi dans le but de dissimuler leur nature déshonorante. Le MJ peut laisser les personnages Ninja acheter des Kata comme s'ils appartenaient à la principale École de Bushi de leur Clan, mais en utilisant leur Rang de Maîtrise au lieu de leur Anneau pour déterminer s'ils satisfont au Niveau de Maîtrise. Si le MJ souhaite souligner la nature mystique des ninja, il laissera ces personnages acheter des Kiho en utilisant leur simple Rang de Maîtrise (par opposition aux Moines, qui utilisent leur Rang de Maîtrise plus Anneau, et aux Shugenja, qui utilisent leur Anneau) comparé au Niveau de Maîtrise du Kiho. Si le choix porte sur cette option, les Ninja ne doivent pas combiner leurs Rangs aux Écoles de Bushi. Si le MJ autorise l'apprentissage de Kata, le Ninja ne pourra pas combiner ses Rangs aux Écoles de Shugenja.



Rang 1: La Voie de la Tortue

Les Tortue frayent bien souvent avec les pires canailles de la société rokugani et passent beaucoup de temps dans les ports étrangers à faire affaires avec des gaijin, des pirates et autres scélérats. Bref, ils se livrent à toutes sortes d'activités répugnantes aux yeux de la plupart des samurai. Effet secondaire incontournable de la «profession» de contrebandier, ils font aussi d'habiles marchands. À la création de personnage, vous apprenez une langue gaijin supplémentaire gratuitement pour chaque achat de l'Avantage Langue. Vous ne perdez pas d'Honneur lorsque vous utilisez des Compétences Dégradantes, ni de Gloire lorsque vous recourez à des Compétences de Commerce en public, du moins si vous le faites dans le cadre de votre devoir envers votre Clan. Lorsque vous avez affaire à des heimin ou hinin, comme les paysans, les marchands et les eta, vous gagnez un bonus de +2g0 aux Jets de Compétences Sociales.

Rang 2: La Carapace de la Tortue

La plupart des samurai de Rokugan méprisent les Tortue pour leur attitude répugnante et leurs liens avec des roturiers et gaijin, mais tous savent aussi que ce Clan a la bénédiction de l'Empereur. Tout samurai de Clan ou Impérial qui vous attaque physiquement ou vous calomnie ouvertement sans provocation de votre part (à la discrétion du MJ) perd aussitôt un nombre de Points d'Honneur égal au double de votre Rang de Maîtrise.

Rang 3: Les Yeux de l'Empereur

Les Tortue sont les espions et agents de l'Empereur, et ils connaissent les techniques les plus incongrues. Lorsque vous agissez pour le compte de votre Clan, vous pouvez lancer un nombre de dés supplémentaires (sans les garder toutefois) égal à votre Rang de Maîtrise sur toutes les Compétences Dégradantes dans lesquelles vous avez au moins 1 Rang. Cela inclut les Compétences d'École qui ne fonctionnent que sur le principe de Compétences Dégradantes quand vous les utilisez de certaines façons (comme Sincérité accompagnée de la Spécialisation Tromperie). Cela ne fonctionne cependant pas avec les Avantages et Techniques simulant des Rangs de Compétence (comme l'Avantage Ingénieux).

Rang 4: Main dans la Main

Les Tortue collaborent étroitement avec les gens du peuple de Rokugan, des gens que les autres samurai ignorent royalement. Cela leur donne accès à des réseaux de renseignements dont aucun autre samurai ne dispose. Une fois par session, si vous avez accès aux heimin ou hinin locaux, vous pouvez faire un Jet de Connaissance: Pègre/Intuition contre un ND 25 pour apprendre un renseignement utile (au choix du MJ) que vous ne pouvez découvrir d'aucune autre façon.

Rang 5: La Tortue Sourit

Une fois son entraînement achevé, le Contrebandier Tortue transcende ses propres limites à la recherche des objectifs tortueux de son Clan et sert l'Empereur sans contrainte. Quand vous faites un Jet de Compétence avec l'une de vos sept Compétences d'École, vos Augmentations possibles ne sont pas limitées par votre Vide. Un nombre de fois par session égal à votre Anneau du Vide, vous pouvez gagner un bonus de +5g0 lorsque vous faites un jet avec l'une de vos Compétences d'École. Ce bonus peut se cumuler avec le bonus de la Technique de Rang 3.

Les Familles Impériales

Les Familles Impériales ont juré fidélité à la lignée Impériale et chacun de leurs actes vise à garantir le fonctionnement de l'Empire. Les Miya parcourent le pays en tant que hérauts de l'Empereur, s'assurant de faire connaître ses décrets à tous. Les Seppun forment les boucliers de l'Empire et servent de gardes du corps ou de guerriers dans les Légions Impériales. Les Otomo sont les cerveaux politiques de la cour et leurs manipulations diaboliques des Clans Majeurs servent le bien-être général. Ayant accès aux meilleurs professeurs, à des fonds illimités et à un statut très élevé, les Familles Impériales sont les nobles d'élite de Rokugan.

La Famille Miya: Réflexes +1

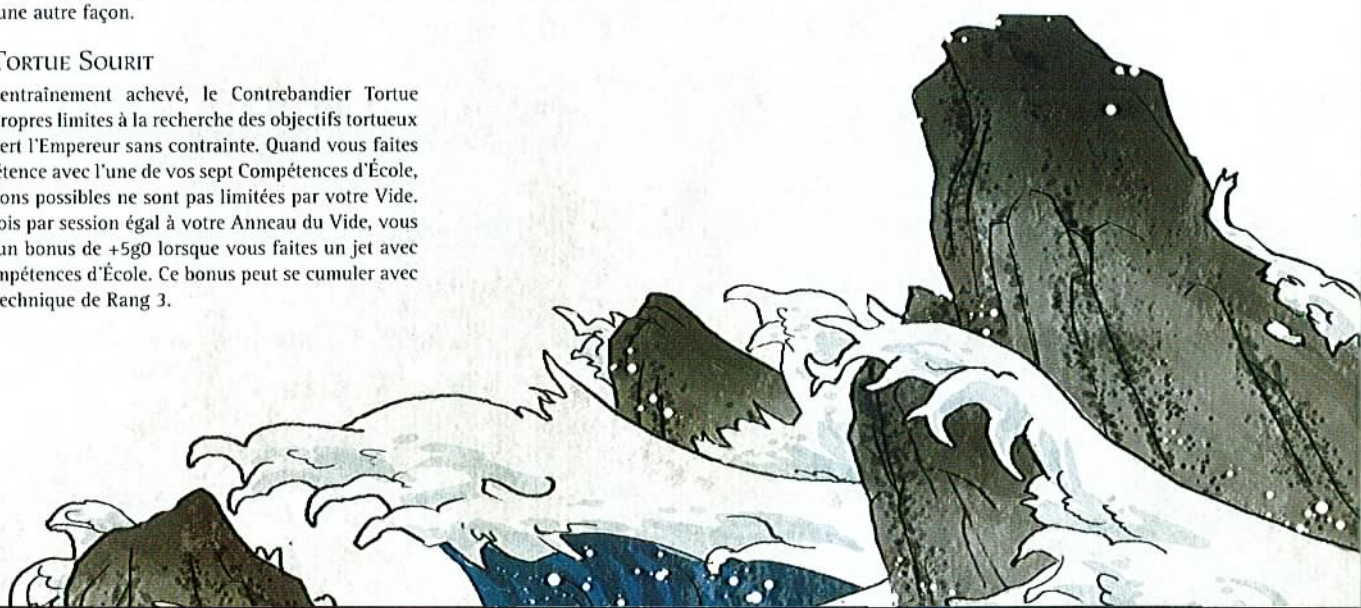
À l'aube de l'Empire, Miya reçut la tâche de diffuser la nouvelle de la défaite de Fu Leng au travers de Rokugan. Depuis, la famille Miya remplit ce devoir et regroupe de nombreux hérauts et médiateurs de la paix qui œuvrent avec diligence et fierté. Les samurai Miya se montrent généralement graves, calmes et attachés à assumer leurs responsabilités.

La Famille Otomo: Intelligence +1

On prononce généralement le nom de la famille Otomo avec un soupçon de peur, un sentiment facile à comprendre à Rokugan. Les Otomo, prédateurs terrifiants des cours de l'Empire, profitent pleinement de l'avantage que leur offre leur position. Manipulateurs et pourvus d'une intelligence diabolique, ils semblent n'avoir aucun remord à anéantir leurs adversaires, que ce soit verbalement ou politiquement. On dit que la cour est le champ de bataille le plus mortel, un adage que les Otomo prouvent avec joie au quotidien. Les membres de la famille royale qui ne montent pas sur le trône renoncent souvent à leur nom de famille pour rejoindre les Otomo.

La Famille Seppun: Agilité +1

L'un des plus fidèles serviteurs de Hantei se nommait Seppun et sa famille, aujourd'hui encore, se trouve au plus près de la lignée Impériale. Les samurai Seppun se consacrent au bien-être de l'Empire et s'acquittent de tous les devoirs nécessaires pour maintenir le statu quo, du point de vue bureaucratique mais aussi au beau milieu des champs de bataille. Les membres de la famille royale qui ne montent pas sur le trône renoncent parfois à leur nom de famille pour rejoindre les Seppun, même s'ils préfèrent le plus souvent rallier les Otomo.



Les Familles Impériales Disparues

Selon la période où se déroule votre campagne, les familles Hantei ou Toturi peuvent encore exister voire toujours se trouver sur le trône! Si vous souhaitez utiliser ces familles de premier plan dans votre campagne, voici ce qu'il faut en savoir.

La Famille Hantei: Vide +1

Descendants du premier Hantei (quel que soit le nombre de générations les en séparant), les membres de la lignée Hantei ont un destin grandiose et excellent dans n'importe quel domaine pourvu qu'ils aient la volonté nécessaire.

La Famille Toturi: Volonté +1

Les chefs de la dynastie Toturi récompensèrent leurs plus fidèles héros en leur remettant le nom de Toturi. Ainsi, la famille se compose de tous ceux qui ont fait preuve de courage et de talent. Seuls une douzaine de guerriers portent le nom de Toturi à un même moment, et chacun a le potentiel de devenir l'un des leaders de sa génération.



L'École de Héraut Miya

Les Héraut Impériaux Miya se chargent de répandre la bonne parole de l'Empereur et de la Cour Impériale jusqu'aux régions les plus reculées de Rokugan. Même protégés par leur statut impérial, il leur arrive de se rendre en des lieux agités, voire dangereux. Parfois, des bandits et criminels désespérés ou parfaitement déraisonnables s'attaquent aux hérauts. Heureusement, les Miya ont été formés à cette éventualité.

L'École de Héraut Miya vise à créer un climat de confiance et de cordialité entre tous ceux qui se trouvent sur le chemin du messager. Ce dernier s'exprime avec assurance et sang-froid pour apaiser les tensions et éviter les altercations. Le Miya apprend à se protéger et à propager la paix pour exaucer son rêve d'un Empire fort et uni.

L'École de Héraut Miya [Courtisan]

- Bonus: Intuition +1
- Compétences: Connaissance: Héraldique, Courtisan (Piège Rhétorique), Défense, Équitation, Étiquette (Courtoisie), Sincérité, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- Honneur: 6.5
- Équipement: vêtements commodes, wakizashi, nécessaire de calligraphie, cheval (poney rokugani), 10 koku

Techniques

Rang 1: La Voix de l'Empereur

Les Miya apprennent les us de l'Empire afin de diffuser la parole de l'Empereur aux quatre coins du pays, mais aussi l'art de la non-violence afin que leur verbe soit entendu de tous ceux qui respectent le monarque. Dans les frontières de l'Empire, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour gagner l'Avantage Grand Voyageur pour la province dans laquelle vous vous trouvez alors (l'effet dure jusqu'à votre prochain sommeil). Par ailleurs, les Rokugani qui révèrent l'Empereur et qui vous attaquent délibérément perdent automatiquement un nombre de points d'Honneur égal au double de votre Rang de Maîtrise.

Rang 2: Les Yeux de l'Empereur

Les Miya, médiateurs de paix et messagers, arrangent des traités entre les factions en guerre de l'Empire et apprennent à rester impartiaux quelle que soit la pression subie. Vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur aux jets d'Étiquette (Courtoisie) faits dans le but de résister aux tentatives d'influence d'autrui.

Rang 3: La Main de l'Empereur

L'aura de paix et de non-violence du Miya prend des proportions telles que les adversaires honorables ont maintenant du mal à s'attaquer à lui. Au début d'une escarmouche, ou lors de la Phase de Réaction d'un Round ultérieur de l'escarmouche, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour empêcher les Rokugani qui révèrent l'Empereur de vous faire du mal avant la prochaine Phase de Réaction (rien ne les empêche cependant de vous capturer ou de vous maîtriser tant qu'ils ne vous blessent pas). Cette Technique ne peut s'utiliser que si le Miya ne participe pas à l'escarmouche ou à un duel.

Rang 4: La Bénédiction de l'Empereur

À ce Rang, le Miya a développé une personnalité assez forte pour imposer ses exigences de paix aux individus violents qui l'entourent, ce qui ne représente finalement qu'une forme très spécialisée d'obiesaseru Otomo. Vous pouvez y recourir un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, mais vous ne pouvez utiliser cette Technique que face à des samurai honorables (Rang d'Honneur de 1.0 ou plus) qui révèrent l'Empereur. Criminels, bandits, Damnés et créatures inhumaines sont donc immunisés contre ses effets. Pour user de cette technique, vous devez entreprendre une Action Complexe pour faire un pas en avant et exiger de mettre fin aux violences («Au nom de l'Empereur, ces enfantillages ont assez duré!»). Vous faites un Jet d'Opposition de Courtisan (Rhétorique)/Intuition contre l'Étiquette (Courtoisie)/Volonté de toutes les personnes affectées à portée de voix. Tous ceux qui ratent le jet cessent aussitôt toute action agressive et ne peuvent attaquer ou lancer de sorts offensifs jusqu'à ce qu'ils subissent des dommages ou que vous leur donniez la permission de se battre. Ils peuvent toutefois utiliser des capacités défensives et adopter la Posture de Défense ou de Défense Totale. L'effet dure 1 minute, et la Technique peut être réutilisée sur les mêmes cibles si elles y résistent ou que le délai expire. Cette Technique affecte les ennemis autant que les alliés.

Rang 5: La Gloire de l'Empereur

Le héraut devient désormais un véritable maître de la non-violence et de la diplomatie. Quand vous faites un jet de Courtisan ou d'Étiquette contre une cible ayant un Honneur d'au moins 1.0, vous pouvez ajouter un bonus de +5g0 au jet.

L'École de Courtisan Otomo

À l'instar des Seppun, les Otomo se consacrent à la sécurité de l'Empereur, mais ils se tournent pour cela vers des méthodes un peu moins orthodoxes. Le pouvoir de l'Empereur doit rester fort et incontesté, et cela ne vaut que si nul ne peut réunir assez de force pour ébranler son autorité. Les Otomo sèment donc suspicion et défiance parmi les Clans Majeurs pour empêcher les intrigues les plus malicieuses de prendre racine en leur sein.

Les Courtisans Otomo, aussi connus sous le nom de seiyaku, s'attachent à se servir de tous les outils mis à leur disposition. En qualité de Famille Impériale, ils gagnent le respect de tous les samurai honorables. Les Otomo apprennent à tirer parti de cet avantage pour intimider leurs adversaires au moyen de décrets impériaux. Ils recourent à toutes les sournoiseries possibles sachant que de toute façon leur sang les protège de toute représailles.

L'École de Courtisan Otomo

- **Bonus:** Intuition +1
- **Compétences:** Courtisan (Manipulation), Défense, Enquête, Étiquette, Intimidation (Contrôle), Sincérité, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 5.5
- **Équipement:** Vêtements Traditionnels, Wakizashi, Couteau, Nécessaire de Calligraphie, 10 koku

Techniques

Rang 1: La Voix du Ciel

Les Otomo croient que rien de ce qui se fait au nom de l'Empereur et de l'autorité impériale ne peut être véritablement déshonorant. Leur rôle, qu'ils tiennent sans la moindre hésitation au sein de l'Empire, consiste à provoquer des conflits entre les Clans afin qu'ils ne puissent pas s'unir contre le pouvoir impérial. Vous ne perdez pas d'Honneur lorsque vous utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle). Chaque fois que vous vous entretenez avec un membre des Clans (Majeurs ou Mineurs), vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/Intuition pour susciter un désaccord ou une dispute entre l'intéressé et une personne de votre choix d'un autre Clan ou faction.

Rang 2: La Destinée n'a pas de Secrets

Les Otomo disposent de réseaux de renseignements qui rivalisent avec ceux des Scorpion et peuvent compter sur ces réseaux dans presque toutes les régions de l'Empire. Si vous avez le loisir de vous mettre en quête de l'un de vos contacts, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour faire un Jet de Courtisan/Intuition contre un ND 25 pour apprendre une information extrêmement utile (au choix du MJ).

Rang 3: La Voix de mon Maître

Un Otomo parle avec l'autorité directe de l'Empereur et les plus expérimentés d'entre eux maîtrisent l'art connu sous le nom d'obiesaseru, profitant de l'autorité du Fils des Cieux pour abasourdir leurs adversaires. Vous ne pouvez utiliser cette Technique que contre des samurai honorables (Rang d'Honneur de 1.0 ou plus) qui révèrent l'Empereur. Criminels, bandits, Damnés et créatures inhumaines sont donc immunisés contre ses effets. Pour user d'obiesaseru, vous devez entreprendre une Action Complexe le temps de faire appel à toute votre volonté et de crier un ordre approprié (comme «Arrêtez, au nom de l'Empereur!»). Vous faites un Jet d'Opposition de Compétence Sociale d'Intimidation (Contrôle)/Volonté contre l'Étiquette (Courtoisie)/Volonté de la cible (si cette dernière croit sincèrement agir honorablement, elle gagne une Augmentation Gratuite au jet). En cas de succès, la cible ne peut se déplacer à son Tour suivant, ni attaquer, ni lancer de Sorts ou exécuter quelque autre action qui vous gênerait ou vous menacerait, vous ou vos amis proches et alliés (au MJ de voir quels sont exactement vos alliés). Toutefois, elle peut s'en prendre à toute autre personne, et peut dans tous les cas adopter la Posture de Défense ou d'Esquive.

Rang 4: La Protection de l'Empereur

Au titre d'élus chéris du pouvoir impérial, les Otomo bénéficient d'une protection spéciale et peuvent aisément écraser ceux qui expriment en public leur désaccord avec eux. Chaque fois que vous participez à une discussion ou un débat avec une personne, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/Intuition. En cas de succès, votre interlocuteur doit convenir de la justesse de votre point de vue sous peine de perdre 5 Points d'Honneur.

Rang 5: Les Vertus du Commandement

L'Otomo devient maintenant capable d'imposer la toute-puissance de l'autorité impériale à ceux qui le mécontentent. Quand vous faites un Jet d'Opposition Social contre quelqu'un qui révère l'autorité impériale, vous gagnez un bonus de +5g0 au jet.

L'École de Garde Seppun

Dès son plus jeune âge, un Seppun sait qu'il lui faudra protéger l'Empereur quoi qu'il en coûte. Un Empereur en sécurité assure l'unité de Rokugan, si bien que les Seppun assurent un avenir radieux pour l'Empire en remplissant leur devoir. Quand il est choisi pour rejoindre cette organisation, le Garde Seppun (aussi appelé Miharu) sacrifie sa vie personnelle à son travail. Après tout, rien ne revêt plus d'importance que la protection de la Maison Impériale.

L'École de Garde Seppun fait de la défense sa priorité. Les Gardes apprennent à faire passer la vie de leur protégé avant la leur, y compris si cela doit signifier leur propre perte. Ils résistent à toutes les formes de corruption et apprennent à observer très minutieusement leur environnement, afin d'identifier au plus tôt les menaces planant sur leurs protégés.

L'École de Garde Seppun [Bushi]

- **Bonus:** Perception +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Défense, Étiquette, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence Noble au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques

Rang 1: Jamais dans les Ténèbres

L'honneur des Seppun reste inébranlable et rien ne peut les écarter de leur devoir. Chaque fois que vous faites un jet dans le but de résister à une Compétence Sociale susceptible de vous tenter ou de vous éloigner de votre devoir (comme Tentation, Intimidation, voire Courtisan), vous lancez (sans les garder) un nombre de dés supplémentaires égal à votre Rang de Maîtrise. Vous gagnez un bonus de +1g1 chaque fois que vous faites un Jet d'Enquête pour déceler une embuscade ou une attaque surprise.

Rang 2: Les Nuages se Dissipent

Les coups du Seppun témoignent de son dévouement pour la cause de l'Empereur. Au début de votre Tour, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour ajouter votre Rang d'Honneur au total de vos jets d'attaque et de dommages jusqu'à votre prochain Tour.

Rang 3: La Lumière du Soleil Apparaît

Le dévouement du Garde Seppun lui permet désormais de voir au travers de toutes sortes de supercherie, y compris celles de nature magique. Chaque fois que vous le souhaitez, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour faire un Jet d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception contre un ND 25. En cas de réussite, vous percez à jour les déguisements et illusions qui vous entourent, qu'elles soient de nature normale ou magique. Si vous vous trouvez en présence de l'Empereur, de sa famille proche ou d'un officiel impérial de premier plan (Chancelier, Shogun, etc.), vous n'avez pas besoin de dépenser de Point de Vide pour activer cette Technique. Dès lors que vous percez à jour un déguisement ou une illusion, il ne vous affecte plus (mais ceux auxquels vous pourriez être confronté par la suite fonctionneront normalement).

Rang 4: La Vitesse du Ciel

Le bras du Seppun est investi de la puissance des Cieux, ce qui lui permet de frapper à une vitesse surprenante. Vous pouvez désormais attaquer au prix d'une Action Simple lorsque vous utilisez une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

Rang 5: Le Ciel Ne Tombe Jamais

Un véritable Garde Seppun n'est jamais pris au dépourvu et peut défendre sa charge même en étant surpris ou sérieusement handicapé. Chaque fois que vous vous situez dans un rayon de 6m d'une personne que vous Gardez, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour bondir en travers du chemin d'un coup ou d'un Sort la visant. On vous applique les dommages automatiquement en lieu et place de la cible. Si vous tenez encore debout (ni Épuisé, ni Hors de Combat) après avoir subi ces dommages, vous pouvez aussitôt entreprendre une Action Simple, utilisable comme vous le souhaitez, y compris pour attaquer. Vous pouvez utiliser cette Technique même en étant Aveuglé, au Sol, Étourdi, Hébété, Enchevêtré ou au Rang de Blessure Épuisé (mais pas en étant Empoigné ou au Rang de Blessure Hors de Combat).

L'École de Shugenja Seppun

Les meilleurs bushi de Rokugan ont le privilège de protéger l'Empereur. Mais il existe des menaces contre lesquelles l'acier ne peut rien, et c'est alors qu'entrent en scène les Shugenja Seppun. En tant que membres de la Garde Cachée, les Shugenja attendent et restent sur le qui-vive, en quête des signes avant-coureurs d'une attaque. Leurs sceaux comptent parmi les meilleurs de Rokugan, et ils prient constamment à l'attention des kami pour que leurs terres ne subissent pas d'attaque. Ils constituent la dernière ligne de défense de l'Empereur, une ligne qui ne doit pas être brisée.

L'École de Shugenja Seppun s'attache à la protection de l'Empereur et de sa suite. Quand le danger approche, les Seppun font appel aux kami de toute leur âme de manière à amplifier leurs sorts et à exécuter de véritables tours de force magiques. Leur Technique polyvalente fonctionne avec un large éventail de Sorts offensifs et défensifs tant que ces shugenja tentent de sauver la vie du Fils des Cieux.

L'École de Shugenja Seppun

- **Bonus:** Intelligence +1
- **Compétences:** Calligraphie, Connaissance: Théologie, Défense, Enquête (Sens de l'Observation), Étiquette, Méditation, une Compétence Noble ou de Bugei au choix
- **Honneur:** 6.5
- **Équipement:** Robe, Wakizashi, Bo, Étui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 10 koku
- **Affinité/Déficience:** Feu/Eau
- **Technique:** *À la Défense du Trône* – La Garde Cachée a pour seul but de protéger l'Empereur et regroupe de terribles adversaires pour ceux qui souhaitent s'en prendre au Fils des Cieux. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Sorts lancés dans le but de protéger la vie, les biens personnels, la famille ou la réputation de l'Empereur, tant que l'action en question ne vous fait pas perdre d'Honneur. Cela inclut les membres des Familles Impériales (mais pas vous). Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts connus des seules Familles Impériales.
- **Sorts:** Communion, Invocation, Sensation, 3 Feu, 2 Terre et 1 Air



La Confrérie de Shinsei

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

Les Écoles de Moine

Les Écoles de Moine ressemblent aux Écoles de shugenja en ce sens qu'elles ne proposent qu'une seule Technique apprise dès la création de personnage. Ses autres capacités prennent en fait la forme de Kiho. Chacune des École de Moine suivantes (aussi appelées Temples) regroupe un réseau de temples consacrés à une branche précise de la Confrérie de Shinsei et reflète l'endroit où le personnage a été formé au sein de l'Ordre.

La section «Dévotion» de chaque École précise le centre d'intérêt principal du groupe en question, qu'il s'agisse du Tao de Shinsei ou de l'étude des Fortunes. Comme l'exige le droit impérial, tous les groupes monastiques étudient les deux, mais beaucoup attachent plus d'importance à l'un ou l'autre de ces sujets.

L'Ordre des Héros [Moine]

Les Moines de l'Ordre des Héros, une branche modeste guère connue en dehors de la Confrérie, ont apporté de nombreuses initiatives à Rokugan. Disciples du Tao, du Dragon Tonnerre et de la Fortune Goemon (la Fortune des Héros), ils sont persuadés que la grandeur de chaque homme se cache au plus profond de son âme. Ils pensent qu'avec le soutien et les encouragements nécessaires, n'importe quel samurai pourrait devenir un héros de légende susceptible d'inspirer son prochain. L'Ordre cherche activement les menaces et problèmes existant au sein de l'Empire, ainsi que les individus ayant les talents nécessaires pour s'en charger. L'Ordre a ainsi assisté discrètement à la naissance de centaines de héros et de légendes dont les récits ont été contés par de nombreux romans et pièces au fil de l'histoire. Toutefois, il reste méconnu car ses partisans agréent avec la nécessité d'acquitter leurs devoirs sans se faire remarquer.

- **Dévotion:** Shintao
- **Bonus:** Perception +1
- **Honneur:** 4.5
- **Compétences:** Athlétisme, Connaissance: Théologie (choisir une Spécialisation), Défense, Jiujutsu, Méditation, 2 Compétences au choix
- **Technique:** *La Main du Destin* – Les méthodes ésotériques de l'Ordre permettent le passage du chi d'un moine à un autre sans grande difficulté. Vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour conférer un bonus de +1g1 à un jet réalisé par un allié qui n'a pas encore entrepris son Tour ce Round-ci. Vous ne pouvez cependant pas améliorer un jet ne pouvant habituellement pas bénéficier de l'usage de Points de Vide (comme un jet de dommages, par exemple).

Jouer un Moine

La première chose à savoir est qu'en jouant un moine, vous risquez de vous attirer la haine de votre MJ! Si on respecte les moines et que les samurai leur laissent pas mal de liberté, ils constituent un facteur de complication dans bon nombre de situations politiques et sociales. Vous devez donc en parler à votre MJ avant de songer sérieusement à en jouer un. Si vous obtenez son aval, gardez tout de même en tête les mécanismes suivants:

- Les Traits des moines débutent à 2, comme pour les autres personnages. Toutefois, ils commencent le jeu avec un Vide égal à 3.
- Tous les moines de l'Empire sont plus ou moins affiliés à la Confrérie de Shinsei. Pour ce qui nous intéresse, vous pouvez choisir l'une des Écoles de Moine figurant ci-après, ou tout simplement jouer un moine parfaitement indépendant. Dans ce cas, vous aurez cependant un sacré désavantage.
- En plus des avantages liés à leur École, les personnages moines commencent le jeu avec 3 Kiho, mais ils doivent en remplir toutes les conditions pour s'en servir (cf. «Kiho», page 261). Les personnages moines de la Confrérie gagnent 2 nouveaux Kiho chaque fois qu'ils gagnent un Rang de Maîtrise.
- En plus de ces Kiho, le personnage moine peut acheter des Kiho supplémentaires en dépensant un nombre de Points d'Expérience égal au Niveau de Maîtrise du Kiho. Il s'agit des «Kiho bonus», et le personnage ne peut en connaître plus qu'il n'a de Rangs de Maîtrise dans ses Écoles de Moine.
- Les moines ont une Gloire 0 et un Statut 1. Le Statut d'un moine peut augmenter normalement, mais sa Gloire n'augmente que de moitié par rapport à un personnage non-moine car il fuit la renommée.
- Tous les moines débutent le jeu avec l'équipement suivant: Bo (ou paire de jo), Vêtements de Voyage simples et grossiers, Étui à Parchemin renfermant des extraits du Tao, 2 zeni.



Les Quatre Temples [Moine]

De nombreuses branches pensent que les moines doivent vivre dans la réclusion pour trouver l'harmonie avec les éléments. Les Moines des Quatre Temples savent quant à eux que l'homme est une créature sociable dont la nature le pousse à s'ouvrir à son prochain. Ils pensent donc fortement qu'il leur faut entretenir un lien très étroit avec la civilisation pour comprendre les mystères du monde. Ces moines restent ainsi en contact direct avec le cœur politique de l'Empire. Du reste, l'un de leurs plus vastes monastères se trouve dans la Capitale Impériale. Les moines des Quatre Temples peuvent devenir les conseillers de généraux ou de daimyo, ou tout simplement parcourir le pays et venir en aide à tous ceux dont ils croisent la route.

- **Dévotion:** Shintao
- **Bonus:** Intuition +1
- **Honneur:** 6.5
- **Compétences:** Connaissance: Théologie (Shintao), Courtisan, Étiquette, Jiujutsu, Méditation, 2 Compétences au choix
- **Technique:** *Esprit de Civilité* – Les frères des Quatre Temples ont l'habitude de s'entretenir avec des visiteurs extrêmement importants ou même se voir invités en de très influentes cours. Quand vous dépensez un Point de Vide pour améliorer un Jet de Compétence Noble ou Sociale, vous gagnez +2g2 au lieu du +1g1 habituel.



Le Sanctuaire des Sept Tonnerres [Moine]

Lorsque Rokugan eut un besoin désespéré de héros pour vaincre la menace que représentait le dieu sombre Fu Leng, sept mortels sacrifièrent tout pour sauver leur Empire. Les Moines du Sanctuaire des Sept Tonnerres rendent hommage à ces héros en consacrant leur existence à l'Illumination dans la contemplation et la sérénité. Ces moines quittent rarement le monastère et préfèrent ne faire qu'un avec leur environnement.

- **Dévotion:** Shintao
- **Bonus:** Constitution +1
- **Honneur:** 4.5
- **Compétences:** Athlétisme, Connaissance: Théologie (Shintao), Jiujutsu, Méditation, une Compétence de Connaissance au choix, 2 Compétences au choix
- **Technique:** *Marcher avec le Prophète* – Les frères de ce sanctuaire s'attachent à un élément en particulier. Vos 3 Kiho initiaux doivent être choisis au sein du même élément. On considère que votre Rang de Réputation a 1 point de plus pour atteindre le Niveau de Maîtrise des Kiho de cet élément.

Le Temple de Kaimetsu-Uo [Moine]

Les disciples de Kaimetsu-Uo, le fondateur du Clan de la Mante, ont une opinion très différente de ce héros que l'ensemble de ses descendants. Ils pensent en effet que Kaimetsu-Uo a accompli des exploits de légende pour éviter la destruction qu'il aurait provoquée s'il était resté et avait contesté l'autorité du Clan du Crabe. Les Moines du Temple de Kaimetsu-Uo pensent que l'illumination vient de la conciliation et de la paix avec autrui.

- **Dévotion:** les Fortunes
- **Bonus:** Volonté +1
- **Honneur:** 4.5
- **Compétences:** Connaissance: Théologie (Fortunes), Défense, Jiujutsu, Méditation, 3 Compétences au choix
- **Technique:** *La Voie de la Pureté* – Votre âme vit en un lieu de sagesse et de sérénité, et pratiquement rien ne peut susciter votre colère, quelles que soient les circonstances. Lorsque vous effectuez un Jet d'Opposition de Compétence Sociale initié par votre adversaire, vous pouvez vous servir de n'importe quel Anneau à la place du Trait normalement utilisé (l'Intuition, en règle générale) dans le cadre de ce jet.

Le Temple d'Osano-Wo [Moine]

Sans doute la plus militante de toutes les branches de la Confrérie, le Temple d'Osano-Wo occupe une place à part des autres partisans des Fortunes en raison de son attachement sans faille aux arts martiaux et prouesses physiques en général. Les disciples pensent que l'Illumination vient avec le travail et les efforts physiques, qu'un corps entraîné permet d'affûter l'âme et l'esprit. On connaît les moines de cet ordre par leurs scarifications, qui marquent les progrès de leur entraînement et leur donnent une allure particulièrement angoissante.

- **Dévotion:** les Fortunes
- **Bonus:** Force +1
- **Honneur:** 4.5
- **Compétences:** Art de la Guerre, Jiujutsu 2, Connaissance: Théologie (Fortunes), Méditation, 2 Compétences de Bugei au choix
- **Technique:** *La Voie de la Pureté* – L'attachement des moines du Tonnerre à la pureté du combat à mains nues tombe sous le sens pour tous ceux dont ils croisent la route. Vous gagnez un bonus de +0g1 aux jets de dommages découlant des attaques à mains nues. Cet effet est cumulatif avec les autres effets vous permettant de lancer et de garder des dés supplémentaires aux dommages à mains nues.

Les Temples des Mille Fortunes [Moine]

Rokugan est un Empire empreint de piété où des milliers de sanctuaires et monastères coexistent. Les Temples des Mille Fortunes apparaissent aussi variés que les dieux auxquels ils se consacrent. On ne peut mettre tous les Moines des Temples des Mille Fortunes dans le même sac, mais la plupart pensent qu'il leur faut travailler avec diligence pour se montrer dignes de l'illumination.

- **Dévotion:** les Fortunes
- **Bonus:** Agilité +1
- **Honneur:** 4.5
- **Compétences:** Connaissance: Histoire, Connaissance: Théologie (Fortunes), Jiujutsu, Méditation, une Compétence de Connaissance aux choix, 2 Compétences au choix
- **Technique:** *Les Mille Formes* – Il n'y a pas de limites à la diversité des bénédictions que leurs divinités confèrent aux membres fidèles de la Confrérie. Vous commencez le jeu avec 4 Kiho(et non 3) qui ne comptent pas dans le nombre de Kiho supplémentaires que vous pouvez acheter avec des Points d'Expérience (opération à laquelle vous pouvez procéder tout à fait normalement).

Ronin

Comme le précise le Livre de l'Air, les ronin subissent des persécutions en raison des simples circonstances de leur existence. Mais malgré les croyances de beaucoup, les errants affichent une grande diversité dans l'Empire.

Il existe deux grands types de ronin: les ronin de Clan et les Vrais Ronin. Les premiers servaient jadis un Clan en tant que samurai, mais pour une raison ou une autre ont été chassés ou ont reçu l'interdiction d'utiliser leur nom et mon de famille. Habituellement, on réserve cette punition aux individus ayant connu un échec très lourd dans leurs devoirs. Les vrais ronin naissent quant à eux d'un ou deux parents samurai, sans qu'un Clan leur ait proposé de le rejoindre. Cela arrive bien souvent aux enfants illégitimes nés d'une mère n'appartenant pas à la caste des samurai, ou encore lorsqu'au moins un des deux parents fait lui-même partie des ronin.

Les Écoles sont un sujet sensible aux yeux des ronin. Ceux rejetés par leur Clan connaissent probablement au moins une Technique apprise au sein de leur ancien dojo, mais n'ont pas le droit de progresser dans l'École en question. En outre, ils savent pertinemment qu'en apprenant les Techniques secrètes de leur Clan à autrui, ils risquent leur vie et celle de leurs proches, qui eux servent peut-être encore le Clan. Les ronin susceptibles de commettre une telle erreur restent rares.

Les vrais ronin grandissent sans que ne se présente à eux l'occasion d'étudier au dojo, si bien qu'ils n'ont ni Rang de Maîtrise, ni Techniques. Toutefois, certains groupes de ronin de l'Empire qui ont une existence pérenne, offrent un minimum d'organisation et disposent de ressources suffisantes parviennent à développer leurs propres Techniques. Ces groupes accueillent régulièrement d'autres ronin dans leurs rangs et croissent ainsi. Un Vrai Ronin peut donc débuter le jeu sans Technique ou avec une Voie de Ronin de Rang 1.

En gagnant des Rangs, le personnage ne peut gagner de nouvelles Techniques qu'en se mettant en quête d'autres groupes de ronin ayant leur propre style de combat. En raison de leur nature et de leurs penchants nomades, de nombreuses organisations de ronin restent très évasives quant à leurs Techniques, si bien que les candidats doivent déployer de gros efforts afin de prouver leur valeur et leur loyauté.

Plusieurs Voies de Ronin de Rang 1 se trouvent décrites ci-après. D'autres, incluant des Rangs plus élevés, apparaîtront dans les suppléments à venir, mais deux figurent déjà dans Strongholds of the Empire. Vraisemblablement, ces mêmes suppléments vous proposeront aussi des institutions d'envergure incluant des Écoles Avancées, voire des Écoles de Base. Bien évidemment, seules les confréries de ronin les plus importantes et riches à la fois peuvent s'offrir un tel luxe, et il n'en existe que très peu.

En Commençant par les Détails

Les Voies de Ronin, qui ne représentent finalement que des Voies Alternatives spécialisées, font preuve d'une rare précision en ce qui concerne leur nom et l'histoire de l'organisation à l'origine de leur création. Cela vient du fait que ces Techniques ne sont pas nées spontanément, mais découlent bien d'un groupe précis et s'utilisent rarement plus de quelques décennies avant que le groupe en question ne disparaisse dans les limbes de l'histoire. Que les organisations suivantes n'existent peut-être pas à l'époque où se déroule votre campagne ne veut pas dire que vous ne pouvez pas servir de ces règles si cela vous sied. Chacun de ces groupes peut facilement représenter un autre archétype de ronin existant sous l'ère à laquelle prend place votre campagne. Par exemple:

- *L'Armée de Tawagoto* – L'Armée de Tawagoto peut représenter toute bande de ronin s'entraidant ou œuvrant pour le bien de tous afin de parvenir à un but précis.
- *Les Disciples de Sun Tao* – Cette Voie peut représenter toute organisation axée sur le duel.
- *Les Justiciers de Tengoku* – Semblables aux Tueurs de la Forêt, les Justiciers de Tengoku représentent des groupes de bandits plus modestes, très mobiles et usant de tactiques de guérilla.
- *Les Tessen* – Bien que n'ayant pas autant d'ancienneté que les Tueurs de la Forêt, les Tessen existent depuis plusieurs siècles et trouveront leur place dans bien des campagnes. Dans le cas contraire, ils peuvent parfaitement représenter un groupe de guerriers préférant combattre sur la défensive, leur arme de prédilection étant généralement l'éventail en fer.
- *Les Tueurs de la Forêt* – Malheureusement, les Tueurs de la Forêt ont pratiquement le même âge que l'Empire lui-même et peuvent s'utiliser sous quasiment toutes les ères. Dans le cas contraire, ils représentent tout groupe de grande taille capable de menacer une ville.

Ronin de Clan

- Créé comme un samurai affilié à un Clan.
- Doit acheter le Désavantage Désavantage Social: Ronin.
- Ne peut pas acquérir de Rangs supplémentaires dans l'École de départ.
- Doit rechercher une Voie de Ronin de Rang supérieur lorsque son Rang de Réputation augmente.

Vrai Ronin, Option 1

- N'acquiert pas de bonus de famille ou d'École; gagne 25 Points d'Expérience supplémentaires à la création de personnage.
- Doit acheter le Désavantage Désavantage Social: Ronin.
- Honneur de départ: 3.5
- **Équipement:** Armure Légère ou d'Ashigaru, Vêtements en Loques, Daisho, Nécessaire de Voyage.
- Doit rechercher une Voie de Ronin de Rang supérieur lorsque son Rang de Réputation augmente.

Vrai Ronin, Option 2

- N'acquiert pas de bonus de famille; gagne 10 Points d'Expérience supplémentaires à la création de personnage.
- Doit acheter le Désavantage Désavantage Social: Ronin.
- Commence avec une Voie de Ronin de Rang 1 extraite de ce chapitre.
- Doit rechercher une Voie de Ronin de Rang supérieur lorsque son Rang de Réputation augmente.

Armée de Tawagoto [Bushi]

S'inspirant du jeune et charismatique ronin Tawagoto, ce groupe de ronin et de paysans s'est réuni dans le but de protéger les populations innocentes de Rokugan des violents soulèvements paysans provoqués par le moine dément Kokujin lorsque les Clans Majeurs furent pris dans une nouvelle guerre de succession. Les Clans finirent par reconnaître la menace et approuvèrent les activités de Tawagoto en lui envoyant de l'aide pour achever les forces de Kokujin.

Rang de Technique: 1

- **Bonus:** Agilité +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Défense, Enquête, Étiquette, Kenjutsu, Lances, 1 Compétence au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 1 koku
- **Technique:** *La Volonté du Peuple* – Ceux guidés par leur honneur investissent leurs actes de la force du peuple de Rokugan. Quand vous dépensez un Point de Vide pour ajouter un bonus de +1g1 à un Jet de Compétence ou de Trait, vous pouvez aussi ajouter votre Rang d'Honneur au total de ce jet.

Disciple de Sun Tao [Bushi]

Les ronin qui se font appeler les Disciples de Sun Tao ont adopté les enseignements du légendaire tacticien ronin éponyme, qui aurait étudié aux côtés de chacun des Clans Majeurs et appliqué toute sa sagesse à l'art du duel. Bien qu'ils manquent du savoir-

faire et de la reconnaissance des traditions de duel des Clans Majeurs, ceux qui s'y connaissent en la matière doivent bien admettre que ces ronin surpassent aisément les simples amateurs.

Rang de Technique: 1

- **Bonus:** Réflexes +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Défense, Iaijutsu, Kenjutsu, 2 Compétences au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 1 koku
- **Technique:** *Le Regard de Sun Tao* – Les Disciples de Sun Tao comprennent la relation qui lie l'honneur au savoir-faire. Vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur au total de vos Jets de Iaijutsu.

Justicier de Tengoku [Bushi]

Particulièrement impitoyables, les bandits des montagnes connus sous le nom de Justiciers de Tengoku feront passer les Tueurs de la Forêt pour des enfants de chœur si nul ne met fin à leurs exactions. Mais leur nom hérétique leur donne une raison de plus de se faire détester et risque de leur coûter très cher. Les Justiciers de Tengoku ont élu domicile dans les montagnes du Clan du Dragon, où ils pillent et ravagent des villages entiers pour réunir les provisions et richesses dont ils ont besoin. Ils comptent sur l'inaction habituelle des Dragon pour ne pas se faire arrêter, seulement leurs exactions ont attiré l'attention du Clan de la Mante.

Rang de Technique: 1

- **Bonus:** Force +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Défense, Équitation, Kenjutsu, Kyujutsu, 1 Compétence au choix
- **Honneur:** 4.5
- **Équipement:** Armure Légère ou d'Ashigaru, Vêtements Robustes, Daisho, Arc et 20 Flèches ou Couteau, Nécessaire de Voyage, 1 koku
- **Technique:** *La Malédiction du Ciel* – La brutalité aveugle du style de combat des Justiciers de Tengoku rappelle celle des Tueurs de la Forêt. Quand vous surprenez un adversaire dans une escarmouche, vous pouvez doubler votre Force pour déterminer le nombre de dés de dommages que vous lancez sur cette attaque.

Tueur de la Forêt [Bushi]

Les Tueurs de la Forêt comptent certainement parmi les plus implacables et redoutables organisations de bandits de l'histoire de l'Empire. Pendant des siècles, ils ont exploité les superstitions entourant Shinomen Mori en se cachant en son cœur. Ils furent finalement éradiqués par le Champion d'Émeraude, mais leur disparition fut de courte durée, car un nouveau groupe de Tueurs de la Forêt émergea au bout de quelques années pour hanter à nouveau la région de Shinomen Mori.

Rang de Technique: 1

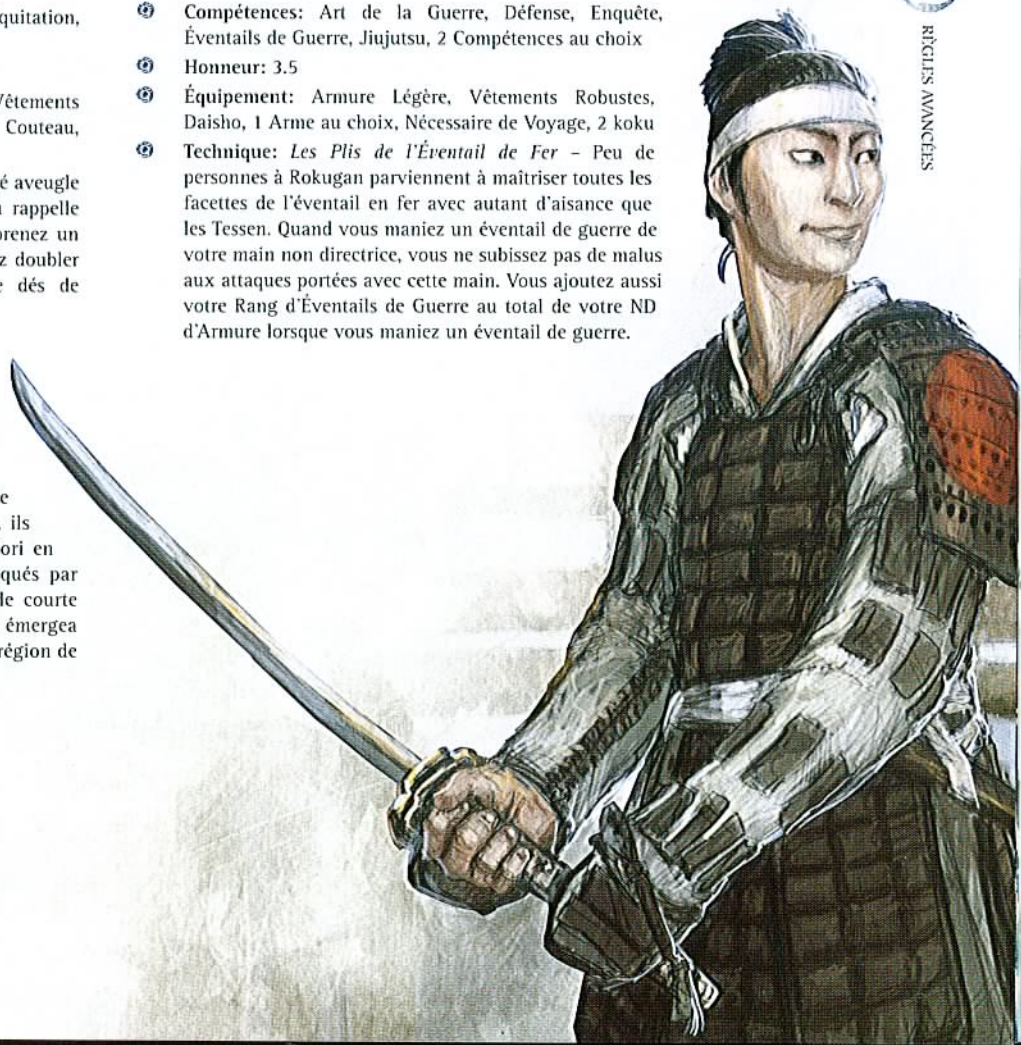
- **Bonus:** Agilité +1
- **Compétences:** Athlétisme, Chasse, Défense, Discrétion, Kenjutsu, Kyujutsu, 1 Compétence d'Arme au choix
- **Honneur:** 1.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 2 koku
- **Technique:** *La Force de la Forêt* – Les Tueurs de la Forêt constituent un groupe formidable qui ne recrute que les plus coriaces des guerriers. Vous gagnez un nombre de Blessures supplémentaires par Rang de Blessure égal à votre Constitution. Vous pouvez aussi ajouter votre Constitution au total des jets de dommages de vos attaques de corps à corps.

Tessen [Bushi]

Principalement composés d'anciens Lion et Grue, les Tessen se sont réunis dans le but de protéger la population de Toshi Ranbo, des siècles avant qu'elle ne devienne la nouvelle Cité Impériale. Les changements permanents d'autorité entre les deux Clans mirent la ville dans un état déplorable, puisque les nombreux criminels savaient les Clans bien trop occupés à se quereller pour les arrêter. Comme les samurai Grue interdisent à quiconque (à l'exception d'eux-mêmes) de porter le sabre en ville, ces ronin firent du tessen leur arme de prédilection et patrouillent aujourd'hui encore les rues de la Cité Impériale avec le soutien très réticent des défenseurs impériaux de la ville.

Rang de Technique: 1

- **Bonus:** Constitution +1
- **Compétences:** Art de la Guerre, Défense, Enquête, Éventails de Guerre, Jiujutsu, 2 Compétences au choix
- **Honneur:** 3.5
- **Équipement:** Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 2 koku
- **Technique:** *Les Plis de l'Éventail de Fer* – Peu de personnes à Rokugan parviennent à maîtriser toutes les facettes de l'éventail en fer avec autant d'aisance que les Tessen. Quand vous maniez un éventail de guerre de votre main non directrice, vous ne subissez pas de malus aux attaques portées avec cette main. Vous ajoutez aussi votre Rang d'Éventails de Guerre au total de votre ND d'Armure lorsque vous maniez un éventail de guerre.



Règles Optionnelles

Le système de jeu proposé dans le *Livre de la Terre* suffit pour bien des campagnes. Les joueurs familiers des éditions précédentes du Livre des Cinq Anneaux savent toutefois qu'il existe de nombreuses options de jeu, dont certaines ont été incluses ci-après afin que vous puissiez véritablement personnaliser votre campagne. Les MJ et joueurs débutants les intégreront progressivement ou les limiteront aux Personnages Non joueurs (PNJ).

Règles de Combat de Masse

Le devoir le plus sacré de tout samurai consiste à faire la guerre pour son seigneur. Pour beaucoup, cela prend la forme très littérale d'affrontements sur le champ de bataille opposant des centaines ou des milliers de samurai. Pour des raisons évidentes, les conflits de cette ampleur ne peuvent être résolus au moyen du système habituel, conçu pour de simples escarmouches. Là où certains MJ se contenteront de décider de l'issue d'une bataille, d'autres préféreront s'appuyer sur quelques jets de dés. Dans ce cas, il faut se tourner vers les Règles de Combat de Masse.

Les Règles de Combat de Masse permettent à un personnage de déterminer son implication dans les combats et d'exploiter ses différentes capacités pour voir comment il s'en sort. Les affrontements de cette envergure se découpent en Tours de Bataille de 30 minutes environ. Chaque personnage participant au conflit doit déterminer les fruits de son implication une fois par Tour de Bataille. La durée de l'affrontement varie, mais la règle veut qu'on joue un Tour de Bataille par tranche de 250 hommes dans chaque camp. Ainsi, une bataille opposant deux armées de 500 hommes se déroulera en deux Tours de Bataille.

Chaque Tour de Bataille se déroule comme suit:

- **Étape 1: Déclarations** – Lors de l'Étape de Déclarations, tous les personnages participant à la bataille annoncent leur degré d'implication. Cela va de Soutien (lorsque le personnage se trouve des premières lignes et à l'abri de l'immense majorité de ses ennemis) à Première Ligne (lorsque le personnage arrive au contact, voire au beau milieu de ses adversaires). Chaque personnage choisit donc l'une de ces quatre possibilités: Soutien, Désengagé, Engagé ou Première Ligne.
- Telles que s'appliquent les règles, les personnages peuvent passer d'un degré d'implication à un autre lors d'un Tour de Bataille. Cependant, un MJ désireux d'apporter un peu de réalisme à la situation limitera peut-être leurs déplacements. Par exemple, un personnage situé en



Soutien aura sans doute du mal à se rendre directement au cœur de l'échauffourée en l'espace d'un seul Tour de Bataille. Dans ce cas, un personnage ne pourra modifier son niveau d'engagement que d'un cran (par exemple, de Soutien à Désengagé), sauf circonstances exceptionnelles ou s'il s'appuie sur une Opportunité Héroïque.

- Une fois le niveau d'engagement d'un personnage déterminé, le MJ doit faire un Jet d'Opposition d'Art de la Guerre (Combat de Masse)/Perception entre les généraux commandent les armées ennemies. Si l'un d'eux l'emporte d'au moins 5 points, on considère qu'il va remporter la bataille, et donc que son adversaire se trouve sur la mauvaise pente. Pour une différence inférieure à 5 points, les forces en présence sont à égalité. Le MJ peut modifier le résultat de son jet en fonction de l'avantage numérique, du relief, des conditions météorologiques, des Opportunités Héroïques couronnées de succès lors de Tours de Bataille précédents et de tout autre facteur qui lui passe par la tête.
- **Étape 2: Évolution** – Une fois déterminés l'engagement des personnages et l'état de la bataille, chaque joueur lance un dé pour l'ajouter à l'Anneau d'Eau de son personnage et à sa Compétence Art de la Guerre (le cas échéant). Le total du jet est comparé à la Table de Combat de Masse pour déterminer la Gloire que le personnage a accumulée, le nombre de Blessures qu'il a subies, et s'il a dû faire face ou non à un Duel ou une Opportunité Héroïque. Si c'est le cas, le personnage passe à l'Étape de Résolution (ci-dessous). S'il n'a affaire à aucun Duel ou Opportunité Héroïque, alors le Tour de Bataille prend fin en ce qui le concerne après qu'il ait déterminé la Gloire et/ou les Blessures accumulées.
- **Étape 3: Résolution** – Les personnages ayant un Duel ou une Opportunité Héroïque à résoudre peuvent jouer un rôle un peu plus actif dans la bataille. Si la Table de Combat de Masse indique un Duel, cela signifie que le personnage rencontre un adversaire à peu près équivalent et que tous deux s'affrontent en combat singulier. En règle générale, les autres samurai n'interviennent pas car cela reviendrait à avouer la faiblesse du samurai secouru, ce qui constitue une grave insulte. Ces affrontements peuvent prendre la forme de duels iaijutsu traditionnels, ou constituer de simples escarmouches où tous les coups sont permis.
- Les Opportunités Héroïques sont des escarmouches un peu plus complexes qui surviennent en fonction de l'endroit où le personnage se situe. Elles permettent généralement de gagner de la Gloire, mais peuvent aussi se solder par la mort du personnage s'il se montre un peu trop ambitieux. Rien n'oblige un personnage à accepter une Opportunité Héroïque: il peut la refuser, mais cela a bien souvent un impact négatif sur le cours de la bataille.



Reddition?

Le Code du Bushido ne tolère aucune faiblesse face à l'ennemi et la reddition généralement mal perçue. Mais pour ceux qui ne sont pas exclusivement formés à l'art de la guerre, il peut paraître inutile de perdre la vie et de priver son seigneur de talents précieux. Les shugenja se voient généralement offrir une chance de se rendre, notamment parce que peu nombreux comparés à leurs frères bushi.

Opportunités Héroïques

Chaque Opportunité Héroïque reste unique et lorsqu'un personnage en tire une sur la Table de Combat de Masse, il appartient au MJ d'en choisir une adéquate. Une courte liste vous est proposée ci-dessous, mais le MJ ne doit pas hésiter à en créer de nouvelles. Certaines ne sont applicables qu'en des circonstances précises, comme lors d'une bataille navale ou encore en présence d'un shugenja.

Attaque des Archers

Soudain, vous remarquez une ouverture qui vous permet de fondre sur les unités de soutien de l'armée ennemie. Vous avez là une chance d'attaquer les archers et donc de permettre aux renforts de votre armée de charger.

Si l'attaque contre les archers est couronnée de succès (il s'agit d'une escarmouche), le général adverse subit un malus de -5 au prochain Tour de Bataille et le personnage qui a mené l'attaque gagne 2 Points de Gloire.

Attaque des Shugenja

Une brèche s'ouvre et vous avez l'occasion d'attaquer les unités de soutien. Alors que vous chargez leurs rangs, les shugenja cessent aussitôt leurs rituels de bataille!

Un coup porté à un shugenja ennemi peut certainement devenir la clef de la victoire, mais cette action peut se révéler fort dangereuse. En perdant une telle ressource, le général adverse subit un malus de -5 au prochain Jet d'Art de la Guerre. Vous-même gagnez 3 Points de Gloire. Les shugenja étant relativement rares, il est plus qu'honorable de leur offrir une chance de se rendre. Ce faisant, vous gagnez 2 Points d'Honneur, qu'ils acceptent ou non votre proposition.

Briser les Lignes Ennemies

Vous recevez l'ordre de charger les premières lignes ennemies!

Le personnage doit affronter 2 à 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 de Bataille suivant, réduisez son jet de 2 points, mais ajoutez 3 points au Jet d'Art de la Guerre de son général. Le personnage gagne 3 Points de Gloire.

Défi en Duel

Un officier ennemi vous aperçoit et vous défie en duel d'une voix forte.

Si le personnage accepte, 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 prochain Jet d'Art de la Guerre.

Écrasement

Votre unité et vous remarquez un officier ennemi séparé de ses gardes. 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 votre armée.

Le personnage et d'autres membres de son unité peuvent décider d'attaquer l'officier, un samurai de Rang 3 ou 4. Si l'Opportunité est couronnée de réussite, le général adverse subit un malus de -5 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

Éperonnage

Le capitaine de votre navire hurle: « Éperonnez-les! » Vous devez vous préparer à l'abordage.

Si le personnage accepte cette Opportunité Héroïque, il se retrouve en Première Ligne. Il lui faut alors combattre 1 à 4 samurai ayant 1 Rang de moins que lui et il gagne 1 Point de Gloire.

Escarmouche

Cette opportunité héroïque permet au personnage de combattre un certain nombre d'ennemis déterminé par le MJ. Pour remporter cette Opportunité, le personnage 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 d'Art de la Guerre suivant.

Folie de l'Outremonde

La malédiction de la Souillure de l'Outremonde s'abat sur les guerriers qui combattent à vos côtés, qui s'écroulent au sol en hurlant. Quelques instants plus tard, ils se relèvent, une lueur impie dans les yeux.

Le personnage doit affronter 1 à 4 samurai Souillés d'un Rang égal au sien (s'il se trouve en Première Ligne) ou de 1 Rang de moins que lui (s'il est Engagé). S'il s'en sort, le personnage gagne 1 Point de Gloire. S'il rate cette Opportunité Héroïque, son général subit un malus de -3 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

Incendier les Voiles

Le meilleur moyen de s'en prendre à un navire ennemi est d'en brûler les voiles pour l'immobiliser. Vous êtes certainement capable de tirer une flèche enflammée sur la voilure!

Le ND du tir dépend de la distance qui sépare les navires. En cas de réussite, le navire s'immobilise jusqu'à ce qu'une nouvelle voile soit levée et le général ennemi subit un malus de -3 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

Ligne de Tir Dégagée

Les premières lignes se délitent et vous avez une ligne de tir dégagée qui vous permet de prendre pour cible le chef de l'armée adverse!

Le ND du tir dépend de l'officier visé et de son ND d'Armure, mais vu le chaos qui règne, il ne doit pas être inférieur à 30. En cas de réussite, le personnage gagne 4 Points de Gloire, mais un tir mortel s'avère hautement improbable. De plus, le général ennemi subit un malus de -5 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

Pour l'Empire

Les créatures hideuses auxquelles vous faites face ne semblent guère impressionnées par la mort de leurs camarades et poursuivent leur assaut, ignorant leurs lourdes pertes. Soudain, vous apercevez un guerrier de l'Outremonde hurler des ordres à la horde immonde. Peut-être la mort de leur leader aura-t-elle plus d'impact.

Le samurai a l'occasion de combattre un samurai Égaré ayant 1 Rang de plus que lui, un oni mineur, ou toute autre créature corrompue répondant aux besoins du MJ. En cas de succès, le personnage gagne 3 Points de Gloire. Le général ennemi subit quant à lui un malus de -5 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

Présent d'un Shugenja

L'un des shugenja de votre armée vient de vous 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 personnage augmente de 1 Rang jusqu'à la fin de la bataille.

Protéger le Général

Vous vous retrouvez soudain face à votre général, qui a perdu son garde du corps personnel. Celui-ci vous ordonne alors de rester à ses côtés et de le protéger. Vous devez bien évidemment le suivre partout où il se rend (sachant que certains généraux sont plus courageux que d'autres).

Le MJ décide du niveau d'engagement du personnage pour le reste de la bataille. Le personnage gagne 1 Point de Gloire supplémentaire par Tour de Bataille.

Rallier les Archers

Les archers de votre armée sont en déroute. Vous devez 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 de Spectacle: Éloquence/Intuition contre un ND 20. En cas de succès, son général bénéficie d'un bonus de +5 au prochain jet, et le PJ gagne 1 Point de Gloire. En cas d'échec ou de refus de cette Opportunité Héroïque, son général subit un malus de -5 à son prochain jet.

Ramasser la Bannière

Vous voyez le porte-étendard de votre camp se faire cribler de flèches. Vous avez maintenant l'occasion de ramasser la bannière et de remonter ainsi le moral de votre armée. Mais attention, car le porte-étendard constitue une cible de choix pour les soldats ennemis.

Le personnage qui accepte de brandir la bannière de son armée devient la cible de nombreux samurai et archers à chaque Tour de Bataille, jusqu'à ce qu'il la lâche. Cependant, son général bénéficie d'un bonus de +3 au Jet d'Art de la Guerre à chaque Tour de Bataille où le PJ tient l'étendard.

S'Apprêter à Creuser Deux Tombes

Vous apercevez un samurai de l'armée adverse terrasser l'un de vos proches. Vous pouvez désormais passer le reste de la bataille à traquer ce samurai.

Si le personnage choisit de poursuivre son ennemi, il doit atteindre le même niveau d'engagement que celui-ci et réussir un Jet d'Opposition d'Art de la Guerre/Perception pour le localiser. En cas d'échec, l'ennemi lui échappe. En cas de réussite, il entame aussitôt l'opportunité Défi en Duel. Si l'adversaire souhaite affronter le personnage, le MJ peut ignorer le Jet d'Opposition.

S'Emparer de la Bannière Ennemie

Malgré le sang et le carnage qui vous entourent, vous distinguez le porte-étendard de l'armée ennemie. Vous avez une chance de vous emparer de la bannière ennemie! Avant cela, il vous faut néanmoins en tuer le porteur. Si vous parvenez à vous emparer de la bannière, il vous faudra la rapporter jusqu'à vos unités de soutien.

Sans l'aide de son armée, le personnage 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 personnage est attaqué par un nombre de samurai ennemis (au choix du MJ) de son Rang. Tant qu'il tient l'étendard ennemi, le général ennemi subit un malus de -5 aux Jets d'Art de la Guerre. Une fois l'Opportunité Héroïque terminée, le personnage gagne 1 Rang de Gloire.

Sauvez notre Navire

Votre navire 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. Vous devez donc prévenir les membres d'équipage et les aider à quitter le navire.

Si le personnage parvient à sauver les membres d'équipage, il gagne 3 Points de Gloire.

Se Dresser contre les Ténèbres

Les ashigaru et certains samurai de votre armée n'ont guère l'habitude de combattre des morts-vivants et autres abominations. Ils se débandent à la simple vue d'un gigantesque oni avançant lentement sur leur position. Si vous parveniez à vaincre le monstre, peut-être votre exemple remonterait-il le moral de l'armée.

Le personnage a la possibilité de combattre un oni mineur ou quelque autre adversaire de même acabit. En cas de succès, il gagne 4 Points de Gloire et son général bénéficie d'un bonus de +3 au prochain Jet d'Art de la Guerre. En cas d'échec ou s'il se soustrait à cette Opportunité, son général subit un malus de -5 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

Se Joindre au Combat

Depuis les unités de soutien, vous remarquez une faille dans la stratégie du général ennemi. Peut-être est-il temps pour vous de vous joindre au combat!

S'il le souhaite, le personnage peut désormais être Désengagé. Dans ce cas, il refait aussitôt un jet sur la Table de Bataille (sans modificateurs au jet).

Table de Combat de Masse

Votre Armee	Niveau d'Engagement					
Gagne	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne		
Est Tenue en Échec		Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne	
Perd			Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
1-3	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	5 dés de Blessures	6 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	3 Points de Gloire
					Duel	Opportunité Héroïque
4-6	1 dé de Blessures	1 dé de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	5 dés de Blessures	5 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	2 Points de Gloire
					Duel	Opportunité Héroïque
7-9	1 dé de Blessures	0 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	5 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire
				Duel	Opportunité Héroïque	Duel
10-12	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	4 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire
			Duel	Opportunité Héroïque	Opportunité Héroïque	Duel
13-15	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures
	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire
				Duel		Opportunité Héroïque
16-18	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire
		Duel		Duel		Opportunité Héroïque
19-21	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire
			Opportunité Héroïque		Opportunité Héroïque	Duel
22-24	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	3 Points de Gloire	3 Points de Gloire
		Opportunité Héroïque		Opportunité Héroïque		Duel
25-27	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	3 Points de Gloire	3 Points de Gloire	4 Points de Gloire	4 Points de Gloire
			Duel		Opportunité Héroïque	Opportunité Héroïque
28-30	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	3 Points de Gloire	3 Points de Gloire	4 Points de Gloire	4 Points de Gloire	5 Points de Gloire	5 Points de Gloire
			Opportunité Héroïque	Duel	Duel	Opportunité Héroïque

Soyez Plus Héroïque!

Le système par défaut des Combats de Masse reflète la nature chaotique et changeante de la guerre. Si les Opportunités Héroïques apparaissent sans la moindre étroitesse sur la table, le MJ désireux d'un style d'affrontement un peu plus cinématique pourra les inclure sur tous les résultats de son choix.



Seul contre Tous

Vous apercevez l'un de vos alliés charger au cœur de la bataille. Si personne ne vient à son aide, son sort sera bientôt scellé.

Jouez cette Opportunité Héroïque comme une escarmouche menée contre 3 à 6 samurai ayant 1 Rang de moins que le personnage (Rang 1 minimum). Si l'allié s'en sort vivant, le personnage gagne 3 Points de Gloire et peut gagner l'Avantage Relation (à la discrétion du MJ).

Secourir un Adversaire Blessé

Vous remarquez un ennemi blessé qui vous appelle à l'aide. Vous pouvez l'ignorer sans subir de malus (après tout, il se comporte comme un lâche), mais si vous lui venez en aide, votre ennemi vous sera redevable. Cet ennemi pourrait même devenir un otage de valeur lors de négociations à venir.

Le personnage 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, vous voyez l'un de vos proches s'effondrer! Vous avez cependant une chance de le sauver.

Pendant qu'il porte secours à son camarade, le personnage ne peut se prêter à aucune autre Opportunité Héroïque. À chaque Tour de Bataille, il se voit confronté à 2 ou 3 adversaires de Rang 1 ou 2. Si le personnage 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).

Tenez cette Position!

Votre commandant vous ordonne de tenir une position! Si vos troupes et vous-même y parvenez, votre Clan n'en gagnera que plus de gloire et d'honneur.

Le personnage et l'unité qu'il accompagne doivent tenir leur position contre l'ennemi. S'ils se trouvent en position Engagés, ils ont affaire à un nombre de samurai égal à leur propre nombre + 2, et le gain de Gloire est de 2 Points en cas de succès. S'ils sont en Première Ligne, ils ont affaire à deux adversaires de plus, et le gain de Gloire passe à 4 Points.

Ancêtres

Les Ancêtres constituent une forme un peu spéciale d'Avantage Spirituel et on les achète au moyen de Points de Personnage comme les autres Avantages. Ils simulent en quelque sorte les conseils de grands héros du passé de Rokugan qui vivent désormais à Yomi. Seuls quelques personnages devraient jouir des conseils d'ancêtres, si bien que les joueurs qui se tournent vers cette option subiront de sévères restrictions en matière d'interprétation. Le MJ doit y réfléchir à deux fois quant à savoir s'il autorise ou non les Ancêtres dans le jeu et en discuter avec les joueurs. En effet, leur puissance et les contraintes qu'ils imposent aux personnages peuvent se révéler très frustrantes pour de nombreux joueurs, sans compter qu'ils coûtent très cher.

Tous les Ancêtres sont soumis aux restrictions suivantes:

- ***Loyauté:*** un Ancêtre ne prodigue ses conseils qu'aux membres de son Clan ou de sa faction. Il n'aide jamais ceux qui n'appartiennent pas au Clan qu'il servait de son vivant (ou qu'il a pu fonder pour certains), même si l'intéressé est l'un de ses descendants directs.
- ***Piété:*** un personnage ayant un Ancêtre doit montrer vénération et dévotion à son égard et ce quotidiennement. En règle générale, tout personnage ayant l'Avantage Ancêtre doit prier au moins 1 heure par jour. Le MJ peut écarter cette condition si des circonstances inhabituelles l'exigent (le personnage se trouve dans l'Outremonde, sur un navire battu par la tempête, etc.), mais le personnage devra faire amende honorable au moyen de prières dès que possible. Si un personnage manque à son devoir de vénération, l'Ancêtre finira par l'abandonner. Le personnage devra alors expier 1 mois durant pour que son Ancêtre revienne.
- ***Jalousie:*** seul un Ancêtre peut conseiller un personnage. En outre, s'il perd ses faveurs, aucun autre Ancêtre ne peut être acheté pour le remplacer. On connaît le personnage dorénavant à Yomi et les autres Ancêtres refuseront de l'approcher, quelle que soit la noblesse de ses actes ultérieurement.
- ***Exigences:*** tous les Ancêtres ont des exigences spécifiques vis-à-vis des personnages auxquels ils prêtent secours. En échange de cette aide, un personnage doit mener une existence conforme aux croyances et préceptes de son Ancêtre. Dans le cas contraire, l'Ancêtre disparaît, parfois à jamais. À la discrétion du MJ, un personnage faisant preuve d'un sincère repentir (en passant 1 mois en prières, comme ci-dessus) pourra revenir dans les bonnes grâces de son Ancêtre. Toutefois, un personnage qui se soustrait aux exigences de l'Ancêtre une seconde fois n'aura pas de nouvelle chance d'expiation.

Ancêtres Crabe

Hida [14 points]

Hida, ce guerrier d'une force et d'une endurance inégalées, comptait bien sur ces qualités pour vaincre ses adversaires et jamais ne reculait, même lorsqu'il eut à affronter son fils Souillé. Avec Hida qui veille sur vous, vous portez des coups précis et violents. Vous gagnez un bonus de +1g0 aux jets de dommages et pouvez ignorer 4 points de Réduction ennemie, quelle que soit l'arme utilisée. Par ailleurs, les Crabe qui combattent à vos côtés dans une escarmouche sont inspirés par l'esprit de Hida qui vous imprègne, si bien qu'ils gagnent un bonus de +1 Point de Vide (non utilisé avant la fin de l'escarmouche, ce point est perdu).

Exigences: à chaque Round durant lequel l'un de vos camarades Crabe situé dans votre champ de vision est blessé, vous subissez 1 Blessure par solidarité (pas d'augmentation si plusieurs Crabe subissent des Blessures dans le même Round). Cette Blessure ignore la Réduction et autres effets censés annuler les dommages. Toutefois, vous avez la possibilité de ne pas la subir. Dans ce cas, ou si vous battez en retraite face à une créature de l'Outremonde, Hida vous abandonne.

Kuni [8 points]

Le fondateur de l'École de Shugenja du Crabe possédait une grande habilité, il en savait beaucoup plus sur les créatures de l'Outremonde que ses contemporains. Une fois par session, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour gagner un bonus de +0gX à un Jet d'Incantation, où X est égal à votre Anneau de Terre. Par ailleurs, lorsque vous faites un jet pour éviter de gagner de la Souillure de l'Outremonde, jetez deux fois les dés et gardez le meilleur des deux résultats.

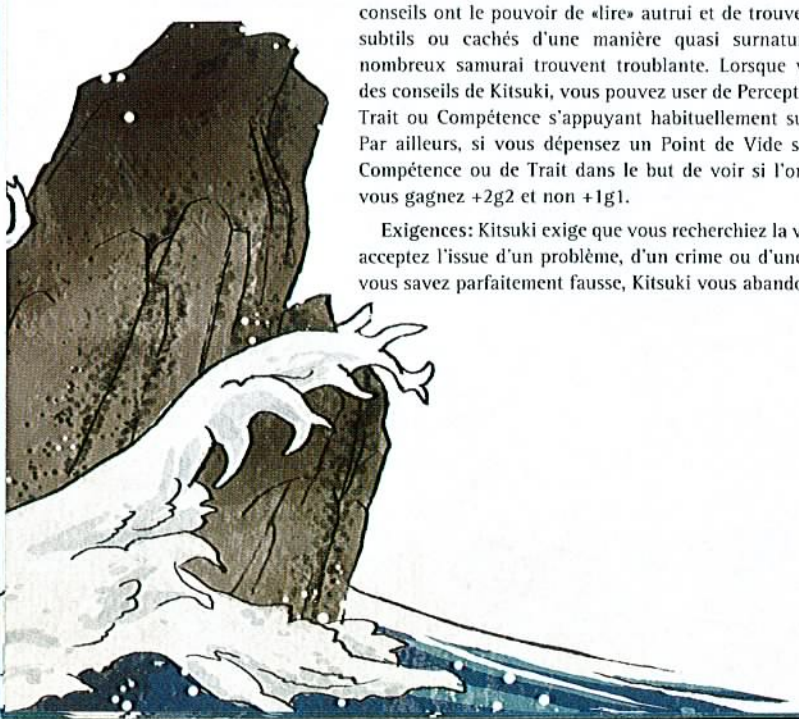
Exigences: les exigences de Kuni sont simples. Il faut rester pur. Si vous gagnez ne serait-ce qu'un Point de Souillure de l'Outremonde, Kuni vous abandonne.

Ancêtres Dragon

Agasha Kitsuki [11 points]

Le fondateur de la famille Kitsuki a conçu le concept controversé de la «méthode Kitsuki», qui s'appuie sur la logique et la déduction pour résoudre les crimes. Ceux qui jouissent de ses conseils ont le pouvoir de «lire» autrui et de trouver des indices subtils ou cachés d'une manière quasi surnaturelle que de nombreux samurai trouvent troublante. Lorsque vous profitez des conseils de Kitsuki, vous pouvez user de Perception pour tout Trait ou Compétence s'appuyant habituellement sur l'Intuition. Par ailleurs, si vous dépensez un Point de Vide sur un Jet de Compétence ou de Trait dans le but de voir si l'on vous ment, vous gagnez +2g2 et non +1g1.

Exigences: Kitsuki exige que vous recherchiez la vérité. Si vous acceptez l'issue d'un problème, d'un crime ou d'une énigme que vous savez parfaitement fausse, Kitsuki vous abandonne.



Mirumoto [9 points]

Le fondateur de la famille de guerriers du Clan du Dragon fut l'une des plus grands épéistes de son ère. C'était un guerrier pragmatique et rusé, doublé d'un duelliste brillant, et le rival de Kakita en matière d'escrime. Il créa le style Niten, une méthode de combat au katana et au wakizashi. Il écrivit aussi l'une des plus formidables œuvres d'escrime de l'Empire et périt en combattant Fu Leng lors du Premier Jour des Tonnerres. Si vous avez attiré l'attention de Mirumoto, ce dernier vous confère +1g1 aux Jets de Compétences liés à l'Agilité. Si le Jet de Compétence est effectué en utilisant une Compétence d'École de Bushi Mirumoto, le bonus est de +3g1.

Exigences: Mirumoto attend de ses descendants qu'ils observent sa tradition de victoire et poursuivent la rivalité qui l'opposait à son grand rival Kakita. Si vous lancez un défi mais perdez le duel qui s'ensuit, Mirumoto vous abandonne. Il vous quittera également si vous refusez un duel contre un membre de l'École de Bushi Kakita. Il ne vous abandonnera cependant pas si vous perdez un duel que vous avez engagé sous la contrainte... sauf si votre adversaire appartient à la famille Kakita.

Ancêtres Grue

Doji [8 points]

Dame Doji a posé les bases de l'ensemble des règles et concepts qui régissent la civilisation rokugani, et son influence se fait aujourd'hui encore ressentir dans les cours de l'Empire. Ceux qui jouissent des conseils de Doji gagnent +1g0 à tous leurs Jets de Courtisan, Étiquette, Spectacle et Sincérité.

Exigences: Doji exige de ceux qui profitent de ses conseils qu'ils mènent une existence honorable et civilisée à la fois. Si vous commettez un manquement majeur à l'étiquette (cf. Table d'Honneur du *Livre de la Terre*), ou encore si vous perdez plus de 3 Points d'Honneur ou de Gloire en raison d'un manquement à l'étiquette, Doji vous abandonne.

Kakita [12 points]

L'époux de Doji était un duelliste et un artisan de renom, auteur du Sabre, et il fut le premier Champion d'Émeraude de l'histoire de Rokugan. Toutefois, il initia également la longue et amère querelle qui opposa les Clan de la Grue et du Lion. Ceux qui jouissent des conseils de Kakita peuvent dépenser un Point de Vide pour refaire un jet de Iaijutsu ou d'Art avec un bonus de +1g1, et garder le meilleur des deux résultats. Toutefois, tous ceux que Kakita surveille gagnent automatiquement l'inimitié des samurai Matsu, qui sentent la colère de leur propre ancêtre. Tous les membres de la famille Matsu deviennent donc vos Ennemis Jurés.

Exigences: Kakita, un homme honorable, qui cherchait la perfection dans le sabre mais aussi dans le pinceau de l'artiste, attend la même chose de vous. Si vous perdez un duel ou une épreuve artistique, Kakita vous délaisse. Il vous abandonne également si votre Honneur tombe à moins de 4.0.

Ancêtres Licorne

Moto [10 points]

Redoutable guerrier du désert qui prêta allégeance à Shinjo et intégra sa tribu au Clan de la Ki-Rin, Moto était connu pour son incroyable rapidité et sa parfaite indépendance. Il inspire le même esprit et la même détermination à ceux de ses descendants qui gagnent ses faveurs. Chaque fois que vous faites un jet

pour résister à une tentative d'entrave physique (comme une Empoignade) ou d'influence mentale (comme un Jet de Tentation), vous gagnez un bonus de +2g2 au jet. De même, tout Sort censé entraver vos déplacements physiques voit son ND d'Incantation augmenter d'un nombre égal à votre Volonté x5.

Exigences: Moto attend de vous que vous viviez avec autant de liberté que lui et n'offriez votre allégeance qu'à vos seigneurs et Clan. Si vous laissez sciemment un individu qui ne serait pas votre supérieur légitime du Clan de la Licorne vous contrôler (si, par exemple, un courtisan vous fait chanter), Moto vous abandonne.

Shinjo [8 points]

La fondatrice des Licorne était connue pour sa curiosité sans fin, ce qui la poussa à conduire le Clan de la Ki-Rin dans les Terres Brûlées, mais aussi pour sa compassion, qui lui permit de garder de la tendresse pour son frère déchu Fu Leng. Après un long emprisonnement et sommeil dans les Terres Brûlées, elle revint à Rokugan pour purger son Clan chéri du Kolat. Vous gagnez un bonus de +1g1 aux Jets d'Enquête visant à comprendre quelque chose de nouveau, d'étrange ou d'énigmatique, car l'esprit de Shinjo vous guide vers une meilleure compréhension du monde qui vous entoure. Vous gagnez aussi +1g1 aux Jets d'Intuition effectués avec les Compétences Étiquette ou Sincérité (Honnêteté), car la compassion de Shinjo vous investit de grâce et d'empathie.

Exigences: Shinjo attend de vous que vous agissiez toujours avec compassion, même face à vos pires ennemis. Si vous ne faites pas preuve de miséricorde et de compassion envers un rival ou un ennemi, Shinjo vous abandonne (cela ne s'applique pas aux membres du Kolat et aux sbires de l'Ombre Rampante ou du Dragon de l'Ombre).

Ancêtres Lion

Akodo [12 points]

Le fondateur du Clan du Lion était un général incomparable, l'un des plus grands tacticiens de tous les temps. Il représentait aussi le soldat suprême, un homme qui tirait ses forces de ses propres facultés, mais aussi du soutien des siens. Il fit du Lion un Clan où chaque soldat avait sa place et devenait plus fort de par la simple présence de ses compagnons d'armes. Tant que vous jouissez des conseils d'Akodo, vous gagnez un bonus de +1g0 aux Jets de Compétences de Bugei (à l'exception des Jets de Iaijutsu) et un bonus de +1g1 aux jets effectués sur la Table de Combat de Masse. Par ailleurs, quand vous combattez au côté d'un Lion, vous tirez une certaine force de sa présence, comme l'enseignait Akodo. Chaque fois que vous entamez une escarmouche avec au moins un autre bushi Lion près de vous, vous gagnez +1 Point de Vide supplémentaire (ce Point de Vide doit être dépensé avant la fin de l'escarmouche, sans quoi il est perdu).

Exigences: Akodo exige de ses serviteurs qu'ils fassent de bons soldats, courageux et honorables. Si votre Honneur vient à tomber à moins de 5.0, Akodo vous abandonne. Il vous abandonnera aussi si vous quittez volontairement une bataille ou une escarmouche alors que d'autres Lion poursuivent le combat.

Ikoma [9 points]

Le fondateur de la famille de conteurs et d'historiens du Clan du Lion était lui-même un incroyable conteur, mais également un joyeux coquin qui courait après les femmes et se bagarrait sans peur ni hésitation. Ceux sur qui plane l'esprit tapageur d'Ikoma doivent l'imiter en tout point. En échange, il leur offre ténacité et sagesse. Vous gagnez +1g0 aux Jets liés à l'Intelligence, et +2g0 aux dommages à mains nues (avec la Compétence Jiujutsu).

Exigences: Ikoma attend de vous que vous viviez comme il le fit, en vous empiffrant de boissons fortes, en vous bagarrant, en racontant de belles histoires et en vous faisant accompagner des femmes les plus merveilleuses qui soient. Si vous refusez de boire, fuyez un combat ou insultez une femme séduisante, Ikoma vous délaissera.

Ancêtres Mante

Kaimetsu-Uo [9 points]

Le fondateur du Clan de la Mante était le fils de Hida Osano-Wo et de son épouse Matsu, mais également l'un des plus formidables guerriers connus à ce jour. Préférant l'action aux paroles en l'air, il fonda un clan sur une dangereuse île tropicale et envahit Kyuden Isawa pour venger la mort de son père. Ceux qui jouissent des faveurs de Kaimetsu-Uo sont censés vivre comme lui-même le fit, et ne tolérer d'insultes de personne. Vous gagnez un bonus de +1g1 aux Jets de Compétence et de Volonté, à l'exception de ceux qui visent à ne pas être provoqué. Vous gagnez un bonus de +3g0 quand vous utilisez la Spécialisation Arme Improvisée de la Compétence Jiujutsu, ainsi que +1g1 aux jets de dommages des armes improvisées.

Exigences: Kaimetsu-Uo exige que vous releviez tous les défis, même étranges ou embarrassants. Si vous vous défilez face à un défi ou une épreuve physique, même s'il s'agit d'une simple course à pied, il vous délaissera.

Gusai [5 points]

Comptant parmi les plus célèbres ancêtres du Clan de la Mante, Gusai prouva sa force en réussissant à porter un poignard en présence de l'Empereur, qui lui-même prouva les limites d'une telle force en le faisant exécuter. Quand Gusai vous guide, vous gagnez +3g3 aux Jets de Discrétion ou de Passe-passe visant à dissimuler une arme sur votre personne.

Exigences: Gusai vous abandonne si vous vous retrouvez volontairement désarmé en présence d'un rival ou d'un ennemi.

Ancêtres Phénix

Asako [5 points]

Asako, la servante préférée de Shiba, apprit les secrets du potentiel sans fin de l'humanité de son seigneur et fonda l'ordre mystique des henshin. Elle chérissait l'amitié par-dessus tout, si bien que la trahison lui faisait particulièrement mal. Quand Asako guide vos pas, chacun voit en vous un allié charmant et un véritable ami. Vos Relations gagnent gratuitement +1 en Dévotion. Par ailleurs, vous gagnez +1g0 aux Jets de Compétences Sociales effectués contre vos Relations. Toutefois, si une Relation vient à vous trahir, vous gagnez automatiquement Obnubilé: Tuer le Traître sans aucun point en contrepartie.

Exigences: Asako souhaite que vous traitiez vos amis avec toute la dévotion que vous attendez vous-même de leur part. Si vous trahissez ou abandonnez un ami, Asako vous délaisse.

Shiba [9 points]

Connu pour sa sagesse, sa perception et sa perspicacité, Shiba servit Isawa fidèlement de son vivant et écrivit le Tao qui constitua le socle de la religion de l'Empire. Quand il périt dans l'Outremonde, il trouva le moyen de transmettre ses connaissances à ses descendants, s'assurant ainsi que les Phénix seraient à jamais menés par l'Âme de Shiba. Toutefois, il lui arrive aussi de prodiguer ses conseils à de simples samurai Phénix. Ceux qui en jouissent gagnent +1g1 aux Jets d'Intelligence et de Compétences liées à l'Intelligence. Par ailleurs, ils ajoutent toujours leur Rang d'Intelligence à leur ND d'Armure. Si vous participez à une escarmouche au côté d'un membre de la famille Isawa, vous gagnez +1 Point de Vide (il doit être utilisé avant la fin de l'escarmouche sous peine d'être perdu).

Exigences: Shiba exige que vous disposiez d'un honneur sans tâche et que vous fassiez preuve d'un dévouement inconditionnel envers les Isawa. Si votre Rang d'Honneur tombe à moins de 4.0, il vous abandonne. Idem si vous désobéissez à un Isawa d'un rang supérieur au vôtre, ou encore si vous fuyez volontairement une escarmouche en laissant derrière vous un allié Isawa.

Ancêtres Scorpion

Bayushi [12 points]

Le fondateur du Clan du Scorpion était connu pour son ingéniosité et sa ruse, mais aussi pour la cruelle honnêteté dont il fit notamment preuve au chevet de son frère Hantei alors mourant. Si son habileté et son implacabilité au champ de bataille et en politique appartiennent à la légende, il vouait une véritable adoration à Shosuro qui, corrompue par l'Ombre Rampante, signa sa perte. Si vous êtes formé dans l'une des Écoles Bayushi (comme les Écoles de Bushi Bayushi ou de Courtisan Bayushi, par exemple), vous gagnez un bonus de +1g0 à vos Compétences d'École. Par ailleurs, chaque fois que vous dépensez un Point de Vide lors d'un Jet de Compétence d'École, vous gagnez +2g2 au lieu de +1g1. Si vous disposez d'un Lien Karmique avec un autre personnage, chacun de vous peut utiliser les Points de Vide de l'autre, mais si l'un d'entre vous meurt, l'autre gagne aussitôt le Désavantage Momoku sans aucun point en contrepartie.

Les ancêtres de Jigoku

Les « Ancêtres Araignée » proposés ici sont en fait les esprits d'âmes corrompues et condamnées à Jigoku, qui reviennent à Ningen-do pour offrir leurs « conseils » aux vivants. Ces esprits malins n'obéissent pas aux mêmes règles que les Ancêtres classiques. En fait, ils prêtent attention à ceux qu'ils considèrent utiles pour la cause de Jigoku. Cela inclut bien évidemment les membres du Clan de l'Araignée, car ces individus servent les buts du Royaume du Mal, mais ces ancêtres confèrent aussi leurs faveurs à des personnages qui leur semblent convenir, notamment ceux qui ont senti la caresse de la Souillure. Le MJ ayant le dernier mot en la matière, à lui de décider si un Ancêtre Araignée offrira ses grâces à un étranger au Clan.

Exigences: Bayushi n'attendait qu'une chose des siens, la fidélité, et il en attend autant de votre part. Si vous trahissez volontairement le Clan du Scorpion, il vous abandonne. Il vous abandonne également si votre Honneur devient supérieur ou égal à 5.0, car les âmes pures n'ont pas leur place dans les rangs des félons désignés de Rokugan.

Shosuro [8 points]

La bien-aimée de Bayushi fut dévorée par l'Ombre Rampante et passa des siècles emprisonnée par le Kami Togashi avant de fuir enfin sous l'ère de l'Empereur Disparu. Au terme de cette ère, Bayushi conduisit son âme à Yomi et depuis elle offre ses faveurs aux descendants qu'elle trouve dignes d'elle. Si les murmures de Shosuro guident vos actions, vous gagnez un bonus de +3g1 aux Jets de Discrétion, Comédie et Sincérité (Tromperie).

Exigences: ayant dû trahir son seigneur Bayushi une fois, Shosuro est bien déterminée à ce que ses descendants ne commettent pas la même erreur. Si vous trahissez le Clan du Scorpion, désobéissez à vos supérieurs du Clan, ou êtes corrompu par l'Ombre Rampante ou le Dragon de l'Ombre, Shosuro vous abandonne sur-le-champ.

Ancêtres Araignée/Outremonde

Hida Atarasi [7 points]

Le fils aîné de Hida et premier Tonnerre Crabe devint aussi l'un des premiers samurai à rejoindre les Damnés en succombant à la Souillure de l'Outremonde. Son pouvoir était tel que ceux qui croisaient son chemin (et avaient la chance de survivre) l'appelaient akutenshi, ou l'ange maléfique. Hida finit par traquer son propre fils et le tua en combat singulier. L'esprit tortueux d'Atarasi investit maintenant ceux qu'il guide, leur permettant de faire appel à leur corruption pour porter des coups terribles à leurs ennemis. Tant qu'Atarasi veille sur vous, vous pouvez à chaque Round d'escarmouche dépenser un Point de Vide ou gagner un Point de Souillure de l'Outremonde (au choix) pour ajouter un nombre de dés lancés (mais non gardés) égal à votre Rang de Souillure ou de Terre à vos jets d'attaque et de dommages du Round.

Exigences: Atarasi est une âme déchue qui méprise la pureté et la vertu. Si votre Honneur est supérieur ou égal à 3.0 ou que vous vous défaites de toute votre Souillure, Atarasi vous délaisse.

Kuni Yori [5 points]

Kuni Yori était jadis un Crabe loyal, un serviteur du seigneur Hida Kisada, mais il succomba à la tentation de l'Outremonde et trahit le Clan du Crabe. Transformé par le pouvoir de la maho, Yori devint une abomination mort-vivante à la tête des forces de l'Outremonde contre son ancien Clan. Yori enseigne la tromperie et une plus grande maîtrise des forces de la maho. Vous gagnez +1g0 aux Jets de Sincérité (Tromperie) et aux Jets d'Incantation de Sorts de Maho. Toutefois, l'influence maligne de Yori attire à vous la Souillure plus vite que la normale. Chaque fois que vous lancez un Sort de Maho, vous gagnez 1 Point de Souillure supplémentaire.

Exigences: Yori n'exige rien. Il sait pertinemment que ses conseils vous mèneront inévitablement sur la voie de la corruption par la Souillure.

Progression Alternative

Les Écoles décrites dans la partie consacrée aux Clans Majeurs du *Livre du Feu* comptent parmi les plus importantes de l'Empire. Chacune reçoit des milliers d'élèves tous les ans dans des dizaines ou des centaines de dojo dispersés sur les terres des Clans, et toutes œuvrent dans le but de produire les meilleurs samurai possibles. En jouant avec les options offertes par les Compétences, Avantages et diverses règles avancées inclus dans ce chapitre, il devient presque impossible de créer deux élèves semblables au sein de l'École de Bushi Akodo, par exemple. Et pour les maitres du jeu avides de diversité et de complexité, il existe les Écoles Avancées et les Voies Alternatives.

Les Écoles Avancées

Les Écoles Avancées représentent les dojo d'élite des Clans Majeurs inaccessibles à la majorité des jeunes samurai. Là où les Écoles de Base forment des milliers d'élèves chaque année, une École Avancée n'en reçoit que quelques dizaines, chacun étant choisi par le sensei en charge du dojo. Ces organisations ont acquis un réel prestige et les familles sont très honorées d'y voir un des leurs accepté, tout comme le sensei qui a préparé l'élève à cette voie.

Les Écoles Avancées regroupent trois Techniques qui se montrent généralement plus spécialisées et puissantes à la fois que celles de l'École traditionnelle. Elles s'accompagnent de conditions d'admission, que doit préalablement remplir tout personnage qui souhaite entrer au dojo en question. En raison de la nature prestigieuse et exclusive de ces organisations, le maître du jeu pourra faire de l'entrée au sein d'une École Avancée un chapitre de sa campagne. En effet, le personnage doit faire la démonstration de sa valeur, et impressionner son sensei ainsi que celui qui se trouve à la tête du dojo d'élite. Il ne s'agit pas là d'une tâche aisée et aucun personnage ne pourra sans doute être admis dans une École Avancée avant le Rang 4.

> Exemple *Isawa Rokku, élève de l'École de Shugenja Isawa, désire devenir membre de la légendaire Garde Élémentaire. Toutefois, les conditions d'entrée se révèlent très contraignantes. Pour commencer, Christophe, le joueur qui interprète Rokku, doit choisir un Anneau de prédilection. Rokku doit avoir 6 Rangs dans cet Anneau et être capable de lancer des Sorts de Niveau de Maîtrise 4 dans cet Anneau. De toute évidence, Rokku ne pourra pas rejoindre les Gardes Élémentaires avant quelque temps car Christophe s'intéresse plus particulièrement au Feu. Malgré son Affinité au Feu, il ne pourra pas lancer de Sorts de Niveau de Maîtrise 4 avant le Rang 3, si bien qu'il lui faudra attendre le Rang 4 pour être admis au sein de cette École Avancée, du moins s'il a alors Feu 6. Parmi les autres conditions, on trouve Art de la Magie 6 et Connaissance: Théologie 6. Christophe a encore du chemin à faire!*

Dès lors qu'un personnage intègre une École Avancée, il cesse toute progression dans son École de Base. Son sensei l'envoie vers un autre dojo, beaucoup plus prestigieux, et il a un devoir envers sa nouvelle École. En revenant vers son dojo d'origine, il se couvrirait de honte, mais déshonorerait également sa famille et son sensei, si bien que cette alternative ne s'envisage simplement plus.

> Exemple *après avoir enfin atteint son objectif, Rokku est devenu un Garde Élémentaire! C'est maintenant un Shugenja Isawa de Rang 3 et un Garde Élémentaire de Rang 1. Toutefois, il ne peut plus faire machine arrière et revenir au dojo de Kyuden Isawa car ses devoirs vont désormais dans une autre direction. Poursuivant sa progression, il finit par devenir Shugenja Isawa de Rang 3 et Garde Élémentaire de Rang 3. Dès lors, ayant rempli son devoir, il peut demander à son seigneur la permission d'intégrer une nouvelle École de Base de son Clan, comme le ferait n'importe quel personnage de Rang 5 ayant justement terminé le cursus de son École de Base.*

Un personnage ne peut prendre des Rangs que dans une seule École Avancée. Chacun des groupes qui chapotent ces institutions remplit des devoirs bien précis pour le Clan, des devoirs qui n'empiètent pas sur d'autres. Une telle chose constituerait un manque de respect pour les Écoles en question et leurs seigneurs respectifs.

Si le MJ l'autorise, un personnage ayant atteint le Rang maximum dans son École Avancée peut demander à ses supérieurs de le réintégrer dans son École de Base afin qu'il termine son entraînement, et montre le respect qui leur est dû à ses deux sensei (celui de l'École de Base et celui de l'École Avancée)

Voies Alternatives

À l'instar des Écoles Avancées, les Voies Alternatives regroupent des formations très spécifiques liées au cursus de chaque Clan. Sans être aussi prestigieuses et secrètes que les Écoles Avancées, elles ont les faveurs des sensei des Écoles de Base. L'envoi d'un élève dans un dojo où l'on enseigne une Voie Alternative constitue un grand honneur pour la famille et les professeurs du jeune samurai. Contrairement aux Écoles Avancées, les Voies Alternatives enseignent une seule Technique qui remplace celle de



la progression normale de l'École du personnage. Une fois cette Technique apprise, le personnage reprend le cours de son École d'origine au Rang de Réputation suivant, en sautant la Technique que la Voie Alternative a remplacée et en apprenant la suivante.

> Exemple *Daidoji Toharu, le personnage qu'interprète Mathieu, a été choisi par le sensei d'un illustre dojo Grue pour étudier au côté de la Garde de l'Impératrice, un groupe de samurai souvent appelé pour protéger la famille de l'Empereur en personne. La Technique de cette Voie Alternative remplace Guerrier de Fer Daidoji 4, qui est la Technique suivante que Toharu aurait dû apprendre. En gagnant la Réputation nécessaire pour passer au Rang 4, plutôt que de rentrer à son dojo habituel, il se rend au dojo sacré de la Garde de l'Impératrice. Il a désormais les Techniques de Rangs 1 à 3 de Guerrier de Fer Daidoji, et la Technique de Garde de l'Impératrice. En gagnant son prochain Rang, il rentrera chez lui et apprendra Guerrier de Fer Daidoji 5.*

Les Voies Alternatives n'étant pas très restrictives en matière d'élèves, un samurai peut étudier plusieurs d'entre elles, d'autant qu'elles offrent bien souvent une certaine souplesse. Chaque Rang d'École de Base peut être remplacé une fois et une seule. Deux Voies Alternatives qui remplacent le Rang 3 de l'École de Bushi Bayushi ne peuvent donc pas être prises par un même personnage. En outre, il existe quelques limites quant au nombre de Voies que l'on peut combiner selon la profession du personnage.

Bushi/Courtisan

Les personnages bushi et courtisan prennent les Voies Alternatives comme indiqué ci-dessus. La première Voie Alternative apprise par un tel personnage compte comme un Rang d'École de Base, ce qui n'est pas le cas des suivantes. Cela n'a généralement d'incidence que pour les personnages dont les Techniques relèvent du Rang de Maîtrise.

> Exemple *Mirumoto Zosan, le personnage de Luc, est un Bushi Mirumoto de Rang 1. Après avoir accumulé assez de Réputation pour passer au Rang 2, Luc choisit de pousser Zosan vers la Voie Alternative de Montagnard Mirumoto. Comme il s'agit de la première Voie de Zosan, on la considère comme un Rang de son École de Base, mais Zosan devient un Bushi Mirumoto de Rang 2 pour tout ce qui relève du Rang de Maîtrise. Plus tard, Zosan s'apprête à passer au Rang 4 et a entre-temps appris le Rang 3 de Bushi Mirumoto. Mais plutôt que d'apprendre le Rang 4 de Bushi Mirumoto, Luc souhaite se tourner vers la Voie Alternative de Sentinelle de la Tour du Nord, qui remplace effectivement le Rang 4 de Bushi Mirumoto. Zosan devient donc une Sentinelle de la Tour du Nord. Mais comme il s'agit de sa seconde Voie, elle ne compte pas comme un Rang de son École de Base. Zosan reste donc un Bushi Mirumoto de Rang 3 en ce qui concerne l'apprentissage des Kata secrets de sa famille et de son dojo.*

Shugenja/Moine:

La première Voie Alternative d'un personnage shugenja ou moine fonctionne exactement de la même façon que ci-dessus et remplace le Rang détaillé dans sa description. La première Voie apprise par un tel personnage compte comme un Rang d'École de Base pour déterminer les Sorts ou Kiho qu'il peut apprendre et utiliser, ce qui n'est pas le cas des suivantes. La première Voie confère un Sort (pour les shugenja) ou Kiho (pour les moines) supplémentaire, et non le nombre habituellement gagné lorsque l'on acquiert un nouveau Rang. Les Voies suivantes ne confèrent ni Sorts ni Kiho.

> Exemple *Kitsu Shimiko, le personnage de Laure, est un Shugenja Kitsu de Rang 2. Alors que Shimiko s'apprête à passer au Rang 3, Laure choisit de la pousser vers la Voie Alternative d'Élu de Bishamon. Au lieu d'apprendre 3 Sorts, comme le fait habituellement un shugenja qui gagne un Rang, Shimiko n'en apprend qu'un. Elle a désormais la Technique de base de son École, ainsi que la Technique additionnelle de la Voie d'Élu de Bishamon. On la considère comme un Shugenja Kitsu de Rang 3 pour apprendre et lancer des Sorts. Par la suite, Shimiko s'apprête à progresser au Rang 5 et Laure choisit de lui apprendre la Voie Alternative de Maître Kitsu des Royaumes des Esprits. Comme il s'agit de la seconde Voie de Shimiko, elle ne gagne pas de nouveaux Sorts et se voit toujours considérée comme un Shugenja Kitsu de Rang 4 pour apprendre et lancer des Sorts. Toutefois, elle apprend une troisième Technique, celle de Maître Kitsu des Royaumes des Esprits.*



Écoles Avancées des Clans Majeurs

Chacun des Clans Majeurs a développé des capacités qu'un samurai moyen a bien des difficultés à maîtriser. Ceux qui surclassent leurs pairs sont invités à affûter leurs talents auprès des plus brillants représentants de leur Clan. Les Écoles Avancées sont le plus souvent des extensions de l'École de Base d'un Clan, elles correspondent parfaitement aux thèmes et styles de combat des leçons apprises depuis l'enfance. Ceux qui entrent dans ces Écoles deviennent très habiles et mortels, si bien que leurs adversaires les abordent avec méfiance.

École Avancée du Crabe: Défenseur de la Muraille [Bushi]

Le Clan du Crabe représente la première ligne de défense contre les créatures voraces de l'Outremonde, ce qui explique que nombre de ses styles martiaux soient de nature défensive. Le Défenseur de la Muraille ne cède pas un pouce de terrain face à ses ennemis et encaisse toutes les attaques qui le visent. Il apparaît comme le gardien parfait car il ne laisse passer aucun assaillant.

Conditions d'Admission:

- Anneaux/Traits: Terre 4, Force 5
- Compétences: Armes Lourdes 4, Connaissance: Outremonde 5, Défense 4,

Techniques

Rang 1: Les Flammes de la Pureté

Le Défenseur de la Muraille peut repousser tous les assauts surnaturels avec la conviction d'une âme pure. Les Créatures ayant la Souillure de l'Outremonde ne peuvent pas relancer les 10 aux jets d'attaque et de dommages contre vous.

Rang 2: La Force de Hida

Le Défenseur de la Muraille ressemble à une forteresse inexpugnable, même quand il ne porte pas son armure. Vous gagnez une Réduction de 8, cumulative avec toute Technique ou armure vous conférant déjà une Réduction.

Rang 3: Le Crabe et la Muraille ne Font Qu'un

Le Défenseur de la Muraille n'arrête de combattre qu'une fois mort. Une fois par Round, vous pouvez annuler une Condition qui vous affecte (autre que Monté ou Agrippé).

École Avancée du Dragon: Maître du Sabre [Bushi]

Le style à deux sabres de Niten fut fondé sur les terres du Clan du Dragon et l'évolution de cet art martial reste au cœur de l'École de Maître du Sabre du Dragon. Les Maîtres du Sabre tentent d'apprendre tous les aspects de ce style de combat afin de pouvoir s'adapter à n'importe quelle situation sur le champ de bataille. Là où les Kenshinzen du Clan de la Grue se concentrent sur l'art du duel iaijutsu, les Maîtres du Sabre s'intéressent à l'usage pragmatique des sabres au plus fort du combat.

Conditions d'Admission:

- Anneaux/Traits: Feu 4, Vide 4
- Compétences: Connaissance: Théologie 4, Iaijutsu 5, Kenjutsu 5,

Techniques

Rang 1: Le Silence des Deux Coups

Le lien que le Maître du Sabre entretient avec ses armes s'apparente au surnaturel, ce qui lui permet de se détacher totalement du reste du monde. Quand vous maniez un katana de la main principale et un wakizashi de la main secondaire, vous pouvez dépenser des Points de Vide deux fois par Tour.

Rang 2: La Force de Mirumoto

Le Maître du Sabre sent le calme du monde quand il se tient devant son adversaire. En duel de iaijutsu, vous gagnez toujours un bonus de +1g1 au jet de Concentration, comme si vous aviez vaincu votre adversaire au jet d'Évaluation, quel qu'en soit le résultat (votre adversaire peut lui aussi gagner le bonus de +1g1 en raison d'un jet d'Évaluation supérieur, mais cela n'a aucune incidence sur votre bonus).

Rang 3: Harmonie et Précision

Le Maître du Sabre abat un adversaire à chaque coup porté, car il frappe exactement là où il le faut pour décimer ses ennemis. Quand vous maniez un katana de la main principale et un wakizashi de la main secondaire, vous pouvez ignorer la Réduction de vos adversaires (le cas échéant).

École Avancée de la Grue: Kenshinzen [Bushi]

Si les duels de iaijutsu ont toujours été le domaine du Clan de la Grue, les Kenshinzen en sont les maîtres absolus. En combat singulier, ces véritables monstres dominent leurs adversaires de leur technique sans faille et de leur aura mortelle. Ces guerriers dégainent leur sabre à la vitesse de la lumière tout en recherchant la perfection du coup unique.

Conditions d'Admission:

- Anneaux/Traits: Feu 4, Vide 4
- Compétences: Connaissance: Bushido 4, Iaijutsu 5, Méditation 5
- Autre: pour devenir membre des Kenshinzen, vous devez vaincre un Kenshinzen confirmé lors d'un duel iaijutsu licite. Le combat n'est pas nécessairement à mort (c'est d'ailleurs rarement le cas), mais le candidat doit le remporter à la loyale.

Techniques

Rang 1: Attirer le Vide

Le Kenshinzen reste parfaitement calme sur le champ de bataille malgré le chaos des affrontements qui font rage tout autour de lui. Si vous adoptez la Posture du Centre, vous ajoutez +10 supplémentaire à votre ND d'Armure.

Rang 2: La Force de Kakita

Le Kenshinzen ressent chacun des moments qui séparent ses battements de cœur, ce qui lui permet de frapper précisément au moment voulu. Lorsque vous faites un jet d'Évaluation ou de Concentration dans le cadre d'un duel iaijutsu, vos dés sont ouverts sur un 9 ou un 10.

Rang 3: Un Seul Moment

La volonté du Kenshinzen de vaincre son ennemi saute aux yeux de tous, ce qui a pour effet de paralyser ses ennemis. Si vous ne portez qu'une seule attaque ce Tour-ci, tout adversaire que vous touchez tombe Étourdi jusqu'au début de votre prochain Tour.

École Avancée de la Licorne: Garde Blanc [Bushi]

La Garde Blanche rassemble une force de cavalerie lourde d'élite qui sert souvent au centre de l'armée de la Licorne. Elle regroupe les meilleurs guerriers de la famille Moto et soutient les causes chères au cœur de celle-ci. Elle combat aussi les gaijin qui menacent la sécurité de Rokugan et tout ce qui pourrait ternir l'héritage de la famille Moto. La célébrité de ses membres vient de leur dévouement extrême envers les dieux gaijin connus sous le nom des Seigneurs de la Mort, mais aussi au vu de leurs tactiques impitoyables.

Conditions d'Admission:

- **Anneaux/Traits:** Terre 5, Agilité 5, Force 4
- **Compétences:** Connaissance: Théologie 5, Équitation 5,
- **Autre:** doit être un fidèle adorateur des Seigneurs de la Mort. Cette condition est écartée si la campagne se déroule avant l'an 1160.

Techniques

Rang 1: Visage Pale de la Mort

Le Garde Blanc va au combat le visage peint de blanc et inspire la peur à ses ennemis. Au début de votre Tour, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite et choisir un adversaire situé dans un rayon de 9m. Il subit un malus au ND de toutes ses actions égal à votre Rang de Connaissance: Théologie. Ce malus dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous ne pouvez ainsi affecter qu'une cible à la fois.

Rang 2: Force de Moto

Le Garde Blanc reste fidèle aux enseignements et talents au cœur de son âme. Vous ignorez un Malus de Blessure égal au double de votre Rang de Connaissance: Théologie.

Rang 3: Fureur des Cieux

Le Garde Blanc attaque avec vigueur et acharnement, frappant ses ennemis sans retenir ses coups. Quand vous portez une attaque, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour ajouter 5 fois votre Rang de Connaissance: Théologie au total de votre jet.

École Avancée du Lion: La Fierté du Lion [Bushi]

La Fierté du Lion compte parmi les unités militaires les plus respectées de l'Empire, sans doute parce que chacun redoute sa vaillance sur le champ de bataille et ses très nombreux faits d'armes. Seules les samurai-ko Matsu peuvent l'incorporer. Elles vivent, s'entraînent et combattent ensemble en permanence. Au champ de bataille, la Fierté du Lion tente de repérer les généraux ennemis et de les abattre, réduisant ainsi considérablement l'efficacité du camp adverse.

Conditions d'Admission:

- **Anneaux/Traits:** Agilité 5, Force 5
- **Compétences:** Art de la Guerre 5, 4 Compétences d'Arme 3
- **Autre:** Honneur 6. Par ailleurs, vous devez être une femme de la famille Matsu.

Techniques

Rang 1: La Fureur de Matsu

La bushi de la Fierté du Lion attaque sans laisser la moindre chance de riposte à son adversaire en lui opposant une défense parfaite. Vous pouvez ajouter +10 à votre ND d'Armure lorsque vous adoptez la Posture d'Assaut.



Rang 2: Modèle d'Honneur

La guerrière de la Fierté du Lion se satisfait de son honneur personnel pour seule récompense. Les adversaires situés dans un rayon de 9m ayant un Rang d'Honneur inférieur au sien ne peuvent relancer les 10. Ils peuvent toutefois ignorer cet effet le temps de la rencontre en dépensant deux Points de Vide durant l'étape de Réactions du Round de Combat de leur choix.

Rang 3: Technique de Matsu

Malgré le déluge de coups qu'elle porte, la Fierté du Lion peut contrer les assauts qui la visent. Quand un adversaire déclare vouloir vous porter une attaque de corps à corps, vous pouvez aussitôt dépenser un Point de Vide pour entreprendre une Action Simple et effectuer une attaque contre cet adversaire, sous réserve que vous n'ayez pas encore joué votre Tour du Round. Cette attaque se joue avant celle de l'adversaire en question. Si vous utilisez cette Technique, vous ne pouvez entreprendre qu'une Action Simple à votre Tour du Round (vous pouvez effectuer des Actions Gratuites tout à fait normalement). Vous pouvez utiliser cette Technique lorsque vous adoptez la Posture d'Assaut.

École Avancée de la Mante: Chevaucheur de Tempête [Shugenja]

Les Chevaucheurs de Tempête appartiennent aux shugenja d'élite présents au cœur des armadas du Clan de la Mante. Ils consacrent leurs études à l'océan et aux kami de l'eau qui circulent autour des îles de la Mante. Maîtres incontestés de la mer, ils s'efforcent d'entretenir un lien permanent avec les flots. Les Chevaucheurs de Tempête constituent un atout précieux en cas de bataille navale et leur ombre plane sur tous ceux qui osent remettre en question la domination des océans qu'exerce le Clan de la Mante.

Conditions d'Admission:

- **Anneaux/Traits:** Air 3, Eau 5, Feu 3
- **Compétences:** Art de la Magie 3, Connaissance: Théologie 3, Connaissance: la Mer 5, Navigation 3
- **Autre:** Avantage Faveur Élémentaire (Eau)

Techniques

Rang 1: Force de Suitengu

Les Chevaucheurs de Tempête, parfaitement à l'aise en mer, naviguent sur les océans avec une facilité enviée de tous ceux qui les côtoient. On considère que vous avez 1 Rang de plus dans votre École de Shugenja pour lancer des Sorts d'Eau. Vous pouvez dépenser des Points de Vide pour lancer un éclair de la main au prix d'une Action Complexe. Cet éclair frappe une cible située dans un rayon de 3m x votre Anneau d'Eau. Vous lancez et gardez ensuite un nombre de dés de dommages égal à votre Anneau d'Eau. Vous pouvez mobiliser des emplacements de Sort pour augmenter les dommages de cet éclair de +1g0 par emplacement ainsi utilisé, jusqu'à un maximum égal à votre Rang de Chevaucheur de Tempête.

Rang 2: L'Océan Enragé

Le lien que le Chevaucheur de Tempête entretient avec l'océan lui permet de se dépasser. Augmentez de 1 votre Rang d'École de Shugenja. On considère que vous avez 2 Rangs de plus dans votre Anneau d'Eau pour calculer le nombre de Sorts que vous pouvez lancer quotidiennement.

Rang 3: Enfant d'Osano-Wo

Les Chevaucheurs de Tempête sont les descendants de la Fortune du Feu et du Tonnerre, et les faveurs de ce dernier les protègent de son domaine. On considère que vous avez 1 Rang de plus dans votre École de Shugenja pour lancer des Sorts d'Eau. Vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour jouir d'une immunité contre les Sorts accompagnés du mot-clé Tonnerre pendant 3 Rounds. Cette faculté n'affecte que les Sorts de Niveau de Maîtrise de 3 ou moins.

L'égalité des Sexes!

Vous ne trouverez qu'une seule École Avancée par Clan dans ce livre, au point qu'il peut sembler très restrictif de limiter le choix des Lion à un sexe. Toutefois, la Fierté du Lion est l'une des plus célèbres unités du Clan et il nous a semblé tout naturel de l'inclure à l'ouvrage. Maintenant, rien ne vous empêche d'appliquer les mêmes Techniques à une autre unité. Si vos joueurs grognent à cause de l'absence d'École Avancée pour les personnages Lion de sexe masculin, nous vous invitons à inclure à votre campagne une unité tout aussi féroce mais certes moins connue, les Fils de la Fierté, qui acceptent les hommes qui ne sauraient rejoindre la Fierté du Lion.

École Avancée du Phénix: Garde Élémentaire [Shugenja]

Les Éléments qui constituent le monde sont aussi uniques et différents que les gens qui peuplent l'Empire. Bien souvent, les shugenja ressentent un lien plus étroit avec les kami d'un aspect précis de la nature. Ces prêtres rejoignent l'une des unités de la Garde Élémentaire, quatre Écoles distinctes qui s'attachent à chacun des quatre principaux éléments.

Conditions d'Admission:

- **Anneaux/Traits:** un Anneau 6 au choix
- **Compétences:** Art de la Magie 6, Connaissance: Théologie 6
- **Autre:** doit être en mesure de lancer des Sorts de l'Élément choisi d'un Niveau de Maîtrise 4

Techniques

Rang 1: Nom des Éléments

Le Garde Élémentaire consacre son âme à son élément de prédilection jusqu'à être en harmonie totale avec ses kami. On considère que vous avez 1 Rang de plus dans votre École de Shugenja pour lancer des Sorts de votre élément de prédilection. Vous pouvez également dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour ajouter le double de votre Rang dans votre Anneau de prédilection à votre ND d'Armure. Cet effet dure un nombre de minutes égal à votre Rang de Maîtrise de Shugenja. Par ailleurs, on le remarque très bien : vous êtes auréolé de flammes ou d'eau tourbillonnante, votre peau adopte la texture de la pierre, etc.

Rang 2: Caresse des Éléments

Le lien qui unit les kami et le Garde Élémentaire se renforce un peu plus. Augmentez de 1 votre Rang d'École de Shugenja. On considère que vous avez 2 Rangs de plus dans votre Anneau de prédilection en ce qui concerne le nombre d'emplacements de Sort que vous avez quotidiennement dans cet Élément.

Rang 3: Forme des Éléments

Le Garde Élémentaire fait appel au pouvoir des kami d'un simple murmure. On considère que vous avez 1 Rang de plus dans votre École de Shugenja pour lancer des Sorts de votre élément de prédilection. Vous pouvez choisir un Sort de votre élément de prédilection de Niveau de Maîtrise 3 ou plus. Un nombre de fois par jour égal à votre Anneau du Vide, vous pouvez lancer ce Sort au prix d'une Action Simple.

École Avancée du Scorpion: Instigateur Scorpion [Courtisan]

On appelle aussi le Clan du Scorpion le Clan des Secrets, et l'Instigateur Scorpion tente de garder la mainmise en la matière. Ces courtisans suivent une formation très rigoureuse censée leur apprendre à exploiter leurs propres faiblesses jusqu'à ce qu'elles deviennent des forces. L'Instigateur apprend à contrôler le cours d'une conversation afin que nul, y compris les meilleurs enquêteurs, ne remarque ses mensonges. Ses facultés de dissimulation de la vérité troublent bien évidemment ses adversaires.

Conditions d'Admission:

- **Anneaux/Traits:** Intelligence 5, Intuition 5, Perception 3
- **Compétences:** Courtisan 6, Discrétion 4, Étiquette 5, Sincérité 5
- **Avantages:** Chantage (sur quatre individus différents au moins)
- **Autre:** tous les Instigateurs doivent posséder au moins un Sombre Secret et le divulguer à leur sensei en rejoignant l'organisation.

Techniques

Rang 1: Les Abysses du Déshonneur

L'Instigateur apprend à faire de son propre déshonneur une arme et à utiliser l'Honneur de son adversaire contre ce dernier en subvertissant ses croyances. Quand vous faites un Jet d'Opposition de Compétence Sociale, vous gagnez un bonus de +Xg0, où X représente la différence entre votre Rang d'Honneur et celui de votre adversaire.

Rang 2: Voiler ses Mensonges de Verité

L'Instigateur apprend à se convaincre que ses mensonges ne sont que vérité. Cela provoque une sorte d'indisposition psychologique, mais devient très efficace quand on tente de distinguer ses mensonges. Si quelqu'un tente de vous dire que vous mentez, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour gagner un bonus de +3g3 au Jet d'Opposition de Compétence Sociale visant à dissimuler vos mensonges (au lieu de l'habituel +1g1). Notez bien que si vous utilisez cette Technique pour faire des déclarations de toute évidence erronées («Le ciel est rouge»), vous passerez rapidement pour un cinglé.

Rang 3: Tirer les Ficelles

Les individus faibles et méprisables deviennent des pantins aux yeux de l'Instigateur. Si vous exercez un Chantage sur quelqu'un, vous pouvez passer 10 minutes à parler avec lui et dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Complexe pour l'inviter à entreprendre une action précise. Toutefois, vous devez aussi remporter un Jet d'Opposition de Compétence Sociale de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre Étiquette (Courtoisie)/Volonté. En cas de succès, tant que l'action ne menace la vie de personne et que ses conséquences ne sauraient être pires que de révéler le Chantage, la cible doit entreprendre l'action en question sous peine de perdre 4 Points d'Honneur.

École Avancée de l'Araignée: Guerrier d'Obsidienne [Bushi]

Cette École terrifiante fut créée par un bushi Damné particulièrement meurtrier, mais a depuis été enseignée à de nombreux guerriers Araignée ayant peu ou pas de Souillure, car ses méthodes basées sur la force brute et une grande volonté peuvent être employées par tous les individus assez cruels et implacables pour en maîtriser les Techniques. Selon les rumeurs, la plupart des élèves qui entrent dans les quelques dojo de cette École ne survivent pas à leur entraînement, mais ceux qui s'en sortent comptent parmi les plus formidables guerriers du Clan de l'Araignée capables de vaincre les plus puissants bushi de Rokugan.

Conditions d'Admission:

- **Anneaux/Traits:** Terre 4, Agilité 5, Réflexes 5
- **Compétences:** Connaissance: Shourido 4, Iaijutsu 5, Intimidation 5,
- **Autre:** doit survivre à une escarmouche avec un sensei des Guerriers d'Obsidienne.

Techniques

Rang 1: L'obscurité est ma Lumière

Le Guerrier d'Obsidienne fait preuve d'un dévouement tel envers Shourido qu'il se libère des contraintes pesant habituellement sur les mortels. Vous n'êtes plus limités dans le nombre maximum d'Augmentations que vous pouvez prendre.

Rang 2: Le Pouvoir de l'Impureté

Le pouvoir de l'Outremonde coule dans les veines du Guerrier d'Obsidienne, au point qu'il désoriente ses ennemis. Tous les adversaires situés dans un rayon de 9m se voient affectés par cette Technique. Le total de leurs jets de dommages et de Bugei est réduit de votre Rang de Force + votre Rang de Souillure. Un adversaire peut toutefois ignorer cette Technique le temps d'un Tour en dépensant un Point de Vide.

Rang 3: Ma Force n'a pas de Limites

Le Guerrier d'Obsidienne se consacre pleinement à la voie de Shourido, ce qui lui permet de repousser tout ce qui devrait le décourager et de canaliser sa force pour porter des coups dévastateurs. Vous lancez (sans les garder) un nombre de dés supplémentaires égal à votre Rang de Force + Rang de Souillure lorsque vous résistez à une tentative d'Intimidation ou un effet de Peur. Vous gagnez le même bonus aux jets de dommages avec les armes de corps à corps.

Voies Alternatives des Clans Majeurs

Rokugan se fonde sur un système de respect pour les connaissances transmises par les ancêtres. Les styles de combat de chacune des Écoles des Clans Majeurs n'ont pas bougé au fil des siècles, même si cela ne veut définitivement pas dire que l'art de la guerre stagne à Rokugan. Les guerriers ingénieux développent souvent des méthodes de combat inédites. Si le style en question paraît prometteur, le Champion du Clan donne à l'intéressé la permission de fonder un dojo visant à enseigner la Technique. Des Voies Alternatives ont ainsi vu le jour au cours de l'histoire de Rokugan, certaines ayant même donné naissance à de véritables Écoles par la suite.

Voie: Berserker Crabe [Bushi]

Lorsque la situation devient désespérée, le guerrier bat généralement en retraite pour reprendre le combat ultérieurement. Mais pour les Berserkers Crabes, cela ne se peut. En effet, le Berserker combat là où son seigneur le lui ordonne et lutte férocement jusqu'à ce que son ennemi ou lui s'effondre. Les Berserkers combattent souvent la Horde de l'Outremonde ravageuse. Du reste, leur rage et leur violence n'ont rien à envier à celles de leurs ennemis.

- **Rang de Technique:** 2
- **Remplace:** Bushi Crabe 2 (n'importe quelle École)
- **Condition d'Admission:** Terre 4
- **Technique:** *Rage du Berserker* – Les Berserker Crabe manifestent leurs dangereux dons après avoir passé un certain temps (souvent des mois, parfois des années) sur la Muraille Kaiu. Certains font appel à une fureur maniaque pour alimenter leur rage, alors que d'autres entrent dans la transe de «l'œil mort», mais pour un même résultat: une force surhumaine et une quasi-immunité à la douleur. Vous pouvez entrer en rage lors de l'étape de Réactions. Dès lors, elle dure un nombre de Rounds de Combat égal au double de votre Anneau de Terre (vous pouvez y mettre un terme prématurément en dépensant un Point de Vide durant l'étape de Réactions). Une fois enragé, vous ne pouvez plus adopter les Postures de Centre, de Défense et d'Esquive, et vous ne pouvez utiliser que des Compétences de Bugei. Par ailleurs, vous ignorez les malus et effets des Rangs de Blessure. Vous gagnez aussi un bonus de +2g1 aux jets d'attaque et de dommages. Si vous êtes tué, vous restez en vie et continuez de vous battre jusqu'au terme de la rage, mais vous ne pouvez être soigné (à moins que vous ne soyez d'abord la cible du Sort Volonté Absolue): vous êtes bel et bien mort, mais votre corps ne le sait pas encore. La rage prend fin si vous subissez le double des Blessures nécessaires pour vous tuer en temps normal.

Voie: Tueur d'Oni [Shugenja]

Les shugenja Kuni consacrent leur existence à éradiquer les menaces de l'Outremonde qui pèsent sur le monde. Les Tueurs d'Oni constituent quant à eux une secte d'élite de la famille Kuni qui se charge exclusivement de liquider les monstres trop puissants pour être combattus sur un pied d'égalité. Leurs rituels et glyphes font preuve d'une grande utilité pour saper les forces de ces créatures surnaturelles. Les Tueurs d'Oni voient des choses sur lesquelles nul homme ne devrait avoir à poser les yeux, mais ils restent fidèles à leurs devoirs.

- **Rang de Technique:** 3
- **Remplace:** Shugenja Kuni 3
- **Condition d'Admission:** Connaissance: Outremonde 3
- **Technique:** *Lié par le Monde* – Les Kuni étudient l'art encore incompris des glyphes de coercition, des cercles rituels et des symboles permettant de piéger les démons afin de les détruire à jamais. Vous pouvez dépenser un emplacement de Sort de Terre et faire un Jet d'Incantation (sans ND, cf. ci-dessous) pour préparer un cercle de coercition rituel, ce qui vous demande 1 heure. Ce cercle peut recouvrir un nombre de mètres carrés égal à votre Rang de Maîtrise, mais vous pouvez combiner vos efforts avec ceux d'autres Kuni afin de couvrir une superficie plus importante en faisant la somme de tous vos Niveaux de Maîtrise (seul l'un de vous fait alors le Jet d'Incantation). Dès qu'un oni entre dans le cercle, ce dernier s'active. L'oni ne peut alors pas le quitter sans réussir au préalable un Jet de Volonté contre un ND égal au résultat de votre Jet d'Incantation. Tant que le cercle est actif, vous gagnez un emplacement de Sort de Terre de moins par jour.



Fétiches et Options

Les règles traitant des fétiches Asahina se veulent claires et simples, afin qu'ils soient inclus dans le jeu avec un minimum d'effort. Toutefois, les plus puissants et érudits des Asahina arriveraient aisément à produire des fétiches plus incroyables et variés que ceux décrits ici. Jadis, les fétiches du Livre des Cinq Anneaux accentuaient la méditation, soignaient les blessures, ou créaient de l'eau et de la nourriture, par exemple. Les MJ les plus courageux laisseront peut-être leurs joueurs produire des fétiches plus puissants ou inhabituels, à moins qu'ils n'offrent cette option qu'aux PNJ de haut rang. En dernier recours, les seules limites ne pourront être imposées que par la créativité du MJ et des joueurs.

Voie: Montagnard Mirumoto [Bushi]

Les montagnes du Clan du Dragon servent depuis des milliers d'années de défense naturelle contre les invasions. Toutefois, les guerriers Dragon y font face aux mêmes difficultés qu'une armée d'assiégeants. Les Montagnards Mirumoto forment des soldats endurcis nés dans les à-pics traîtres, soumis aux rigueurs d'un climat capricieux et des dangereux prédateurs qui sévissent dans la région. Le Montagnard trouve cependant un certain équilibre avec les éléments, un talent utile au beau milieu d'un combat.

- **Rang de Technique:** 2
- **Remplace:** Bushi Mirumoto 2
- **Condition d'Admission:** Athlétisme (Escalade) 3
- **Technique:** *Cœur de la Montagne* – Le Montagnard, ce guerrier bourru qui doit sans cesse composer avec le caractère parfaitement imprévisible de la nature, s'attend à tout en combat. Quand vous êtes surpris lors d'une escarmouche en échouant à votre Jet d'Opposition d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception, vous pouvez aussitôt faire un second jet, d'Athlétisme/Agilité cette fois-ci. En cas de réussite, vous n'êtes pas surpris. Vous pouvez aussi ajouter la moitié de votre Rang d'Athlétisme (arrondi au supérieur) au total de vos jets d'attaque à distance.

Voie: Guerrier-Prêtre Tamori [Shugenja]

La famille Tamori se montre courageuse et combative depuis sa fondation. Les shugenja Tamori s'entraînent souvent aux côtés de leurs frères Mirumoto dans le but d'améliorer leur coordination. Les yamabushi (guerriers-prêtres) considèrent cet entraînement martial comme une nécessité, au même titre que leur lien avec les kami. Le Guerrier-Prêtre utilise justement ce lien pour élargir et bonifier sa vision du champ de bataille, ce qui lui permet d'accomplir des tours de force exaltants.

- **Rang de Technique:** 4
- **Remplace:** Shugenja Tamori 4
- **Condition d'Admission:** une Compétence d'Arme au Rang 3
- **Technique:** *Force de l'Âme* – Les Tamori, les plus martiaux des familles de shugenja de l'Empire, s'entraînent souvent aux côtés des bushi de leur Clan. Vous pouvez dépenser un emplacement de Sort au prix d'une Action Gratuite pour gagner un bonus de +1g0 à un Jet de Compétence de Bugei. Vous ne pouvez cependant pas dépenser ainsi plus d'emplacements de Sort par Round que votre Rang de Maîtrise. Vous pouvez effectuer des attaques au corps à corps en tant qu'Action Simple si vous utilisez une arme créée par les Sorts suivants: Yari de l'Air, Bo de l'Eau, Katana du Feu, Tetsubo de la Terre.

Voie: Garde de l'Impératrice [Bushi]

La famille Doji a toujours été étroitement liée à la dynastie impériale depuis l'aube de l'Empire. Au fil des ans, ce lien lui a valu de grandes faveurs, mais aussi d'importantes responsabilités. La Garde de l'Impératrice renferme certains des meilleurs guerriers du Clan de la Grue. Ils s'entraînent dans le but de protéger l'Impératrice en personne et se donnent beaucoup de mal dans ce sens. Seule une poignée de Gardes de l'Impératrice sert en même temps, les autres s'entraînant pendant ce temps pour ne rien perdre de leurs talents.

- **Rang de Technique:** 3 ou 4
- **Remplace:** Bushi Kakita 3 ou Guerrier de Fer Daidoji 4
- **Condition d'Admission:** Perception 3
- **Technique:** *Défendre jusqu'à la Mort* – Les Gardes de l'Impératrice prennent leur devoir très au sérieux. Seuls les guerriers à l'âme pure et à l'œil de lynx satisfont aux conditions imposées par le Clan de la Grue. Vous pouvez ajouter la moitié de votre Rang d'Honneur aux jets d'attaque et de Perception. Par ailleurs, lorsque vous défendez la famille impériale, vous pouvez ajouter +10 à votre ND d'Armure.

Voie: Fétichiste Asahina [Shugenja]

Les shugenja Asahina empruntent la voie de la paix et de la beauté, et ils trouvent l'harmonie dans la tranquillité de la nature. Au fils des ans, ils ont acquis le statut de maîtres dans un art secret de création qui leur permet d'investir de petits objets de puissance magique. Ces objets, qualifiés de tsangusuri, confèrent temporairement à ceux qui les portent la possibilité de demander de l'aide aux kami. Chaque objet est réalisé en l'honneur des éléments et reflète la vision du Clan de la Grue d'un monde qui ne serait que beauté.

- **Rang de Technique:** 2
- **Remplace:** Shugenja Asahina 2
- **Condition d'Admission:** une Compétence d'Artisanat ou d'Art au Rang 3
- **Technique:** *Le Monde dans la Paume de la Main* – Les Asahina sont les meilleurs fabricants de tsangusuri (fétiches) de tout Rokugan et leurs trésors sont très recherchés. Quand vous utilisez une Compétence d'Art ou d'Artisanat pour créer une babiole, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour lui conférer une bénédiction à usage unique. L'individu qui possède l'objet peut l'activer quand bon lui semble, lui conférant un bonus de +2g0 à un Jet de Compétence Noble. Un même individu ne peut utiliser plus d'un objet de ce type par jour.



Voie: Éclaireur Shinjo [Bushi]

Le Clan de la Licorne a parcouru de dangereuses terres étrangères et découvert bien des menaces. Rapidement, le groupe de héros comprit qu'il avait besoin d'unités de reconnaissance pour éviter ses ennemis les plus dangereux; la famille Shinjo accepta cette mission. Rapidement, les Éclaireurs Shinjo parfaitement à l'aise dans leur rôle explorèrent les terres étrangères comme s'ils se trouvaient chez eux. Lorsque le Clan de la Licorne revint à Rokugan, les Éclaireurs Shinjo échangèrent leurs connaissances avec les Éclaireurs Hiruma du Clan du Crabe et n'en devinrent que plus efficaces.

- **Rang de Technique:** 2
- **Remplace:** Bushi Moto 2 ou Bushi Shinjo 2s
- **Condition d'Admission:** Discrétion 3
- **Technique:** *L'Âme Vive* – L'Éclaireur Shinjo apprend à passer inaperçu, y compris au cœur d'un territoire ennemi. Vous pouvez utiliser la Compétence Discrétion à cheval. Où que vous vous trouviez, on considère que vous avez l'Avantage Grand Voyageur. Enfin, vous gagnez +1g0 aux jets d'attaque lorsque vous êtes Monté.

Voie: Voyageur Iuchi [Shugenja]

Les gens de la Licorne sont les enfants des Quatre Vents à la soif de voyages légendaire. Le Voyageur Iuchi passe sa vie sur la route, allant d'un lieu à un autre dans le but de découvrir tous les secrets de l'Empire. Les Voyageurs développent des rituels secrets pour traverser une région en quelques instants, ce qui leur permet de rentrer de leurs voyages quand le Clan de la Licorne a besoin de leurs pouvoirs. Ces rituels ont d'ailleurs été adaptés à de nombreux usages, y compris la guerre. Malgré cela, le Voyageur type reste résolument optimiste et allègre.

- **Rang de Technique:** 3
- **Remplace:** Shugenja Iuchi 3 ou Shugenja Horiuchi 3
- **Conditions d'Admission:** Athlétisme 2, Équitation 2
- **Technique:** *La Volonté du Vent* – Vous connaissez la plus sacrée des magies de la Licorne: l'art de se déplacer d'un point à un autre sans parcourir l'espace qui les sépare. Vous pouvez dépenser un Point de Vide et un emplacement de Sort d'Air ou d'Eau (mais pas de Vide) au prix d'une Action Simple pour vous téléporter d'une distance maximale égale à 30m x votre Rang de Maîtrise. Cela n'affecte que vous et vos biens, mais en dépensant un second Point de Vide, vous pouvez également téléporter une monture de la taille d'un cheval sur laquelle vous êtes assis au moment de l'effet. Vous pouvez utiliser plusieurs emplacements de Sort pour vous déplacer sur des distances plus grandes.

Voie: Quêteur de Mort [Bushi]

Un bushi Lion fait passer le Bushido et ses ancêtres avant toute autre chose. Quand il leur fait honte en déshonorant son nom, il perd sa raison d'être et une partie de son âme. Il doit alors expier, généralement en faisant seppuku. Toutefois, il arrive que le Clan lui offre un autre choix: combattre aux côtés des Quêteurs de Mort, une unité de guerriers en armure légère qui cherchent le trépas en première ligne des conflits. Ils chargent sans ménagement et abattent leurs adversaires sans la moindre hésitation. La plupart de ces Quêteurs de Mort survivent moins d'une année.

- **Rang de Technique:** 1
- **Remplace:** n'importe quelle École de Bushi Lion 1
- **Conditions d'Admission:** Rang d'Honneur 5+, Désavantage Déshonoré
- **Technique:** *Honneur du Lion* – Les Quêteurs de Mort se rachètent une conduite en plongeant au cœur de la mêlée. Vous gagnez le Bonus, les Compétence, l'Honneur et l'Équipement d'un Bushi Lion 1 (École au choix). Vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur au total d'un jet de dommages à votre Tour. Dans ce cas, votre ND d'Armure est réduit de 5 jusqu'à l'étape de Réactions du Round de Combat suivant. Par ailleurs, vous ajoutez +1g0 aux jets d'attaque lorsque vous adoptez la Posture d'Assaut.

Voie: Élu de Bishamon [Shugenja]

Le Clan du Lion abrite les plus importantes armées et les plus grands généraux de l'Empire. La tradition martiale constitue le principal centre d'intérêt de tout samurai Lion, qu'il soit prêtre ou guerrier. La famille Kitsu préfère de loin la voie de la prêtrise, mais les shugenja de cette famille ne reculent pas face à leurs devoirs. L'Élu de Bishamon apprend le maniement des armes et marche au combat aux côtés de ses frères bushi. Cependant, leur ferveur et leur dévouement pour l'Ordre Céleste restent purs, qu'ils se trouvent dans la sainteté de leur temple ou au beau milieu d'une bataille endiablée.

- **Rang de Technique:** 3
- **Remplace:** Shugenja Kitsu 3
- **Condition d'Admission:** Art de la Guerre 3
- **Technique:** *Rejeton de la Force* – La Fortune de la Force offre ses faveurs à ceux qui observent ses préceptes sans question ni réserve. Vous pouvez dépenser un emplacement de Sort au prix d'une Action Gratuite pour gagner un bonus de +1g0 à un jet lié à la Force, y compris un jet de dommages d'arme de corps à corps. Vous pouvez aussi dépenser un emplacement de Sort de cette manière pour gagner un bonus de +1g0 au Jet d'Incantation effectué pour lancer un Sort accompagné du mot-clé Art de la Guerre.



Voie: Scélérat Yoritomo [Bushi]

Autrefois un Clan Mineur, le Clan de la Mante et les Yoritomo n'ont jamais craint de se livrer à des activités plus que douteuses pour se tailler un nom. Au fil des ans, ils sont devenus contrebandiers, pirates et mercenaires. La Mante a gagné sa légitimité avec le temps, mais les vieilles habitudes ont la vie dure, surtout lorsqu'elles se révèlent particulièrement efficaces pour exaucer les souhaits des Yoritomo. Le Scélérat se livre à des actes indignes d'un samurai, mais il sait qu'il le fait pour le bien de son Clan.

- **Rang de Technique:** 2
- **Remplace:** Bushi Yoritomo 2
- **Conditions d'Admission:** Commerce 2, Navigation 2
- **Technique:** *Délices de la Félonie* – Malgré tout ce que la société peut penser au sujet de ses activités, le Scélérat se dépense en toute nécessité. Quand vous dépensez un Point de Vide pour améliorer un Jet d'Athlétisme, de Commerce, Navigation, Sincérité ou Compétence Dégradante, vous gagnez un bonus supplémentaire au total du jet égal au double de votre Rang de Maîtrise.

Voie: Navigateur Mante [Shugenja]

Le Clan de la Mante règne en maître incontesté sur les océans. Chaque capitaine de navire a une subi une formation de manière à pouvoir naviguer dans le pire de ce que la mer a à lui offrir. Le Navigateur Mante, quant à lui, peut régler des problèmes qui dépassent l'entendement. Sa maîtrise des océans n'a nulle autre pareille; ses prières parviennent à apaiser une mer démontée et éclaircir les cieux les plus sombres. Les hommes d'équipage peuvent dormir tranquilles. Ils savent que le Navigateur les ramènera sains et saufs sur la terre ferme.

- **Rang de Technique:** 3
- **Remplace:** Shugenja Mante 3 (n'importe quelle École)
- **Condition d'Admission:** Navigation (Orientation) 3
- **Technique:** *Inspiration des Fortunes* – Les shugenja qui servent la Mante apprennent de nombreuses Techniques qui leur permettent d'apaiser les éléments, y compris lorsque la situation devient très compliquée. Lorsque vous vous retrouvez confronté à des conditions météorologiques difficiles, vous pouvez les annuler en dépensant un Point de Vide au prix d'une Action Simple. L'effet, centré sur vous, a un rayon de 6m x votre Rang de Maîtrise. En cas d'escarmouche, l'effet dure un nombre de Rounds égal à votre Rang de Maîtrise. Hors combat, il dure un nombre d'heures égal à votre Rang de Maîtrise. Si les conditions météorologiques en question proviennent d'un Sort, vous ne pouvez annuler que les Sorts d'un Niveau de Maîtrise inférieur ou égal à votre Rang de Maîtrise, sous réserve que vous dépensiez un nombre d'emplacements de Sort égal au Niveau de Maîtrise du Sort en question, en plus du Point de Vide.

Voie: Yojimbo Shiba [Bushi]

Shiba posa un genou à terre et jura de suivre la famille Isawa à la naissance du Clan du Phénix. Tout au long de l'histoire de Rokugan, les Shiba ont défendu les shugenja Isawa contre les nombreuses menaces qui se dressèrent face à eux. Ils exécutent leur devoir avec le plus grand sérieux et beaucoup consacrent leur vie à ce but. Le Yojimbo Shiba représente l'illustration même des idéaux de la famille puisqu'il préférerait mourir plutôt que de voir son protégé blessé.

- **Rang de Technique:** 3
- **Remplace:** Bushi Shiba 3
- **Condition d'Admission:** Rang d'Honneur 5.0+
- **Technique:** *Sacrifice de Shiba* – Les Yojimbo Shiba constituent un cadre d'élite de gardes du corps formés pour donner leur vie si nécessaire pour préserver celle de leurs protégés. On en choisit que les plus honorables et désintéressés des Shiba pour suivre cet entraînement, car il exige du candidat d'être prêt à sacrifier sa vie sans la moindre hésitation. Au début d'une escarmouche, vous pouvez désigner un allié qui sera considéré comme votre protégé le temps du combat. Chaque fois que votre protégé reçoit une attaque physique ou un Sort à cible (par opposition à un effet de zone) infligeant des dommages, vous pouvez faire un Jet de Défense/Réflexes contre un ND 25 si vous vous situez dans un rayon de 3m. En cas de succès, vous subissez les dommages à la place de votre protégé. Si vous dépensez un Point de Vide pour réduire ces dommages, diminuez-les de 20 au lieu de 10.

Voie: Tensai Isawa [Shugenja]

Les Isawa sont les maîtres incontestés de la magie élémentaire parmi les Clans Majeurs. Cette famille prestigieuse produit les meilleurs shugenja et les soumet à un entraînement très rigoureux pour qu'ils le restent. Les Tensai sont quant à eux de véritables prodiges. Au lieu de se tourner vers une étude générale des kami, ils se concentrent sur un élément. Leur maîtrise atteint alors un niveau stupéfiant, au point que les kami semblent chanter et danser à leur appel. Malheureusement, cette obsession a un prix, même si les Tensai n'hésitent pas le payer.



- Rang de Technique: 2
- Remplace: Shugenja Isawa 2
- Conditions d'Admission: Connaissance: Éléments 3, Art de la Magie 3
- Technique: *Étreinte des Éléments*– Certains Isawa ont un chi si étroitement lié à l'essence d'un élément qu'ils se montrent capables d'accomplir de véritables exploits en étudiant celui-ci à l'exclusion de tout autre. Vous gagnez une Affinité supplémentaire à un élément pour lequel vous avez déjà une Affinité, et vous gagnez une Déficience dans tous les autres éléments. Par exemple, si vous êtes un Shugenja Isawa de Rang 1 avec une Affinité au Feu, vous serez en découvrant cette Technique un shugenja de Rang 2 capable de lancer des Sorts de Feu de Niveau de Maîtrise 4 et des Sorts des autres Éléments de Niveau de Maîtrise 1 seulement.

Voie: Bretteur des Mensonges Amers [Bushi]

Il est étonnant de constater que la technique des Mensonges Amers fonctionne. Bayushi Tangen, le fondateur de ce style, était un homme chanceux mais également doté d'une volonté de fer. Il refusait d'admettre que quoi que ce soit puisse lui échapper et prenait des risques insensés pour parvenir à ses fins. Il transmit son style d'aventurier bagarreur à un seul élève, qui par la suite forma plusieurs samurai. Les Bretteurs des Mensonges Amers détiennent cet héritage, même s'ils l'accompagnent de leurs propres bottes. Contre toute attente, la chance naturelle du Bretteur lui permet de survivre à des situations sans issue.

- Rang de Technique: 3
- Remplace: Bushi Bayushi 3
- Condition d'Admission: Kenjutsu 3
- Technique: *La Sombre Épée des Mensonges Amers* – Le Bretteur des Mensonges Amers charge sans se soucier de sa propre sécurité. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour refaire n'importe quel jet. Ce nouveau jet ne subit pas de malus au ND, même si vous avez raté le premier. Vous pouvez ensuite conserver le résultat de votre choix. Toutefois, vous ne pouvez absolument pas refaire le même jet une nouvelle fois, quelles que soient vos ressources.

Voie: Chasseur de l'Ombre [Shugenja]

Le Clan du Scorpion ne reconnaît jamais publiquement l'existence d'une grande partie de ses forces d'élite. Ses assassins et ninja parviennent notamment à se glisser derrière les meilleures défenses pour commettre leurs forfaits. Toutefois, ces ninja sont humains et ont leurs limites. Les Chasseurs de l'Ombre Soshi quant à eux parviennent à s'adresser aux kami et transcender leurs limitations habituelles, en modifiant par exemple leur environnement à l'aide de leurs Sorts. Ces assassins d'élite se fondent dans l'obscurité et ne réapparaissent que pour abattre leurs proies.

- Rang de Technique: 3
- Remplace: Shugenja Scorpion 3 (n'importe quelle École)
- Condition d'Admission: Discrétion 3
- Technique: *Fléau des Ombres* – Il y a certaines cibles que les Shosuro n'arrivent pas à éliminer, parce que trop protégées ou trop compliquées à tuer. Face à de telles proies, les Soshi envoient leurs Chasseurs de l'Ombre. Lorsque vous lancez un Sort qui inflige des dommages et vise un ennemi inconscient de votre présence, vous gagnez un bonus de +2g0 au Jet d'Incantation. Vous pouvez également dépenser un emplacement de Sort au prix d'une Action Gratuite pour gagner un bonus de +1g1 aux Jets de Couteaux et de Discrétion.

Voie: Magistrat d'Obsidienne [Bushi]

Lorsque le Clan de l'Araignée fut créé à partir des Damnés, son fondateur Daigotsu décida d'organiser ses forces telle une perversion des valeurs si chères à Rokugan. Il créa une idéologie et un ensemble de lois pour gouverner son propre Empire. Le Magistrat d'Obsidienne représente donc le noir reflet du Magistrat d'Émeraude. Il impose la loi de l'Araignée à tous ceux dont il croise la route et son fanatisme nourrit ses charges enragées sur le champ de bataille.

- Rang de Technique: 1
- Remplace: Bushi Daigotsu 1
- Condition d'Admission: Enquête 2
- Technique: *Force d'Effroi* – Le Magistrat d'Obsidienne ressemble à un bastion de Shourido et fait appliquer la volonté de Daigotsu. Vous gagnez le Bonus, les Compétences, l'Honneur et l'Équipement d'un Bushi Daigotsu 1. Vous pouvez ajouter la somme de vos Rangs de Perception et de Souillure au total de vos Jets de Compétences Nobles et de Bugei. Ce bonus ne s'applique pas aux Compétences d'Armes. Vous pouvez aussi ajouter la différence entre votre Honneur et celui de votre adversaire au total des jets d'attaque visant celui-ci.

Voie: Agitateur Chuda [Shugenja]

La Souillure de l'Outremonde offre de grands pouvoirs à ceux qui cèdent aux chants de sirène du sombre royaume. Toutefois, cela présente certains inconvénients, dont des difformités grotesques. Les Chasseurs de Sorcières et les Magistrats d'Émeraude apprennent à déceler ces changements et abattent les blasphémateurs à vue. Ceux qui usent de ces rituels profanes doivent trouver le moyen d'atténuer les conséquences de leurs actes s'ils souhaitent évoluer dans l'Empire. Les Agitateurs Chuda réussissent à dissimuler les effets de la Souillure de l'Outremonde et à se faire passer pour des citoyens normaux de l'Empire. Leurs pouvoirs leur permettent même de duper les kami.

- Rang de Technique: 4
- Remplace: Shugenja Chuda 4
- Condition d'Admission: Connaissance: Outremonde 4
- Technique: *La Discrétion du Sombre Kami* – Certaines sectes Chuda étudient énormément les moyens permettant de dissimuler l'influence de Jigoku dans le royaume des mortels. En dépensant trois emplacements de Sort, vous pouvez réprimer votre Souillure, ou encore celle d'une cible consentante que vous touchez, pendant un nombre d'heures égal à votre Rang de Maîtrise. Dans le cas d'un humain ayant de la Souillure, celui-ci est temporairement immunisé contre les dommages du jade et autres effets visant la Souillure, mais il n'a alors plus accès aux capacités liées à cette même Souillure, comme la maho et les Pouvoirs de l'Outremonde. Dans le cas de créatures naturellement Souillées, comme les oni et les gobelins, l'effet les immunise simplement contre les pouvoirs de détection de la Souillure. Elles ne bénéficient d'aucune immunité et ne perdent pas leurs capacités. Cette Technique ne peut dissimuler des mutations physiques.

Voies Alternatives Diverses

Certaines Voies ne sont créées que par nécessité. Rokugan récompense généreusement les individus de titres et de responsabilités qui dépassent parfois ceux qui en jouissent. Les Champions du passé ont laissé derrière eux de sages conseils et secrets destinés à tous ceux qui peuvent être perturbés par de tels changements dans leur existence, et quelques dojo d'élite enseignent des Techniques secrètes à ceux qui gagnent une charge de fonctionnaire impérial.

Les Voies de Champion peuvent remplacer n'importe quel niveau de Technique et être prises par tout individu nommé à une telle place qui gagne un Rang (par exemple, un Bushi Shiba de Rang 3 qui remporte le Championnat d'Émeraude pourra emprunter la Voie de Champion d'Émeraude en atteignant le Rang 4, attendre encore, ou bien ne jamais se tourner vers cette Voie).

Certaines des Voies suivantes sont accessibles à des types d'Écoles différentes. Lorsque l'une de ces Voies est choisie pour remplacer une Technique de votre École de Base, la Technique de la Voie hérite de la balise de votre École de Base pour toutes les considérations de règles.

Voie: Champion d'Améthyste

La Couronne du Champion d'Améthyste est un mystérieux artefact capable de conférer richesse et pouvoir à celui qui la porte tant que son âme reste pure. Le Champion d'Améthyste conserve en permanence ce *nemuranai* et doit prouver sa grande force de volonté face à toutes les tentations. Il veille au bien-être de la population tout en étant son porte-parole.

- **Remplace:** Spécial (cf. ci-dessus)
- **Condition d'Admission:** Courtisan uniquement
- **Technique:** *La Voix de l'Empereur* – Le Champion d'Améthyste apporte la bonne parole de l'Empereur et de la Cour Impériale à ceux qui n'y ont pas accès. En tant que tel, il passe maître dans l'art d'éliminer les menaces qui planent sur la sainteté de la cour de l'Empereur. Au prix d'une Action Gratuite, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour gagner temporairement la faculté de vous servir de n'importe quelle Technique de Courtisan que l'on a utilisée contre vous durant les sept derniers jours.

Voie: Champion d'Émeraude

L'Empereur ne peut se rendre dans les régions reculées de Rokugan, aussi charge-t-il le Champion d'Émeraude de le faire à sa place. Celui-ci protège personnellement l'Empereur et exerce son autorité sur tous les Champions des Clans Majeurs. Il commande les Magistrats d'Émeraude et mène bien souvent les armées de l'Empereur lorsqu'une menace surgit.

- **Remplace:** Spécial (cf. ci-dessus)
- **Condition d'Admission:** Bushi uniquement
- **Technique:** *La Main de l'Empereur* – Le Champion d'Émeraude est la main de l'Empereur et le représentant de ses lois. Vous gagnez un bonus de +1g1 aux Jets de Compétences Nobles et de Bugei, ainsi qu'un +1g0 supplémentaire aux Compétences d'École. Vous gagnez également un nombre de Points de Vide en bonus par jour égal à votre Anneau le plus élevé. Ces Points de Vide peuvent être octroyés à un subordonné ou allié situé dans votre champ de vision qui s'en servira sur un jet. Vous le faites au prix d'une Action Gratuite, mais une fois par Round seulement. Vous ne pouvez pas utiliser vous-même ces Points de Vide.

Voie: Champion de Jade

Lorsque l'Empire souffre, il fait appel au plus grand shugenja pour le servir en qualité de Champion de Jade. Ce gardien débarrasse le pays de la corruption magique et des forces démoniaques pour assurer la pureté de Rokugan. Si chaque Champion de Jade choisit personnellement les grandes lignes de son devoir, beaucoup font de leur priorité l'éradication de la maho.

- **Remplace:** Spécial (cf. ci-dessus)
- **Condition d'Admission:** Shugenja uniquement
- **Technique:** *La Volonté de l'Empereur* – Le Champion de Jade fait appliquer le droit impérial en matière de magie et de religion. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets d'Incantation. Lorsque vous affrontez un adversaire qui pratique une forme de magie prohibée (maho, chamanisme yobanjin, sorcellerie gaijin, etc.) ou qui dispose de capacités surnaturelles corrompues (Souillure de l'Outremonde ou corruption de l'Ombre Rampante), vous gagnez une Augmentation Gratuite supplémentaire au Jet d'Incantation.

Voie: Champion de Rubis

Les Magistrats d'Émeraude servent le Droit Impérial et leur professeur doit les préparer à travailler sur le terrain. Le Champion de Rubis, le sensei des Magistrats d'Émeraude, excelle en matière de droit et de kenjutsu. Ses élèves marchent d'un pas sûr au combat, confiants en leurs talents.

- **Remplace:** Spécial (cf. ci-dessus)
- **Condition d'Admission:** Bushi uniquement
- **Technique:** *Maître du Dojo* – Le Champion de Rubis compte parmi les meilleurs sensei de l'Empire et galvanise tous ceux qu'on lui confie. Lorsque vous combattez aux côtés d'alliés placés sous vos ordres, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Complexe pour permettre à un allié situé dans votre champ de vision d'utiliser l'une de vos Techniques comme un membre de votre École de Rang équivalent. Cet effet dure jusqu'au début de votre Tour suivant.

Voie: Champion de Topaze

Tous les ans, le village de Tsuma des terres de la Grue accueille la plus grande cérémonie de gempukku de Rokugan. Le samurai qui se montre le plus courageux devient le Champion de Topaze pour l'année. La compétition incluant de nombreuses épreuves martiales (notamment de iaijutsu), le Championnat de Topaze est généralement dominé par les bushi.

- **Remplace:** Spécial (cf. ci-dessus)
- **Technique:** *Âme Prometteuse* – Le Champion de Topaze compte parmi les meilleurs samurai de sa génération. Quand vous gagnez un Rang de Réputation et vous tournez vers cette Voie, vous gagnez la Technique censée être remplacée. Vous gagnez aussi un nombre de Points de Vide quotidiens égal à votre Anneau le plus élevé. Vous pouvez les dépenser comme des Points de Vide normaux (avec toutes les limites que cela implique), mais ils ne peuvent servir qu'à améliorer vos Jets de Compétences d'École.

Voie: Légionnaire de Jade

Le Champion de Jade a accès à de nombreuses ressources à Rokugan, mais la Légion de Jade, très entraînée, constitue son unité personnelle. Cette force fait tout ce que lui demande le Champion de Jade et ses exploits contre les ennemis de l'Empire passent généralement sous silence. Les Légionnaires ont subi un entraînement drastique pour se battre aux côtés de shugenja et protéger leur âme pure contre la corruption glacée de leurs ennemis.

- **Remplace:** Rang 2 de n'importe quelle École de Bushi ou de Shugenja
- **Conditions d'Admission:** Gloire 2+, doit être nommé au sein de la Légion de Jade avant d'emprunter cette Voie.
- **Technique:** *Pureté d'Acte et de But* – les Légionnaires de Jade accompagnent les Magistrats de Jade contre les plus dangereuses, insidieuses et nombreuses des menaces magiques de l'Empire. Si votre Rang d'Honneur surpasse celui de votre adversaire, vous pouvez ajouter la différence au total de vos jets d'attaque et de dommages le visant. Dans le cadre de cette Technique, on considère que toutes les créatures et autres adversaires dépourvus de Rang d'Honneur ont un Rang d'Honneur de 0.

Voie: Légionnaire Impérial

Les Légions Impériales accueillent de courageux samurai de tous les Clans, élus pour servir aux côtés de l'Empereur. Le Légionnaire Impérial s'entraîne en compagnie des plus prestigieux sensei du pays et sert contre ceux qui menacent la sécurité de l'Empire (comme les invasions étrangères ou les puissants maho-tsukai). Une nomination dans les Légions Impériales assure généralement un avenir brillant à tout samurai.

- **Remplace:** Rang 4 de n'importe quelle École de Bushi
- **Conditions d'Admission:** Gloire 2+, doit être nommé au sein des Légions Impériales avant d'emprunter cette Voie.
- **Technique:** *Force de l'Empire* – La force de l'Empereur s'exerce via les actes de ses fidèles légions. Quand vous combattez aux côtés d'autres membres des Légions Impériales, ou encore de Magistrats d'Émeraude ou de Jade, et que vous dépensez un Point de Vide pour améliorer un jet, vous gagnez aussi un bonus au résultat du jet égal au nombre de légionnaires et/ou magistrats alliés situés dans un rayon de 7,5m, jusqu'à un maximum de votre Rang de Maîtrise x5.

Voie: Magistrat d'Émeraude

Les Magistrats d'Émeraude font appliquer la Loi Impériale dans le pays. Leur juridiction ne connaît aucune frontière et seuls l'Empereur ou le Champion d'Émeraude peuvent revenir sur leurs décisions. Il arrive qu'on obtienne un poste de Magistrat d'Émeraude en usant de politique et de chantage, car le prestige de cette place rejaillit sur l'ensemble de la famille.

- **Remplace:** Rang 4 de n'importe quelle École de Bushi, Courtisan ou Shugenja

  Note: les personnages bushi empruntent souvent cette voie. Si le personnage appartient à une École qui effectue des attaques au prix d'Actions Simples au Rang 4, un MJ généreux peut laisser le personnage choisir cette Voie au Rang 3 ou 5.
- **Conditions d'Admission:** Connaissance: Droit 3,Enquête 3, et doit être nommé Magistrat d'Émeraude avant d'emprunter cette Voie.
- **Spécial:** les membres des Familles Impériales peuvent ignorer une condition de Rang de Compétence.
- **Technique:** *L'Honneur est mon Bouclier* – Ceux qui font appliquer la Loi Impériale comptent parmi les âmes les plus vertueuses, ce qui constitue leur protection. Vous gagnez une Réduction égale à la moitié de votre Rang d'Honneur (arrondir à l'entier supérieur). Cet effet se cumule avec la Réduction de toute autre source, y compris l'armure.

Voie: Magistrat de Jade

Le Champion de Jade combat les criminels qui abusent de magie et ses magistrats appliquent ses ordres. Les Magistrats de Jade ont reçu une formation poussée pour reconnaître ces crimes et administrer une justice rapide. Ces guerriers chassent principalement les maho-tsukai et les Adeptes du Sang, tous ceux qui usent de magie impie dans l'Empire.

- **Remplace:** Rang 4 de n'importe quelle École de Bushi, Courtisan ou Shugenja
- **Conditions d'Admission:** Art de la Magie 3, Connaissance: Droit 3, doit être nommé Magistrat de Jade avant d'emprunter cette Voie.
- **Spécial:** les membres des Familles Impériales peuvent ignorer une condition de Rang de Compétence.
- **Technique:** *Parfum des Kami* – Un serviteur du Champion de Jade n'a pas d'égal pour comprendre les mystères des kami. Vous pouvez faire un Jet de Perception/Art de la Magie pour identifier les Sorts lancés dans une zone au cours des dernières 48 heures. Le ND de ce jet est égal au ND de base pour lancer le Sort en question (c'est-à-dire son Niveau de Maîtrise x 5, +5).

Règles d'Artisanat de Base

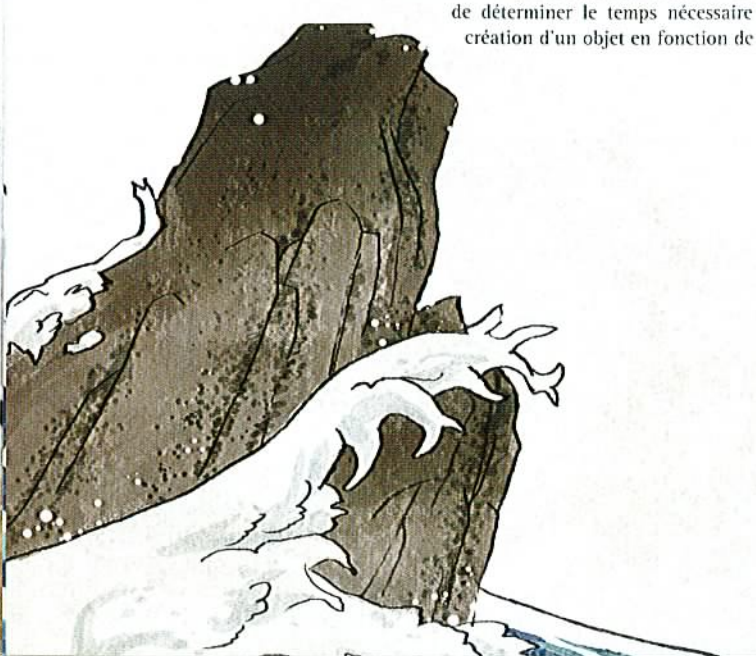
Aux yeux de la plupart des Clans, toute entreprise artisanale ou artistique est une voie parfaitement honorable pour un samurai. Tous les gouverneurs et daimyo ont besoin de fournitures pour leurs vassaux, et leur production en devient un devoir très respectable. Dans les cercles raffinés de la cour, on considère la production d'œuvres d'art comme un aspect essentiel de la cohésion de la civilisation de l'Empire.

D'un point de vue purement mécanique, les règles d'artisanat varient légèrement selon l'objet fabriqué. Le fruit des travaux d'artisanat tombe dans cinq grandes catégories:

- **Armes** – Considérée comme l'entreprise artisanale la plus sacrée. La Compétence Artisanat: Fabrication d'Armes permet de produire les armes de la caste des samurai. La Compétences Artisanat: Fabrication d'Arc permet de fabriquer à la fois les arcs et les flèches.
- **Armures** – La Compétence Artisanat: Fabrication d'Armures permet de produire des armures d'ashigaru, armures légères, armures lourdes, armures de cavalerie et autres versions moins courantes des armures dont se servent les forces militaires de Rokugan.
- **Équipement** – Les diverses Compétences d'Artisanat permettent de produire de nombreux objets qui n'entrent pas dans les autres catégories de cette liste.
- **Ingénierie** – La Compétence éponyme permet de construire des bâtiments ou des objets de grande taille, comme les engins de siège.
- **Œuvres d'art** – La création d'œuvres d'art passe par l'une des Compétences d'Art permettant de créer un objet, comme un tableau ou une sculpture.

Pour produire un objet, un personnage a besoin de temps et de matériaux. Les samurai ne se souciant pas des affaires financières, on part du principe que les matériaux sont disponibles et que la personne qui crée l'objet n'en tirera pas de bénéfice en le vendant. Si le MJ souhaite intégrer le commerce à sa campagne, il doit songer aux coûts de production et aux bénéfices à reverser au protecteur de l'artisan.

Le temps nécessaire et la difficulté du Jet de Compétence requis dépendent du coût de l'objet en question. Les dernières pages du *Livre du Feu* proposent une longue liste d'objets courants à Rokugan, tous de qualité normale. De toute évidence, un kimono produit par la plus grande couturière de l'Empire coûtera beaucoup plus cher, mais là encore, l'affaire reste à la discrétion du MJ. Le plus souvent, les tables suivantes permettront de déterminer le temps nécessaire et la difficulté de création d'un objet en fonction de son prix.



Unités de Temps Requises pour la Création

Matériau:	*Acier*		*Métal/Verre*	*Autre*
Coût:	Zeni	-	Jours	Heures
	Bu	Jours	Jours	Jours
	Koku	Semaines	Jours	Jours

Unités de Temps Necessaires en Fonction du Prix

Zeni	Prix divisé par 10 en unités (minimum 1)
Bu	Prix divisé par 5 en unités (minimum 1)
Koku	Prix divisé par 3 en unités (minimum 1)

Difficulté du Jet d'Artisanat

Zeni	*Bu*	*Koku*
Coûte 1-10 Zeni	Coûte 1-10 Bu	Coûte 1-10 Koku
ND 10	ND 15	ND 20
Coûte 11-25 Zeni	Coûte 11-25 Bu	Coûte 11-20 koku
ND 15	ND 20	ND 25
Coûte 26-50 Zeni	Coûte 26-50 Bu	Coûte 21-25 Koku
ND 20	ND 25	ND 30
Coûte 51+ Zeni	Coûte 51+ Bu	Coûte 26+ Koku
ND 25+	ND 30+	ND 35+

NOTE: *pour chaque augmentation de 5 au-dessus du coût final mentionné, augmentez également de 5 le ND.*

EXEMPLE *le paysan Shobu souhaite créer des balles de kemari afin de les vendre au marché. Il y a en ville un célèbre samurai Mante qui adore ce jeu, si bien que tout le monde semble y jouer en ce moment. Une balle de kemari coûte habituellement 5 zeni. Prenant la forme d'une simple étoffe bourrée de cailloux, sa fabrication demandera quelques heures (cf. 1re table). Avec sa conception relativement simple, le temps requis pour la produire, trouver les matériaux et coudre l'étoffe s'approche de 1 heure (cf. 2e table). La difficulté de Jet d'Artisanat: Jouets est de 10 (cf. 3e table).*

EXEMPLE *le scribe Tishi prépare un ensemble de parchemins vierges pour son maître, un érudit Isawa. Il s'agit de parchemins d'excellente qualité, en papier tiré d'arbres d'Isawa Mori, et leur coût tourne habituellement autour de 10 bu chacun. En raison de la difficulté inhérente à la fabrication de papier, il faudra 2 jours à Tishi pour chacun des parchemins (cf. 1re et 2e tables). La difficulté du Jet de Compétence en question passe donc à 15 (cf. 3e table).*

EXEMPLE *Kaiu Setso fabrique un tetsubo sans réelle raison, juste parce qu'il aime ce type d'arme. Un tetsubo normalement fabriqué en acier coûte environ 20 koku, ce qui signifie que l'opération prendra 6 semaines (cf. 1re et 2e tables). Le ND du Jet de Compétence de Setso sera quant à lui de 25 (cf. 3e table).*

Kata

Les Kata sont des enchaînements de mouvements et de coups ayant évolué au fil des siècles et que l'on répète encore et encore à l'entraînement. Chaque style de Kata entre dans le cadre d'une École précise. Les Clans en ont conçu certains dans le but de diversifier leurs Techniques d'Écoles ancestrales, mais la plupart furent en fait développés par des samurai de talent avant d'être enseignés sans considération de famille ou de Clan. Par exemple, le Style du Rossignol fut conçu par une branche de la famille Mirumoto et caché aux étrangers, puis il devint une Technique au fil des siècles. En comparaison, le Vent dans les Cieux Enténébrés est un style d'attaque athlétique connu de presque tous les Clans et dont tout le monde a oublié le créateur.

Les Kata permettent de différencier les personnages bushi sans mécanismes aussi importants que les Techniques, mais qui restent tout de même plus spécifiques que les Compétences et les Avantages. Un personnage bushi peut acheter un Kata si son École apparaît dans la liste qui l'accompagne, et si l'Anneau associé est supérieur ou égal au Niveau de Maîtrise précisé. Acheter un Kata coûte un nombre de Points d'Expérience égal à son Niveau de Maîtrise. Par exemple, seuls les élèves de l'École de Bushi Bayushi et de l'École de Bushi Kakita, peuvent acheter le Kata du Souffle du Vent et ce pour 3 Points d'Expérience s'ils ont un Anneau d'Air de 3 ou plus (tout simplement parce que le Niveau de Maîtrise de ce Kata s'élève à 3).

Dès lors qu'un personnage connaît un Kata, il peut le réaliser quand bon lui semble au prix d'une Action Simple. Une fois le Kata réalisé, le personnage bénéficie de l'avantage mentionné jusqu'à l'expiration de l'effet (si une durée est précisée) ou jusqu'à ce qu'il y mette un terme (au prix d'une Action Gratuite). Un personnage ne peut pas avoir plus d'un Kata actif à la fois.

Frappe comme l'Air

- Anneau/Maîtrise: Air 3
- Écoles: Toutes
- Effet: lorsque vous adoptez la Posture de Défense, votre ND d'Armure augmente de votre Anneau d'Air.

Frappe comme l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 4
- Écoles: Toutes
- Effet: lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque, vous pouvez vous déplacer de 1,5m de plus au prix d'une Action Gratuite.

Frappe comme la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Écoles: Toutes
- Effet: lorsque vous adoptez la Posture d'Esquive, vous gagnez une Réduction égale à votre Anneau de Terre (cumulatif avec d'autres formes de Réduction).

Frappe comme le Feu

- Anneau/Maîtrise: Feu 3
- Écoles: Toutes
- Effet: lorsque vous adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez ajouter votre Anneau du Feu au total d'un jet d'attaque par Round.

Autres Écoles

Les Kata décrits ci-après concernent principalement les grandes Écoles de Bushi des Clans, ainsi que d'autres figurant dans cet ouvrage. Toutefois, la plupart des Clans proposent d'autres Écoles de Bushi, ayant-elles aussi accès aux Kata. En ce qui concerne ces Kata, partez du principe que les samurai des autres Écoles de Bushi affiliées au Clan spécifié (comme les Écoles que l'on trouvera dans les suppléments compatibles avec la 4e édition) peuvent aussi les acheter, mais que l'on considère que leurs Anneaux ont 1 Rang de moins pour la condition liée au Niveau de Maîtrise.

Frappe comme le Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Écoles: Toutes
- Effet: lorsque vous adoptez la Posture du Centre, votre ND d'Armure augmente de votre Anneau du Vide.

Style de l'Équilibre des Éléments

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Écoles: Bushi Mirumoto, Bushi Shiba
- Effet: vous pouvez utiliser votre Anneau du Vide à la place de vos Réflexes pour votre Jet d'Initiative.

Style de la Forêt de Fer

- Anneau/Maîtrise: Air 4
- Écoles: Bushi Heichi, Bushi Shiba, Guerrier de Fer Daidoji,
- Effet: lorsque vous maniez une Arme d'Hast ou une Lance, vous pouvez utiliser votre Anneau d'Air au lieu de votre Agilité pour les jets d'attaque.

Style de la Force d'Armes

- Anneau/Maîtrise: Eau 4
- Écoles: Bushi Hida, Bushi Ichiro, Bushi Moto
- Effet: une fois par Tour, lorsque vous maniez une Arme Lourde, vous pouvez utiliser votre Force au lieu de votre Agilité pour un jet d'attaque.

Style de la Force de la Pureté

- Anneau/Maîtrise: Vide 4
- Écoles: Berserker Matsu, Bushi Akodo, Bushi Kakita, Vierge de Bataille Utaku
- Effet: une fois par Tour, lorsque vous déterminez les dommages, vous pouvez lancer votre Rang d'Honneur au lieu de votre Force + VD de l'arme. Vous gardez un nombre de dés égal à la VD de l'arme, comme de coutume.

Style de la Menace Voilée

- Anneau/Maîtrise: Air 4
- Écoles: Archer Tsuruchi, Bushi Bayushi, Bushi Hiruma, Bushi Yoritomo
- Effet: une fois par Tour, vous pouvez ajouter votre Rang de Discrétion à votre ND d'Armure contre une seule attaque.

Style de la Témérité Aveugle

- Anneau/Maîtrise: Feu 4
- Écoles: Berserker Matsu, Bushi Daigotsu, Bushi Usagi
- Effet: vous pouvez ajouter votre Anneau du Feu à votre ND d'Armure lorsque vous adoptez la Posture d'Assaut.

Style des Lames Tournoyantes

- Anneau/Maîtrise: Feu 5
- Écoles: Bushi Mirumoto, Bushi Yoritomo
- Effet: une fois par Tour, lorsque vous maniez une arme dans chaque main, vous pouvez entreprendre la Manœuvre d'Attaque Supplémentaire pour 3 Augmentations au lieu de 5. La seconde attaque est portée au moyen de votre arme secondaire et inflige des dommages normaux. Vous ne pouvez accroître les dommages d'aucune attaque au moyen d'Augmentations.

Style du Fer dans les Montagnes

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Écoles: Bushi Hida, Guerrier de Fer Daidoji
- Effet: vous pouvez utiliser votre Anneau de Terre à la place de votre Anneau d'Air lorsque vous adoptez la Posture de Défense.

Style du Guerrier Indomptable

- Anneau/Maîtrise: Terre 4
- Écoles: Bushi Daigotsu, Bushi Hida, Bushi Ichiro, Bushi Moto
- Effet: réduisez vos Malus de Blessure de votre Anneau de Terre.

Style du Monde Disparu

- Anneau/Maîtrise: Feu 4
- Écoles: Bushi Akodo, Bushi Kakita
- Effet: choisissez un adversaire. Une fois par Tour, vous pouvez utiliser contre lui votre Agilité au lieu de votre Force pour les jets de dommages.

Style du Sabre Caché

- Anneau/Maîtrise: Air 4
- Écoles: Bushi Bayushi, Bushi Yoritomo
- Effet: vos attaques de Désarmement infligent des dommages normaux et non 2g1. Vous ne pouvez cependant pas accroître ces dommages au moyen d'Augmentations (y compris en utilisant la Manœuvre de Feinte)

Style du Souffle du Vent

- Anneau/Maîtrise: Air 3
- Écoles: Bushi Kakita, Bushi Bayushi
- Effet: votre Score d'Initiative augmente de 2 lors de l'étape de Réactions de chaque Round de Combat. L'effet peut se cumuler mais disparaît aussitôt que le Kata n'agit plus.



Kiho

À mi-chemin entre les Sorts de shugenja et les techniques martiales de bushi, les étranges capacités élémentaires connues sous le nom de Kiho appartiennent aux ordres monastiques de Rokugan et sont généralement incompris du reste de la population. Si de nombreux Kiho représentent ce qu'un individu peut obtenir quand son corps et son esprit connaissent un état d'harmonie spirituelle, certains donnent des talents purement surhumains. Certains membres de la Confrérie de Shinsei décrivent les Kiho comme des «tremplins vers l'illumination», ce qui reste relativement vrai. S'il existe des secrets que l'on découvre en se rapprochant de l'illumination, cela expliquerait pourquoi tant de personnes recherchent cet état quasi mythique avec autant de ferveur et de dévotion.

Habituellement, les membres de la Confrérie découvrent plusieurs vérités-clés les concernant lors de leurs éprouvantes épreuves physiques et mentales qui parsèment le chemin de leur entraînement et de leur éducation. Ce processus a trois objectifs: décourager ceux qui ne se sentent pas prêts à accepter une vie de moine, purger leur corps et leur esprit des impuretés au moyen d'épreuves physiques et mentales, et aider le nouvel initié à trouver la première marche de la voie de l'illumination (la Confrérie est persuadée qu'il existe de nombreuses voies différentes).

Les Kiho ressemblent aux Sorts et Kata dans le sens où chacun s'aligne sur un Élément. En canalisant l'essence de cet Élément en eux, les moines réussissent de véritables exploits. Bien que les Kiho soient par nature très difficiles à quantifier, on les regroupe dans quatre grandes catégories.

Les **Kiho Intérieurs** permettent au moine d'aligner son chi avec l'un des Éléments et donc d'accroître ses capacités. Ils produisent rarement des effets visibles autres qu'augmenter la vitesse, la force ou quelque attribut du moine.

Les **Kiho Karmiques** produisent quant à eux des effets bien visibles, mais rarement offensifs. Ils tirent leur nom des liens karmiques que beaucoup de gens partagent selon les Rokugani.

Les **Kiho Martiaux** demeurent les plus visibles et habituellement portés au moyen d'attaques à mains nues. Il s'agit là de puissantes capacités qui permettent aux moines d'affronter des samurai caparaçonnés, notamment lorsque ces derniers ne prennent pas le moine au sérieux. Un certain nombre de Kiho Martiaux apprennent à frapper du bout des doigts pour infliger peu ou pas de dommages. On appelle ces attaques atemi ou attaques aux centres nerveux (cf. encart «Attaques Atemi»).

Les **Kiho Mystiques** comptent parmi les plus rares et inexplicables de tous les Kiho. Il n'existe aucune d'explication logique à ce que le moine parvient à réaliser. De toute évidence, ces Kiho purement surnaturels rendent impossible à dissimuler leur nature.

Quel que soit leur type, tous les Kiho s'accompagnent d'un Niveau de Maîtrise, qui détermine la difficulté liée à cette forme d'illumination. Un personnage moine fait la somme de son Rang de Maîtrise et de l'Anneau adéquat, puis il compare le résultat au Niveau de Maîtrise. Si cette somme surpasse ou égale le Niveau de Maîtrise, il peut apprendre la Kiho en question. Les personnages non moines qui ont le droit d'acheter des Kiho (cf. encart «Kiho et Non-moines») n'utilisent quant à eux que leur Anneau pour voir s'ils y ont droit.

Utilisation des Kiho

Les Kiho produisent des effets très variés et certains semblent appartenir à plusieurs catégories à la fois. En bien des façons, ils apparaissent tout aussi mystérieux et insondables que les moines qui s'en servent! Toutefois, quelques règles régissent et simplifient considérablement leur utilisation.

- Pour les Kiho Intérieurs, Karmiques et Mystiques, un personnage moine ne peut profiter que d'un seul de chaque à la fois. En revanche, il peut jouir de plusieurs Kiho Martiaux actifs en même temps, mais ne peut délivrer qu'un seul effet de Kiho par Tour au moyen d'une attaque à mains nues. Par exemple, un moine peut profiter de Poing de l'Air (Intérieur), Étreindre la Pierre (Mystique) et Fugacité du Feu (Karmique) qui seront tous actifs en même temps. En revanche, il ne pourra pas délivrer Meurtrissure de l'Âme (Martial) et Grand Silence (Martial) en une seule attaque, car un seul effet de Kiho s'applique à chaque attaque. Toutefois, si le moine a plusieurs attaques à mains nues, comme lorsqu'il utilise Danse des Flammes, il peut délivrer un effet de Kiho distinct par attaque portée dans le même Tour.
- Sauf indication contraire dans leur description (ou encore s'il s'agit d'atemi, cf. ci-dessous), tous les Kiho doivent être activés. On active un Kiho en dépensant un Point de Vide (au prix d'une Action Gratuite), en faisant un Jet de Méditation/Vide contre un ND 15 (au prix d'une Action Complexe) ou en faisant un Jet de Méditation/Vide contre un ND 30 (au prix d'une Action Simple). On considère la dépense de Points de Vide visant à activer des Kiho de cette façon comme une Technique d'École pour les Écoles de la Confrérie, et cette dépense ne compte pas dans la limite précisant qu'on ne peut utiliser des Points de Vide qu'une fois par Round.
- Pour activer certains Kiho, il faut réussir une attaque atemi (cf. encart pour plus de détails). Le texte parle alors «d'attaque qui active». Lorsqu'il effectue une attaque atemi, le moine peut dépenser un Point de Vide ou faire le Jet de Méditation/Vide décrit ci-dessus. Il s'agit cependant d'Actions Gratuites dans le cadre des attaques atemi.

Attaques Atemi

Un certain nombre de Kiho, principalement Martiaux, passent par des attaques aux centres nerveux d'une précision chirurgicale. En raison de la précision nécessaire pour les porter, elles n'infligent pas de dommages à mains nues. En fait, elles n'infligent que les effets du Kiho en question. Si vous utilisez les règles optionnelles traitant des moines dans votre campagne, le MJ exigera sans doute l'utilisation de la Spécialisation Atemi de la Compétence Jiujutsu pour porter des attaques atemi. Toutes les attaques atemi doivent toucher la peau de la cible pour être efficaces. Pour représenter la difficulté de cette tâche, toutes les formes d'armure doublent le bonus normalement conféré au ND d'Armure face à ces attaques. Les Kiho nécessitant une attaque atemi ont la mention «(Atemi)» sur la ligne «Anneau/Maîtrise».

Kiho d'Air

Âme des Quatre Vents

- Anneau/Maîtrise: Air 4
- Type: Intérieur

En alignant son chi à celui des vents, le moine réduit son temps de réaction et a plus de chances d'éviter les coups de ses adversaires. Quand vous activez ce Kiho, votre ND d'Armure augmente d'un nombre égal à votre Rang de Réputation + votre Anneau d'Air.

Bannissement des Ténèbres

- Anneau/Maîtrise: Air 6
- Type: Karmique

Tout membre de la Confrérie apprend une leçon essentielle qui consiste à affranchir son esprit des ténèbres capables d'engloutir tous les hommes. Avec ce Kiho actif, vous êtes immunisé contre l'influence de la Souillure de l'Outremonde (et autres maux d'origine surnaturelle, comme l'influence de l'Ombre Rampante) pendant un nombre de Rounds égal à votre Anneau d'Air. Cette immunité vous évite de gagner de la Souillure et vous permet d'ignorer les malus (et avantages) liés à la Souillure que vous possédez déjà. Si vous entreprenez délibérément une action conférant normalement de la Souillure (comme par exemple lancer un Sort de Maho), l'effet prend aussitôt fin et vous gagnez la Souillure en question.

Chevaucher les Nuages

- Anneau/Maîtrise: Air 3
- Type: Mystique

En alignant son chi à celui des vents, le moine rend son corps beaucoup plus léger, ce qui lui permet d'augmenter ses distances de saut. Une fois ce Kiho actif, vous pouvez entreprendre une Action Simple de Mouvement pour sauter d'une distance maximale égale à votre Anneau d'Air x3m. Cet effet dure jusqu'à ce que vous fassiez votre saut, puis il disparaît.

Dérober le Dragon de l'Air

- Anneau/Maîtrise: Air 7
- Type: Karmique

Ce Kiho frise le domaine Mystique, mais ne produit pas d'effets assez manifestes pour entrer dans cette catégorie d'illumination. En refluant son chi, le moine devient moins visible et a plus de chances de passer inaperçu. Une fois ce Kiho actif, vous gagnez un nombre de dés lancés et gardés supplémentaires égal à votre Anneau d'Air aux Jets de Discrétion. Cet effet dure un nombre de minutes égal à votre Rang de Réputation.

Grand Silence

- Anneau/Maîtrise: Air 4 (Atemi)
- Type: Mystique

Cette technique particulière permet au moine de porter une attaque précise perturbant le chi d'un individu qui du coup perd l'usage de la parole. Ce Kiho doit être délivré au moyen d'une attaque atemi. En cas de réussite, la cible de l'attaque devient incapable de parler pendant un nombre de Rounds égal à votre Anneau d'Air.

Harmonie Spirituelle

- Anneau/Maîtrise: Air 5
- Type: Mystique

Les membres de la Confrérie arrivent souvent à jauger très rapidement les forces de leurs protagonistes, un talent utile lorsque des candidats se présentent à l'ordre, mais aussi pour surmonter certains obstacles. En effectuant un Jet d'Opposition d'Air contre une cible située dans votre champ de vision, vous pouvez apprendre l'une des informations suivantes: son Anneau le plus élevé ou le plus bas, son Rang de Compétence le plus élevé, ou encore son Avantage ou Désavantage Spirituel au coût le plus élevé. Pour chaque Augmentation prise lors du jet, vous apprenez une information de plus. Enfin, vous pouvez utiliser ce Kiho un nombre de fois par jour égal à votre Anneau d'Air.

Meurtrissure de l'Âme

- Anneau/Maîtrise: Air 3 (Atemi)
- Type: Martial

Il s'agit d'une technique martiale essentielle connue de nombreuses institutions de la Confrérie, mais décriée par plusieurs ordres en raison de son impureté. Sa facilité d'utilisation et ses effets terribles expliquent sans doute cette vindicte. Vous devez réussir une attaque atemi contre la cible. Son chi est alors perturbé et elle souffre atrocement, ce qui la déconcentre considérablement. La cible subit un malus à tous les ND comme si elle avait subi un nombre de Rangs de Blessure égal à votre Anneau d'Air. Cela dure un nombre de Rounds égal à votre Rang de Réputation plus votre Anneau d'Air. Cet effet ne peut affecter plusieurs cibles à la fois et se voit supplanté par les Blessures réelles (il ne se cumule pas avec elles).

Poing de l'Air

- Anneau/Maîtrise: Air 3
- Type: Intérieur

Comptant parmi les Kiho les plus simples, Poing de l'Air permet au moine de canaliser l'énergie des vents et d'offrir plus de rapidité à ses coups. Une fois ce Kiho activé, votre Score d'Initiative augmente de +5 tant que vous ne portez que des attaques à mains nues. Si vous effectuez un autre type d'attaque, l'effet s'estompe aussitôt. Tant que le Kiho reste actif, les dommages de vos attaques à mains nues sont réduits d'un nombre égal à votre Anneau d'Air. Cet effet prend automatiquement fin au bout d'une journée.

Voie du Saule

- Anneau/Maîtrise: Air 5
- Type: Intérieur

Le vent souffle tout autour de nous et en canalisant son chi, le moine distingue ses courants, ce qui lui permet de discerner les menaces et de les contrer préventivement. Lorsque vous activez ce Kiho, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour interrompre un adversaire qui annonce une attaque de corps à corps contre vous, sous réserve que vous n'ayez pas encore joué votre Tour durant ce Round de combat. Dans le cadre de cette interruption, vous pouvez entreprendre une Action de Mouvement pour vous écarter de votre adversaire, ou lui porter une attaque à mains nues. Ensuite, l'effet de ce Kiho prend fin. Par ailleurs, ce Kiho prend fin si vous ne l'utilisez pas dans la journée qui suit son activation.

Kiho d'Eau

Canaliser les Vagues

- Anneau/Maîtrise: Eau 6
- Type: Intérieur

Certains moines canalisent en eux la puissance de l'océan, se déplaçant et évitant alors les attaques comme la mer elle-même. Lorsque vous activez ce Kiho, vous gagnez une Réduction égale à votre Anneau d'Eau, qui se cumule avec toute autre Réduction (due à des Sorts ou une armure, par exemple). Cet effet dure un nombre de Rounds égal au double de votre Anneau d'Eau.

Chevaucher le Dragon de l'Eau

- Anneau/Maîtrise: Eau 3
- Type: Karmique

Marcher avec la puissance du Dragon de l'Eau, cela revient à dompter les incroyables facultés de guérison de l'océan. Quand ce Kiho est actif, vous pouvez récupérer un nombre de Blessures égal à votre Anneau d'Eau durant l'étape de Réactions de chaque Round pendant un nombre de Rounds égal à votre Rang de Réputation.

Chi Protecteur

- Anneau/Maîtrise: Eau 4 (Atemi)
- Type: Martial

Comptant parmi les plus étranges des techniques atemi, ce Kiho permet au moine de rétablir ou de bonifier le flux du chi d'autrui, pour accélérer le rythme de guérison et soigner divers maux. Pour activer ce Kiho, vous devez dépenser un Point de Vide (un simple Jet de Vide/Méditation ne suffit donc pas) juste après avoir frappé la cible (qu'il s'agisse d'un allié consentant ou d'un adversaire) avec l'attaque atemi. La cible regagne aussitôt un nombre de Blessures égal à votre Anneau d'Eau, mais également au début de chacun de vos Tours suivants pendant un nombre de Rounds égal à votre Rang de Réputation. Vous ne pouvez pas utiliser ce Kiho sur vous-même.

Gel de l'Essence Vitale

- Anneau/Maîtrise: Eau 7 (Atemi)
- Type: Martial

Cette attaque perturbe le chi d'un adversaire et le paralyse pendant quelque temps. L'individu frappé par l'attaque atemi est paralysé, Étourdi et incapable d'entreprendre la moindre Action de Mouvement. Il ne peut se déplacer de son propre chef pendant un nombre de Rounds égal à votre Rang de Réputation.

Flots en Toute Chose

- Anneau/Maîtrise: Eau 4
- Type: Mystique

L'Eau coule en toute chose, y compris dans la terre. Vous pouvez effectuer une attaque à mains nues en frappant une étendue d'eau ou la terre. Un adversaire en contact avec l'eau ou la terre (selon ce que vous avez frappé) et situé dans un rayon de 3m x votre Anneau d'Eau ressent les effets de cette attaque. L'effet, très visible, ne saurait être produit discrètement. Si vous êtes caché au moment où vous activez ce Kiho, vous révélez aussitôt votre position à la cible et aux individus présents dans les environs.

Porté par les Kami

- Anneau/Maîtrise: Eau 3
- Type: Mystique

Un moine dont le chi d'Eau est ascendant peut résister au chant des sirènes des profondeurs. Avec ce Kiho actif, vous pouvez vous déplacer à la surface de l'eau comme s'il s'agissait d'un terrain normal. Cet effet dure tant que vous entreprenez des Actions de Mouvement Simples à chaque Round, et jusqu'à un maximum de 5 minutes. À l'issue de cette durée, vous pouvez réactiver le Kiho si nécessaire.

Tels les Brisants

- Anneau/Maîtrise: Eau 5 (Atemi)
- Type: Karmique

En perturbant le flot de son chi, vous pouvez gêner une cible sans la blesser. Si vous réussissez une attaque atemi, la cible perd une Action Simple ce Round-ci. Vous ne pouvez viser que les adversaires qui n'ont pas encore agi durant le Round, et un même adversaire ne peut pas être affecté plus d'une fois par escarmouche par ce Kiho.

Tonnerre des Flots

- Anneau/Maîtrise: Eau 7
- Type: Mystique

Formidable expression de force intérieure, ce Kiho canalise le chi du moine vers l'extérieur en une vague explosive qui porte la puissance du tsunami. Pour activer ce Kiho, vous devez dépenser un Point de Vide (les Jets de Vide/Méditation ne sont pas permis). Vous devez taper des mains et pousser un cri kiai tonitruant. Tous ceux qui se trouvent dans un arc de cercle situé devant vous et dans un rayon de 1,50m x votre Anneau d'Eau doivent alors réussir un Jet d'Opposition d'Eau contre vous sous peine d'être Hébétés.

Kiho du Feu

Le Corps est une Enclume

- Anneau/Maîtrise: Feu 4
- Type: Mystique

Le maître de la voie du Feu peut canaliser son chi vers l'extérieur, ce qui lui confère une certaine protection et lui permet de repousser les assaillants. Quand vous activez ce Kiho, votre peau devient extrêmement chaude et quiconque vous touche, y compris ceux qui vous visent ou vous frappent au moyen d'attaques à mains nues, subit un nombre de Blessures égal à votre Anneau du Feu. Cet effet dure un nombre de Rounds égal au double de votre Anneau du Feu.

Coup de l'Étoile Filante

- Anneau/Maîtrise: Feu 7 (Atemi)
- Type: Martial

Comptant parmi les Kiho les plus puissants et spectaculaires à la fois, cette attaque martiale dévastatrice peut handicaper à jamais un adversaire quand on l'utilise sans retenue. Quand il s'en sert, les poings du moine se couvrent de flammes et ses yeux prennent l'allure de charbons ardents. Ce Kiho ne peut être activé qu'au prix d'un Point de Vide (et non au moyen d'un Jet de Vide/Méditation). Pour l'activer, une attaque à mains nues doit aussi s'accompagner de deux Augmentations. L'attaque à mains nues inflige des dommages normaux, plus des dommages supplémentaires égaux à XgX, où X représente votre Anneau du Feu. Par ailleurs, la cible et vous devez faire un Jet d'Opposition de Feu. En cas de réussite de votre part, la cible est Aveuglée pendant un nombre d'heures égal à votre Anneau du Feu.

Coup du Destin

- Anneau/Maîtrise: Feu 4
- Type: Martial

La force du destin est puissante et peut être domptée par ceux qui comprennent véritablement la nature de leur place dans l'univers. Lorsque vous activez ce Kiho actif et que vous êtes frappé par une attaque de corps à corps d'un adversaire, vous pouvez aussitôt effectuer une contre-attaque sous la forme d'une attaque à mains nues. Si vous n'avez pas encore entrepris votre Tour ce Round-ci, cela compte comme votre Tour. Si vous l'avez déjà joué, il s'agit d'une Action Gratuite. Cette contre-attaque ignore les Malus de Blessure dus à l'attaque en question. Ce Kiho dure jusqu'à la fin de l'escarmouche.

Danse des Flammes

- Anneau/Maîtrise: Feu 6
- Type: Martial

En imprégnant son chi de la puissance du Feu, on profite de pouvoirs considérables, comme une vitesse accrue et un tempérament endiablé. Quand ce Kiho est actif, vous pouvez porter des attaques à mains nues au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe. Vous devez effectuer une attaque à mains nues contre un adversaire (et non un allié ou objet) à chaque Round, sans quoi le Kiho prend fin.

Déséquilibre de l'Esprit

- Anneau/Maîtrise: Feu 5 (Atemi)
- Type: Mystique

La cible est embrouillée par une perturbation momentanée de son chi de Feu. La cible du coup atemi qui active ce Kiho est Hébétée.

Dompter le Dragon du Feu

- Anneau/Maîtrise: Feu 6
- Type: Intérieur

Le Feu ne peut être anéanti au moyen du Feu, et le froid ne peut rien contre lui. Lorsque vous activez ce Kiho, vous réduisez les dommages que vous subissez en raison de la chaleur ou du froid de -2g2. Cela inclut les effets qui génèrent du feu, comme les Sorts et autres Kiho. Cet effet dure 1 jour.

Fugacité du Feu

- Anneau/Maîtrise: Feu 4
- Type: Karmique

Le Feu darde et déferle, comme ceux qui le portent dans leur âme. Quand ce Kiho est actif, toutes vos Actions de Mouvement augmentent de 1,5m. Ce Kiho dure un nombre de Rounds égal à votre Anneau du Feu.

Poing d'Acier

- Anneau/Maîtrise: Feu 3
- Type: Martial

Le Feu détruit tout ce qu'il touche, et un moine qui parvient à dompter son chi de Feu obtient des résultats spectaculaires. Ce Kiho actif permet à vos attaques à mains nues d'infliger des dommages complets aux matériaux non métalliques, ce qui inclut le bois et la pierre, sans que vous ne pâtissiez d'effets secondaires en raison du choc. Cet effet dure un nombre de minutes égal à votre Anneau du Feu. Le MJ décide des dommages qu'un objet peut subir avant d'être détruit.

Poing de la Flamme

- Anneau/Maîtrise: Feu 3 (Atemi)
- Type: Martial

En mêlant votre chi à celui d'autrui alors que le Feu est ascendant en vous, vous pouvez désorienter et confondre un adversaire en limitant ses actions. Un adversaire frappé par l'attaque atemi qui active ce Kiho subit un malus au ND de toutes ses actions égal au triple de votre Anneau du Feu. Cet effet dure un nombre de Rounds égal à votre Anneau du Feu.

Kiho de Terre

Esprit Purificateur

- Anneau/Maîtrise: Terre 4
- Type: Intérieur

La pluie et le temps délavent les montagnes pour les débarrasser de leurs impuretés. Si vous activez ce Kiho, vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à la moitié de votre Anneau de Terre (arrondir à l'entier inférieur) aux jets visant à résister aux poisons et aux maladies.

Étreindre la Pierre

- Anneau/Maîtrise: Terre 5
- Type: Mystique

En canalisant leur chi comme celui d'une montagne, les moines deviennent comme la pierre, détournant les coups et ignorant les dommages. Quand vous activez ce Kiho, vous gagnez une Réduction égale au double de votre Anneau de Terre. Ceci se cumule avec toute autre forme de Réduction (issue par exemple d'une armure ou de Sorts). Cet effet dure un nombre de Rounds égal à votre Anneau de Terre.

Poing de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Type: Intérieur

Bien qu'elle fasse partie des Kiho de poing élémentaire, cette technique fait plus la part belle à la défensive qu'à l'offensive. Quand vous activez Poing de la Terre, vous ne pouvez adopter que la Posture de Défense ou d'Esquive. Si un adversaire échoue à vous attaquer au corps à corps, vous pouvez à votre Tour suivant tenter une Manœuvre de Désarmement contre celui-ci (s'il se trouve à portée) sans déclarer d'Augmentations, ce qui met un terme au Kiho. Par ailleurs, ce Kiho prend fin si vous ne l'utilisez pas dans la journée qui suit son activation.

Racine de la Montagne

- Anneau/Maîtrise: Terre 5
- Type: Intérieur

Comme les Crabe le disent si bien, la montagne ne bouge pas, tout comme ceux qui partagent sa force. Quand vous activez ce Kiho, les tentatives de Manœuvre de Renversement vous visant nécessitent deux Augmentations supplémentaires. Tout effort visant à vous déplacer contre votre volonté (dont les Manœuvres de Renversement) passe par un Jet d'Opposition de Terre en plus de tout autre coût ou Jet d'Opposition. Vous ne pouvez pas entreprendre d'Action de Mouvement sans dissiper cet effet.

Repose-toi, Mon Frère

- Anneau/Maîtrise: Terre 5 (Atemi)
- Type: Martial

Comptant parmi les plus difficiles et sacrés de tous les Kiho, cette technique est réservée à une poignée de membres des ordres de la Confrérie. Il fonctionne en inversant le cours du chi d'un individu Souillé, ce qui le fait souffrir atrocement et lui confère une certaine lucidité. On ne peut activer ce Kiho que par le biais d'une attaque atemi. Elle inflige des dommages à mains nues normaux malgré sa nature, plus un nombre de dés de dommages lancés (mais non gardés) égal au Rang de Souillure de l'Outremonde de l'adversaire. Une cible humaine ou une créature jadis non corrompue (par opposition aux oni et autres créatures naturellement Souillées) perd les avantages de sa Souillure de l'Outremonde pendant un nombre de Rounds égal à votre Anneau de Terre. Pendant ce temps, elle est affranchie de la folie et de l'instabilité mentale que lui confère habituellement la Souillure.

Saisir le Dragon de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 5
- Type: Intérieur

Le fait d'étreindre l'essence de la pierre confère au moine d'incroyables pouvoirs de résistance. Quand vous activez ce Kiho, vous réduisez les Malus de Blessure d'un nombre égal à votre Anneau de Terre. Vous pouvez également entreprendre des Actions Simples même au Rang de Blessure Épuisé. Cet effet dure un nombre de Rounds égal à votre Anneau de Terre.

La Terre n'a pas d'Yeux

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Type: Intérieur

Vous entrez en harmonie avec les vibrations qui agitent la Terre et vous en servez pour détecter les mouvements d'autrui. Ce Kiho activé vous permet de repérer l'arrivée de tout individu ou créature en contact avec le sol dans un rayon de 15m x votre Rang de Réputation. Vous ne connaissez que l'emplacement des choses mobiles en contact avec le sol. Si ce Kiho est actif au début d'une escarmouche, vous ne pouvez être pris en embuscade ou par surprise par un adversaire terrestre. Cet effet dure un nombre de minutes égal à votre Anneau de Terre.

Vitesse des Montagnes

- Anneau/Maîtrise: Terre 4 (Atemi)
- Type: Karmique

La Terre a bien des qualités, mais certainement pas la vitesse. En délivrant une attaque atemi contre un adversaire et en activant ce Kiho, son chi de Terre prend l'ascendant. On considère alors que l'Anneau d'Eau de cet adversaire a 2 Rangs de moins pour déterminer la distance qu'il peut parcourir dans le cadre d'une Action de Mouvement. Cet effet dure un nombre de Rounds égal au double de votre Anneau de Terre.

Voie de la Terre

- Anneau/Maîtrise: Terre 4
- Type: Martial

La poigne d'un moine peut se révéler aussi dure que la pierre et broyer ceux qui s'y laissent prendre. Avec ce Kiho actif, les adversaires engagés dans une Empoignade contre vous subissent un nombre de Blessures supplémentaires par Round égal à votre Anneau de Terre, quel que soit celui qui remporte l'Empoignade. Ces dommages s'infligent lors de l'étape de Réactions. Cet effet dure un nombre de minutes égal à votre Anneau de Terre.

Kiho du Vide

Bannissement des Ombres

- Anneau/Maîtrise: Vide 4 (Atemi)
- Type: Karmique

L'un des plus puissants effets du chi concerne la lucidité qu'il vous offre et qui vous permet de gommer pendant un temps vos imperfections. La cible de l'attaque atemi qui active ce Kiho ignore les effets de son Désavantage le plus coûteux pendant un nombre de Rounds égal à votre Anneau du Vide. Cet effet ne vise pas les Désavantages Sociaux et Spirituels.

Kiho et Non-moines

Les Kiho sont la chasse gardée de la Confrérie de Shinsei et la règle par défaut du JdR L5A veut que les autres personnages n'y aient pas accès. Même les Écoles accompagnées du registre Moine n'y ont pas droit, car il s'agit généralement d'institutions qui ne font pas partie de la Confrérie (comme les Hommes Tatoués Togashi du Clan du Dragon et les Henshin Asako du Clan du Phénix) et qui affichent une idéologie bien différente. Toutefois, le MJ qui souhaite accorder une place de choix aux Kiho (ou en faire un art martial mystique) se tournera vers les règles suivantes:

- Les personnages moines de la Confrérie acquièrent des Kiho normalement, comme décrit dans la partie traitant des Écoles de Moine.
- Les personnages affiliés à d'autres Écoles de Moine peuvent acheter des Kiho pour 1,5 fois le coût normal.
- Les personnages shugenja peuvent acheter des Kiho pour 2 fois le coût normal, en utilisant simplement leur Anneau en ce qui concerne le Niveau de Maîtrise (au lieu de leur Anneau + leur Rang de Maîtrise).
- Les ninja de nature mystique ou surnaturelle peuvent acheter des Kiho pour 2 fois le coût normal, en utilisant simplement leur Rang de Maîtrise pour ce qui est du Niveau de Maîtrise (au lieu de leur Anneau + leur Rang de Maîtrise).
- Les personnages qui n'appartiennent pas à la Confrérie peuvent connaître un nombre maximal de Kiho égal à leur Rang d'École de Moine ou de Shugenja (ou même de Ninja si vous l'autorisez).



Caresse de la Mort

- Anneau/Maîtrise: Vide 7 (Atemi)
- Type: Mystique

La Caresse de la Mort, aussi connue sous le nom de dim mak, est peut-être la plus rare et redoutée à la fois des formes de manipulation du chi des moines. Elle implique une série d'attaques atemi qui perturbent et corrompent le chi de l'adversaire, provoquant des douleurs atroces et parfois la mort. Vous devez porter trois attaques atemi à votre adversaire en trois Rounds consécutifs une fois ce Kiho activé. De plus, vous devez dépenser un Point de Vide supplémentaire après le troisième et dernier coup (en plus de tout Point de Vide dépensé pour activer le Kiho). Votre adversaire souffre alors d'une faiblesse accrue et de douleurs insupportables. Tous les Anneaux de la cible se réduisent de 1 par heure. Le malus maximal égale votre Rang de Réputation. Si un Anneau tombe à 0 en raison de ces malus, la cible sombre dans un état de catatonie et doit réussir trois Jets d'Opposition de Vide contre vous (on tient compte du Vide normal de la cible). Si la cible perd les trois jets de 5 ou plus, elle meurt (mais ce Kiho ne tue pas automatiquement la victime si son Anneau de Terre chute à 0). L'utilisation de cette technique est un motif d'excommunication au sein de la Confrérie de Shinsei.

Chant du Monde

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Type: Karmique

En écoutant le chant des éléments qui l'entourent, le moine parvient à percevoir l'univers avec un temps d'avance sur tout le monde. Quand vous activez ce Kiho, vous devez viser un adversaire situé dans un rayon de 15m et réussir un Jet d'Opposition de Vide contre lui. En cas de réussite, son Score d'Initiative baisse de 5 tandis que le vôtre augmente d'autant.

Effleurer le Dragon du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 4
- Type: Intérieur

Certains ordres de la Confrérie passent maîtres dans l'art d'aligner leur chi à l'élément dominant de leur environnement, tirant ainsi leur force du monde. Quand ce Kiho est actif, on considère que l'un de vos Anneaux et les Traits associés ont 1 Rang de plus. L'Anneau affecté dépend de l'environnement. Les montagnes augmentent la Terre, les côtes augmentent l'Eau, les plaines augmentent l'Air, les déserts et régions volcaniques augmentent le Feu, etc.

Jusqu'au Dernier Souffle

- Anneau/Maîtrise: Vide 3
- Type: Karmique

En expirant profondément, le moine peut disperser son énergie tout autour de lui et permettre à son entourage de la partager. Quand ce Kiho est activé, un individu au choix situé dans un rayon de 6m gagne un Point de Vide à son Tour suivant. Un même individu ne peut bénéficier des avantages de ce Kiho plus de deux fois par jour.

Lucidité Souveraine

- Anneau/Maîtrise: Vide 5
- Type: Mystique

Certains moines connaissent avec le monde une telle harmonie qu'ils ont conscience de tout ce qui les entoure. Quand vous activez ce Kiho, vous percevez la présence de toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 3m x votre Anneau du Vide. Vous percevez aussi des objets et individus délibérément cachés situés dans ce rayon, ce qui inclut portes secrètes, compartiments escamotés, objets enterrés, etc.

Poing du Vide

- Anneau/Maîtrise: Vide 4 (Atemi)
- Type: Martial

Contrairement aux autres attaques atemi, Poing du Vide ressemble à une attaque à mains nues normale qui semble infliger des dommages à la cible. Toutefois, il s'agit d'une illusion car son but consiste à faire de la cible un conduit avec le grand Vide. Vous devez déclarer une Augmentation pour frapper un adversaire avec ce Kiho. En cas de réussite, vous n'infligez pas de dommages, mais vous regagnez aussitôt deux Points de Vide. Ce Kiho ne peut être utilisé que contre des ennemis. Il n'a aucun effet sur les alliés du moine. Il n'a en outre aucun effet sur les cibles ne disposant pas de Points de Vide.

Salut Silencieux

- Anneau/Maîtrise: Vide 5 (Atemi)
- Type: Karmique

Les coups visant les organes sensibles ont des conséquences physiques, mais également spirituelles. Un adversaire frappé par une attaque atemi qui active ce Kiho doit dépenser deux emplacements de Sorts pour lancer un Sort. Cet effet dure un nombre de Rounds égal à votre Anneau du Vide.

Tourner la Roue Karmique

- Anneau/Maîtrise: Vide 8 (Atemi)
- Type: Karmique

Ce Kiho, l'un des plus puissants, n'est connu que d'une poignée de maîtres de la Confrérie et découvert au maximum par un seul représentant de chaque génération. Vous devez le délivrer au moyen d'une attaque à mains nues pour dompter les forces du destin qu'il renferme. Ce Kiho activé, vous dépensez tous vos Points de Vide restants. La cible de votre attaque perd un Désavantage Social, Spirituel ou Mental déterminé aléatoirement et en gagne un nouveau, de valeur égale, déterminé de la même façon. Le MJ peut décider de choisir quel Désavantage disparaît et apparaît si cela lui paraît plus intéressant (ou plausible)

Maho

La maho (la magie de sang), une forme de magie noire, s'appuie sur la puissance corrompue des kansen, des esprits élémentaires maléfiques originaires de Jigoku. Contrairement à la magie rokugani classique, qui exige que l'on naisse avec la faculté de parler avec les kami, la maho peut être utilisée par toute personne qui en connaît les incantations. Du reste, les kansen eux-mêmes murmurent leurs Sorts à l'oreille de ceux qui veulent bien les entendre. Le Clan de l'Araignée, les Damnés et les créatures de l'Outremonde emploient communément cette magie, mais les infâmes cultes des Adeptes du Sang et de nombreux maho-tsukai (sorciers de sang) de Rokugan en découvrent aussi les secrets. Comme elle constitue un pouvoir facile situé en dehors des frontières de l'Ordre Céleste, la maho séduit plus particulièrement les ambitieux et les opprimés, les samurai qui renoncent au Bushido et font passer le profit avant tout, ou les paysans amers qui rêvent d'une vie meilleure et pensent la trouver en se tournant vers les forces des ténèbres.

Apprentissage de la Maho

La maho est interdite à Rokugan. Aussi, son apprentissage et son utilisation constituent-ils des crimes impériaux. Bien évidemment, vu son attrait, cela constitue un crime fréquent. Il existe plusieurs façons d'apprendre des Sorts de Maho. Les personnages pourront en trouver sur un parchemin ancien, caché dans une bibliothèque ou la redoute d'un cultiste. Ils pourront aussi faire la rencontre d'un sensei corrompu désireux de leur offrir la magie du sang, ou un kansen «serviable» sentant leur soif de pouvoir et enclin à leur apprendre ses Sorts. Un groupe d'Adeptes du Sang ou de simples cultistes pourront également essayer de les recruter. Et il ne s'agit que de quelques exemples d'événements susceptibles de se dérouler pendant une aventure. En d'autres termes, il peut s'agir d'épreuves avec lesquelles le MJ testera la force de volonté et la pureté des personnages.

Les personnages du Clan de l'Araignée constituent un cas à part. L'École Chuda étudie la maho et les personnages qui lui appartiennent peuvent apprendre des Sorts de Maho au même titre que d'autres Sorts, à part le fait qu'ils en acquerront sans doute davantage en gagnant des Rangs de Maîtrise.

Du bon Équilibre de la Maho

Les Sorts de Maho et leurs règles d'incantation sont délibérément conçus pour être «surpuissants», afin d'attirer les personnages vers la Souillure et la damnation en leur offrant une magie redoutable avec laquelle aucun shugenja ne peut rivaliser. Normalement, il n'y a là pas un réel problème dans le jeu, car il appartient au MJ de décider si un joueur peut apprendre un Sort de Maho, afin de ne pas déséquilibrer le jeu. De toute façon, le prix demandé par la maho (une Souillure en hausse constante qui mène les personnages sur la voie des Damnés) reste le meilleur rééquilibrage qui soit.

Mais dans le cas d'une campagne incluant des personnages joueurs du Clan de l'Araignée, l'équilibre du jeu deviendra beaucoup plus important. Le MJ souhaitera peut-être appliquer un contrôle plus étroit sur l'accès aux Sorts de Maho afin de préserver un sentiment d'équité entre les personnages Chuda et le reste du groupe. Dans ce cas, nous vous recommandons de ne prendre en compte que le Rang de Maîtrise de Shugenja actuel (et non la somme de ses Rangs de Maîtrise d'Écoles de Shugenja) de ces personnages afin de déterminer le Niveau de Maîtrise des Sorts de Maho qu'ils peuvent apprendre, en tenant compte des Affinités.

Utilisation de la Maho

À l'instar des Sorts normaux, les Sorts de Maho ont un ND égal à 5 + (5 x Niveau de Maîtrise du Sort). Toutefois, le Jet d'Incantation de base de ces Sorts prend la forme de Rang de Réputation/Élément, et non de Rang de Maîtrise de Shugenja/Élément. Cela signifie que tous ceux capables d'apprendre des incantations peuvent lancer des Sorts de Maho. De même, il n'y a pas de restriction de Rang de Réputation sur ces Sorts, ce qui signifie que même un tout jeune maho-tsukai peut lancer Toucher de Mort s'il peut en apprendre les paroles.

Comme tous les Sorts, les Sorts de Maho se lancent au prix d'un nombre d'Actions Complexes égal à leur Niveau de Maîtrise. De même, il est possible de déclarer des Augmentations pour réduire le temps d'incantation, jusqu'à un minimum d'une Action Complexe.

Toutefois, l'exercice de la maho a un prix, et c'est au lanceur de le payer.

- Le sang d'une créature vivante douée de conscience doit être versé pour apaiser les kansen invoqués par le Sort de Maho. Le lanceur doit donc verser du sang (exprimé en Blessures) égal au double du Niveau de Maîtrise du Sort qu'il jette. Ainsi, un Sort de Maho de Niveau de Maîtrise 1 exigera l'équivalent de 2 Blessures de sang. Notez bien que rien n'oblige le lanceur à faire couler son propre sang! De nombreux maho-tsukai expérimentés mettent un point d'honneur à s'entourer de serviteurs, cultistes crédules et autres «alliés» qu'ils peuvent blesser ou tuer pour alimenter leur sorcellerie.

Verser le Sang d'Autrui

Quand un maho-tsukai fait couler le sang pour lancer un Sort de Maho, rien ne l'oblige à se servir de son propre sang. Naturellement, beaucoup de ces sorciers font preuve de cruauté et n'hésitent pas à blesser leur prochain dans le but d'employer leur sinistre magie.

Pour blesser quelqu'un et lancer un Sort, encore faut-il que la victime soit consentante (un cultiste ou quelque autre sbire) ou sans défense. Une cible sans défense peut tout simplement être ligotée, inconsciente, endormie ou Étourdie. Autrement dit, le sorcier se trouve dans l'impossibilité d'attaquer quelqu'un dans le but d'alimenter un Sort de Maho car l'incantation prend déjà la forme d'une Action Complexe.



- Le sang doit être versé que le Jet d'Incantation soit couronné de succès ou non. Toutefois, il existe un bon côté des choses, plus on verse de sang, plus le bonheur des kansen grandit et plus l'effet s'en ressent. Un maho-tsukai gagne une Augmentation Gratuite au Jet d'Incantation par tranche de sang nécessaire supplémentaire versée. Ainsi, pour un Sort de Niveau de Maîtrise 1, le lanceur gagne une Augmentation Gratuite par tranche de 2 Blessures supplémentaires de sang versé.



Mais la Souillure que la maho impose apparaît pire encore que le sang qu'elle exige. Si de nombreux maho-tsukai refusent de croire qu'ils fricotent avec les puissances de Jigoku, il s'agit pourtant de cela et chaque fois que l'un d'eux fait appel aux kansen, il s'expose à la Souillure. Chaque fois qu'un maho-tsukai parvient à lancer un Sort de Maho, il gagne un nombre de Points de Souillure égal au Niveau de Maîtrise du Sort -1, pour un minimum de 1 Point.

Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 1

Écrit dans le Sang

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 1
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 message (jusqu'à 10 mots)
- **Durée:** 1 semaine
- **Augmentations:** Durée (+1 jour par Augmentation), Spécial (+3 mots par Augmentation)

Les maho-tsukai utilisent ce Sort pour laisser des messages cachés, communiquer entre eux ou intimider leurs victimes. Le message, écrit en lettres de sang sur une surface plane, peut compter jusqu'à dix mots (des Augmentations permettront cependant de le rallonger). Une fois le message terminé, la surface absorbe l'encre qui disparaît, pour réapparaître ensuite une fois remplies les conditions fixées par le lanceur. Ces dernières peuvent être aussi simples ou complexes que le souhaite le lanceur, mais le kansen doit pouvoir les comprendre (à la discrétion du MJ). Tant que le message ne réapparaît pas, on ne peut le détecter physiquement, mais des sorts comme Sensation ou Lumière de la Lune montreront quelque chose de caché magiquement sous la surface.

Si la durée du Sort expire avant que les conditions de déclenchement aient été remplies, le sang caché réapparaît sans former le message.

Hémorragie

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 1
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 personne/créature
- **Durée:** Indéfinie
- **Augmentations:** Dommages (+1 Blessure d'hémorragie par Augmentation), Cible (+1 cible par Augmentation)

Ce Sort afflige une personne blessée d'un kansen malin. La cible doit déjà être blessée (en d'autres termes, avoir subi au moins 1 Blessure) pour que le Sort fasse effet. La plaie se met à saigner, infligeant 1 Blessure par Round au début du Tour de la victime. L'effet s'applique indéfiniment à chaque Round, jusqu'à ce que la plaie soit bandée au moyen d'un Jet de Médecine (Traitement des Blessures)/Intelligence contre un ND 20. Des soins magiques effaçant toutes les Blessures de la cible mettent aussi fin à l'hémorragie.

Héritage du Sombre Seigneur

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 personne/créature
- Durée: 5 Rounds
- Augmentations: Durée (+1 Round par Augmentation), Cible (+1 cible par Augmentation), Spécial (+1 Point de Vide par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort subtil attire près de la cible des kansen chargés de la distraire et de rompre le lien qu'elle entretient avec le véritable Vide. La cible perd aussitôt un Point de Vide qu'elle ne peut regagner tant que dure le Sort.

Inspirer la Peur

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 personne
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+10 minutes par Augmentation), Portée (+3m par Augmentation), Cible (+1 cible par Augmentation)

Ce Sort impose à la cible une Phobie au choix du lanceur. Pour toute la durée du Sort, la victime reçoit une Phobie à 3 Points (cf. Désavantage du même nom dans le *Livre du Feu*) choisie par le lanceur. Les maho-tsukai se servent généralement de ce Sort pour que leurs victimes aient peur de leurs propres armes et alliés, pour que les shugenja aient peur de leurs parchemins, et autres ruses cruelles.

Invoquer un Champion Mort-Vivant

- Anneau/Maîtrise: Terre 1
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 cadavre humanoïde
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Durée (+1 heure par tranche de 2 Augmentations), Portée (+6m par Augmentation), Cible (+1 cadavre par Augmentation)

Les maho-tsukai qui souhaitent s'entourer de morts-vivants pour se protéger ou décimer leurs ennemis utilisent ce Sort. Il doit être jeté sur un cadavre situé à portée (et non sur une créature vivante). Le cadavre s'anime sous l'action d'un kansen, se relève et sert son maître au mieux. D'un point de vue purement mécanique, le cadavre animé devient un zombie (cf. page 331 du *Livre du Vide*). Il obéit aux ordres simples (comme «Tue-les» ou «Attends là») du maho-tsukai qui l'a créé. Les ordres complexes ou liés à des conditions ne peuvent être compris. Le zombie restera donc à ne rien faire jusqu'à ce qu'il reçoive un ordre suffisamment simple. Une fois créé, le mort-vivant peut sortir du périmètre du Sort.

Détruit ou décapité, le zombie ne pourra être réanimé que si on lance le Sort une nouvelle fois. Au terme de la durée, le kansen s'en va et le mort-vivant s'effondre pour redevenir un simple cadavre.

Membre Neutralisé

- Anneau/Maîtrise: Eau 1
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 membre d'une personne
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Durée (+2 Rounds par Augmentation), Portée (+3m par Augmentation)

Ce Sort frappe les muscles d'un membre de la cible (un bras ou une jambe, au choix du lanceur) de douleur, de faiblesse et de tremblements. Tous les jets des actions physiques entreprises avec ce membre subissent un malus au ND de +15. Par ailleurs, si le membre visé est une jambe, on considère la victime comme sous l'effet du Désavantage Estropié pendant toute la durée du Sort.

Rite Sanglant

- Anneau/Maîtrise: Terre 1
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 personne/créature
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+2 minutes par Augmentation), Spécial (soigne +1g0 supplémentaire par Augmentation)

Ce Sort permet à de nombreux maho-tsukai de se faire passer pour de nobles prêtres désireux de soigner les blessés. Ce Sort convainc les kansen de se ruer dans le corps de la cible, de faire mine de refermer ses blessures et de lui permettre de reprendre du poil de la bête. La cible regagne aussitôt 1g1 Blessures et on considère qu'un de ses Traits (au choix du lanceur) augmente de 1 Rang pour la durée du Sort (cela peut même engendrer un accroissement temporaire des Blessures si l'Anneau de Terre augmente, mais elles reviennent à la normale une fois le Sort terminé, ce qui peut la tuer si elle a subi trop de coups). Toutefois, le prix à payer pour cette assistance n'a rien d'enviable: la cible du Sort gagne 1g1 Points de Souillure de l'Outremonde.

Sang et Ténèbres

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: Personnel
- Zone d'Effet: Rayon de 9m
- Durée: 10 Rounds
- Augmentations: Zone d'Effet (+1,50m de rayon par Augmentation), Durée (+2 Rounds par Augmentation)

Ce Sort crée autour du lanceur une sorte de périmètre noir ou rouge sang (au choix), les kansen bouchant ainsi la vue de tous les individus présents dans la zone. Tous ceux qui restent ou entrent dans la zone d'effet du Sort sont Aveuglés (à l'exception du lanceur) jusqu'à ce qu'ils la quittent. Le lanceur voit tout à fait normalement car les kansen reconnaissent leur maître et ne lui bouchent pas la vue. Une fois créée, la zone de ténèbres ne se déplace pas.

Les effets magiques et pouvoirs de l'Outremonde qui surmontent la cécité permettent de voir normalement. Pour le reste, il n'y a rien à faire jusqu'à la fin du Sort.

Songes Pêcheurs

- Anneau/Maîtrise: Air 1
- Portée: 90m
- Zone d'Effet: 1 créature intelligente
- Durée: 1 heure
- Augmentations: Portée (+15m par Augmentation), Spécial (+1 Augmentation Gratuite par tranche de 2 Augmentations)

À cause de ce Sort sinistre et subtil, la cible fait des cauchemars au cours desquels elle commet des actes déshonorants. Il ne peut être lancé que sur une personne qui dort ou se trouve dans une situation où elle pourrait facilement s'endormir (repos, méditation, etc.). Le lanceur n'a pas besoin de savoir précisément où se trouve la cible. Tant qu'elle se trouve à portée, le Sort fonctionne.

En raison de l'impact très troublant de ces rêves, la victime du Sort devient vulnérable aux manipulations ultérieures du lanceur. Pendant les 24 heures qui suivent la fin du Sort, le lanceur gagne une Augmentation Gratuite aux Jets de Tentation et d'Intimidation contre la victime. Le lanceur peut déclarer des Augmentations pour accroître le nombre d'Augmentations Gratuites en question.

Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 2

Absorber l'Âme

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 2
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 personne/créature
- **Durée:** 10 minutes
- **Augmentations:** Durée (+2 minutes par Augmentation), Portée (+3 mètres par Augmentation), Cible (+1 cible par Augmentation), Spécial (+1 Rang de Constitution par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort attire des kansen de Terre malveillants vers la cible, qui absorbent sa Terre et la rendent malade. Pour toute la durée du Sort, le Rang de Constitution de la victime baisse de 1 (pour un minimum de 1). Cela peut bien évidemment réduire son Anneau de Terre et ses Rangs de Blessures, la rendant ainsi plus vulnérable.

Caresse de Fu Leng

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 2
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 objet
- **Durée:** Instantanée
- **Augmentations:** Portée (+3m par Augmentation)

Ce Sort invoque des kansen chargés de dévorer et de détruire la substance la plus dangereuse à leurs yeux: le jade. Le lanceur peut viser n'importe quel objet en jade (y compris une arme) situé à portée, mais il doit être en mesure de le voir. Le jade se corrompt aussitôt, ses propriétés sacrées anéanties par une véritable saturation de Souillure. Il ne reste alors de lui qu'une substance noire et visqueuse.

Ce Sort ne peut pas affecter un *nemuranai* (artifact magique) éveillé qui contient du jade.

Douleur

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 2
- **Portée:** 9m
- **Zone d'Effet:** 1 créature
- **Durée:** 1 Round
- **Augmentations:** Durée (+1 Round par Augmentation), Portée (+1,5m par Augmentation), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort provoque une douleur atroce qui parcourt les membres de la cible avant de converger vers le torse. La victime tombe Au Sol, terrassée par la douleur, et ne peut agir à son Tour suivant. Par ailleurs, elle doit réussir un Jet de Volonté contre un ND 20 pour éviter de hurler, ce qui pourrait lui valoir une perte d'Honneur et/ou de Gloire.

Malédiction de Faiblesse

- **Anneau/Maîtrise:** Eau 2
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 personne/créature
- **Durée:** 10 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+2 Rounds par Augmentation), Portée (+3m par Augmentation), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Forme plus puissante de Membre Neutralisé, ce Sort projette une véritable nuée de kansen d'Eau courroucés sur la cible, qui lui infligent alors des maux de crâne, un état de faiblesse, de la fatigue et des spasmes musculaires. Pour la durée du Sort, la victime subit un malus de +10 au ND des activités physiques et mentales s'appuyant sur un Jet de Compétence ou de Trait (ce qui inclut les Jets d'Incantation). La cible subit également un malus de -10 au ND d'Armure car le handicap l'empêche d'éviter les coups.

Malédiction de l'Œil qui ne Cille pas

- **Anneau/Maîtrise:** Air 2
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** 1 créature
- **Durée:** 2 jours
- **Augmentations:** Durée (+1 jour par tranche de 2 Augmentations, jusqu'à une durée maximale de 7 jours), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort génère autour de la cible des kansen d'Air malveillants qui l'empêchent de dormir. Pour toute la durée du Sort, la victime ne peut pas trouver le sommeil et ne peut donc pas récupérer de Points de Vide ou d'emplacements de Sort grâce au repos. Par ailleurs, pour chaque jour passé sans dormir, la victime doit réussir un Jet de Constitution contre un ND 5 + (5 x le nombre de nuits sans sommeil) sous peine d'être Fatiguée.

Marionnettiste

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 2
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** 1 mort-vivant
- **Durée:** 4 heures
- **Augmentations:** Durée (+2 heures par Augmentation), Portée (+6m par Augmentation), Cible (+1 mort-vivant par Augmentation)

Ce Sort permet au maho-tsukai d'exercer sa volonté sur les morts-vivants présents dans la zone, d'en prendre le contrôle et de les obliger à lui obéir. Si le Sort vise une créature inintelligente incontrôlée (comme un zombie), le lanceur en prend automatiquement le contrôle. S'il vise un mort-vivant doué de libre arbitre (comme un pennaggolan), le lanceur doit réussir un Jet d'Opposition de Volonté contre la créature. De même, s'il vise un mort-vivant contrôlé par quelqu'un (un autre maho-tsukai, un Seigneur Oni, etc.), le lanceur doit réussir un Jet d'Opposition de Volonté contre celui-ci.



Une fois contrôlé, le mort-vivant obéit aux ordres pour la durée du Sort, dans la limite de son intelligence. En bref, les zombies ne saisissent que les ordres les plus simples («Tue-le»). Au terme du Sort, les morts-vivants repassent sous le contrôle de leur maître précédent (le cas échéant) ou retrouvent leur libre arbitre.

Répandre les Ténèbres

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 2
- **Portée:** 9m
- **Zone d'Effet:** 2 personnes
- **Durée:** Permanente
- **Augmentations:** Portée (+3m par Augmentation)

Cette malédiction sinistre est utilisée par les maho-tsukai qui souhaitent contrôler leur Souillure tout en propageant le don de Jigoku. Le Sort vise deux personnes, l'une d'elles au moins devant avoir la Souillure de l'Outremonde. Une partie de cette Souillure quitte cette créature pour passer à l'autre, les kansen réalisant l'opération avec joie. Le nombre maximum de Points de Souillure pouvant être transféré de cette manière égale le Rang de Réputation + Anneau de Terre du lanceur. Toutefois, il ne peut priver la cible de son dernier Point de Souillure (lorsque la Souillure tient quelqu'un, elle ne le lâche jamais de son plein gré).

Si la personne qui reçoit la Souillure n'est pas consentante, le lanceur doit réussir un Jet d'Opposition de Volonté contre la cible, sans quoi le Sort échoue.

Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 3

Armure d'Obsidienne

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 3
- **Portée:** Contact
- **Zone d'Effet:** 1 personne ou créature (peut être le lanceur)
- **Durée:** 10 minutes ou jusqu'à utilisation
- **Augmentations:** Durée (+5 minutes par Augmentation), Spécial (absorbe un Sort de plus par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort couvre la cible d'un bouclier invisible de kansen. Si la cible se voit frappée ou affectée par un Sort accompagné du mot-clé Jade, les kansen interviennent et annulent l'effet. La cible se couvre brièvement d'un nuage de flammes noires et muettes qui de toute évidence absorbent et dévorent le Sort, ce qui rend l'effet très spectaculaire. L'armure magique ne fonctionne normalement qu'une fois, mais un maho-tsukai de talent peut la rendre assez puissante pour qu'elle résiste à de multiples Sorts.

Cœur de Haine

- **Anneau/Maîtrise:** Air 3
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 créature
- **Durée:** 3 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round par tranche de 2 Augmentations), Portée (+3 mètres par Augmentation)

La cible de ce Sort est assaillie de kansen d'Air qui lui inspirent une violente rage meurtrière contre celui qu'elle regarde ou à qui elle parle au moment où le Sort prend effet (les maho-tsukai les plus malins se cachent avant de lancer ce Sort pour ne pas être victimes de l'accès de colère). Pour toute la durée du Sort, une rage meurtrière incontrôlable dévore la victime qui ne songe qu'à tuer l'objet de sa haine. Elle s'en prend donc à lui au mieux de ses capacités.

Au début de chaque Tour, la victime fait un Jet d'Honneur contre un ND 30 afin de contrôler sa rage pour le Round. Consacrant une bonne partie de son énergie à contenir sa colère, elle ne peut alors entreprendre que des Actions Simples ou Gratuites pour le Round.

Essence de la Fausse Vie

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 3
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 cadavre humanoïde
- **Durée:** Indéfinie
- **Augmentations:** Portée (+6m par Augmentation), Cible (+1 cible par tranche de 3 Augmentations)

Ce Sort anime un cadavre pour en faire un guerrier mort-vivant. Contrairement aux zombies temporaires crées par Invoquer un Champion Mort-Vivant, ce Sort lie un kansen à un cadavre, créant un puissant revenant Souillé qui sert le lanceur au mieux. La créature en question, un revenant, est décrite page 328 du *Livre du Vide*. Le monstre reste indéfiniment (du moins jusqu'à sa destruction) et la Souillure qui l'imprègne l'empêche de se décomposer davantage. Il ne peut parler, mais comprend les ordres verbaux et y obéit. Enfin, il sert le maho-tsukai qui l'a invoqué jusqu'à être détruit physiquement.

Invoquer un Oni

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 3
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 oni invoqué
- **Durée:** Indéfinie
- **Augmentations:** Spécial (+1g0 par Augmentation au Jet de Volonté visant à contrôler l'oni), Spécial (oni plus puissant, à la discrétion du MJ)

Comptant parmi les Sorts les plus périlleux du répertoire des maho-tsukai, ce Sort invoque un oni de Jigoku. Le monstre apparaît où le lanceur le souhaite dans les limites de portée mais il faut aussitôt lui donner un nom: celui du lanceur ou d'une personne étroitement liée au lanceur (un ami proche, un parent direct, ou un individu à qui le lanceur doit la vie), sans quoi il repart sur-le-champ à Jigoku. Le nom retient en fait l'oni à Ningen-do et lui permet de rester dans le royaume des mortels.

Une fois l'oni baptisé, le lanceur effectue un Jet d'Opposition de Volonté contre lui. S'il lui a donné son propre nom, il gagne un bonus de +3g2 au jet, sachant qu'il peut également déclarer des Augmentations lorsqu'il lance le Sort pour gagner des dés lancés (mais non gardés) supplémentaires en vue de ce jet. Le MJ doit bien évidemment déterminer la Volonté de l'oni: un oni puissant aura une volonté élevée. Si le lanceur remporte le jet, le monstre obéit à ses ordres, du moins pour l'instant. Dans le cas contraire, l'oni recouvre sa liberté et cède habituellement à une rage meurtrière jusqu'à la complète destruction de celui qui l'a invoqué.

Le baptême d'un oni reste une affaire périlleuse, car le monstre va tenter de voler le nom en question pour recouvrer son libre arbitre et évoluer en toute liberté dans le royaume des mortels. Ces créatures deviennent des Seigneurs Oni, des monstres surpuissants capables de produire des copies mineures d'eux-mêmes. Ainsi, un oni invoqué ne s'en prendra habituellement pas tout de suite à la personne qui lui a donné son nom, mais cherchera à la garder en vie jusqu'à ce qu'elle parvienne à lui voler totalement son nom.

Les Dangers des Oni

Gérer un Oni Invoqué

Les MJ et joueurs qui lisent le Sort Invoquer un Oni réaliseront vite que faire appel à un tel monstre pour terrasser un adversaire présente de grands risques. Pourquoi faire appel à un oni susceptible de vous voler votre nom, de faire de vous son esclave et de constituer une véritable plaie pour le monde entier? La réponse est simple: en raison d'une arrogance exacerbée et d'une véritable soif de pouvoir. L'oni est un serviteur très puissant qu'un maho-tsukai de talent gardera longtemps sous contrôle. Par ailleurs, les maho-tsukai, souvent trop sûrs d'eux, ne connaissent pas toujours les conséquences probables de leurs actes.

Si l'on détruit physiquement l'oni, il subit son bannissement vers Jigoku, libérant ainsi la personne qui porte sa Marque. Les maho-tsukai les plus puissants, ceux capables de vaincre des oni, invoquent bien souvent de tels monstres pour infliger des Marques à leurs ennemis, ce qui constitue un moyen de contrôle et de chantage. De même, un maho-tsukai poussé au désespoir invoquera peut-être une telle horreur pour mener des attaques suicides dans l'espoir de la voir détruite et que lui-même soit libéré de sa Marque.

Une personne qui partage son nom avec un oni acquiert une Marque d'Oni, qui prend la forme d'une légère décoloration de la peau. Chaque jour, le porteur d'une telle marque doit réussir un Jet de Terre pour ne pas gagner de Souillure de l'Outremonde due au lien corrupteur qu'il entretient avec l'oni (pour plus de détails, reportez-vous aux règles traitant de la Souillure). Chaque semaine, il doit faire un autre Jet d'Opposition de Volonté, semblable au premier, contre l'oni pour ne pas lui céder son nom. L'oni gagne +1g1 à ce jet pour chaque Rang de Souillure de l'Outremonde que la Marque a infligée au porteur. Si le porteur du nom et la personne ayant convoqué l'oni ne font qu'une seule et même personne, il gagne toujours le bonus de +3g2 au jet, sans oublier les bonus des Augmentations du Sort d'origine.

Si l'oni remporte ce jet, il vole le nom de sa victime et devient un Seigneur Oni, se libérant ainsi de son invocateur (même si ce dernier diffère de celui ayant la Marque d'Oni). Désormais privée de son nom, la victime de la Marque d'Oni devient l'esclave du monstre et doit obéir à ses ordres.

Si l'oni est détruit ou renvoyé à Jigoku, il perd son lien avec la personne dont il porte le nom, et la Marque d'Oni disparaît.

Mort par-delà la Vie

- Anneau/Maîtrise: Terre 3
- Portée: Contact
- Zone d'Effet: 1 personne
- Durée: 24 heures
- Augmentations: Durée (+24 heures par Augmentation)

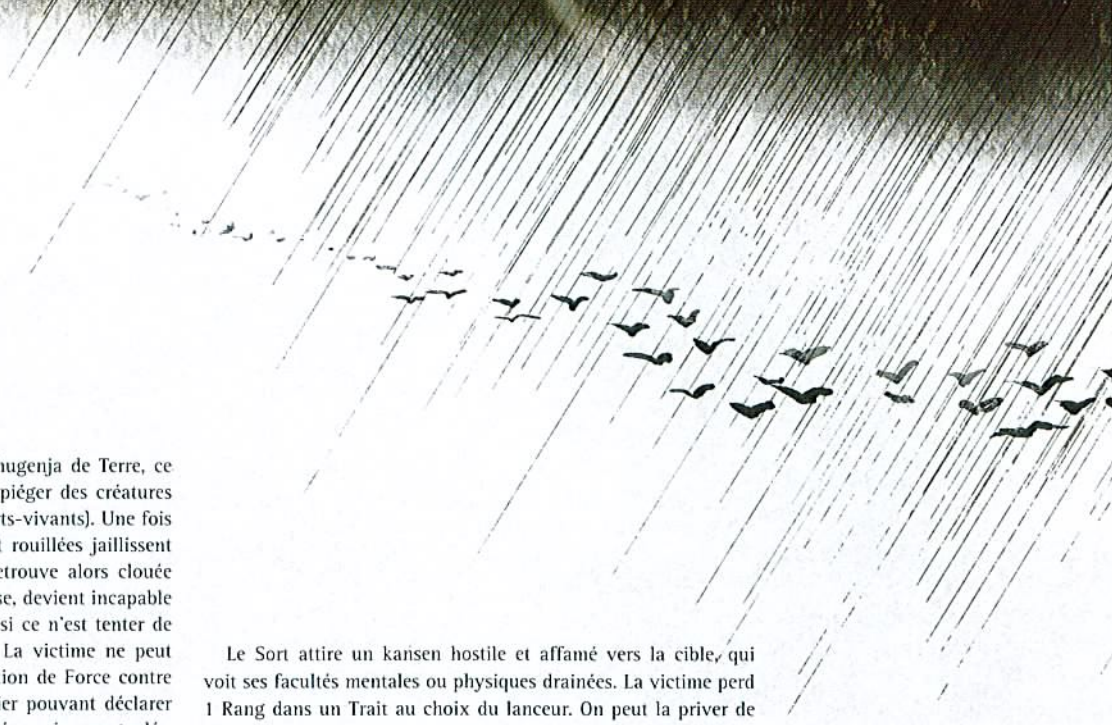
Ce maléfice compte parmi les Sorts les plus secrets des chefs du culte des Adeptes du Sang et ne s'apprend que rarement chez les maho-tsukai qui n'appartiennent pas à cet ordre d'élite. Il permet au lanceur de tromper la mort, pour son propre compte ou celui d'autrui. Le Sort doit être lancé sur une cible vivante et ses effets protecteurs durent 24 heures, même si des lanceurs de sorts de talent sauront les prolonger. Si la cible meurt alors que le Sort agit encore, de puissants kansen emportent son âme et l'empêchent de passer à Meido pour y être jugée. Huit heures après la mort, ils rapportent l'âme et la réincarnent dans son corps, puis la cible revient à la vie au Rang de Blessure Épuisé. En revenant ainsi d'entre les morts, la cible subit un Rang de Souillure, tout simplement parce que son âme est restée entre les mains de kansen pendant 8 heures.

Cette résurrection blasphématoire fonctionne tant que le cadavre de la cible reste intact. Si on tranche des membres ou la tête, le corps se ressoude au retour des kansen. La seule façon d'empêcher la résurrection consiste à disperser le corps aux quatre vents ou le réduire en cendres.

Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 4

Chaînes de Jigoku

- Anneau/Maîtrise: Terre 4
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 créature/personne
- Durée: 10 minutes
- Augmentations: Durée (+5 minutes par Augmentation), Portée (+3m par Augmentation), Spécial (+1g0 par Augmentation au jet du lanceur visant à retenir le prisonnier)



Noir pendant des Sorts de Coercition des shugenja de Terre, ce maléfice invoque des kansen censés lier et piéger des créatures vivantes (il ne peut donc pas affecter de morts-vivants). Une fois le Sort lancé, des menottes de fer noires et rouillées jaillissent du sol pour emprisonner la cible, qui se retrouve alors clouée sur place. La cible immobilisée et sans défense, devient incapable d'entreprendre la moindre action physique, si ce n'est tenter de se libérer (elle peut tout de même parler). La victime ne peut se libérer qu'en réussissant un Jet d'Opposition de Force contre l'Anneau de Terre du maho-tsukai (ce dernier pouvant déclarer des Augmentations pour gagner des dés lancés, mais non gardés, supplémentaires). Une fois le Sort arrivé à terme, les menottes se dissolvent en une sorte de boue noirâtre dégoûtante.

Souffle Impur

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4
- **Portée:** 30m
- **Zone d'Effet:** 1 créature
- **Durée:** Instantanée (cf. ci-dessous)
- **Augmentations:** Dommages (+1g0 par Augmentation), Portée (+6m par Augmentation), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Comptant parmi les plus redoutables Sorts de Maho, Souffle Impur transforme l'air que contiennent les poumons de la cible en kansen Souillés qui ressortent violemment de son corps en lui ravageant les voies respiratoires, au point qu'elle saigne du nez, de la bouche et des oreilles. Le Sort a une VD égale à l'Anneau d'Air de la cible en termes de dés gardés. Par ailleurs, les dommages sont tels que le simple fait de respirer devient douloureux. La victime subit donc un malus au ND continu de +10 à toutes ses actions. Cet effet ne saurait s'achever naturellement, même si l'on soigne les Blessures. Toutefois, les soins magiques (Sorts, Kiho et autres effets surnaturels) apaisent les poumons et mettent fin au malus au ND.

Vol d'Âme

- **Anneau/Maîtrise:** Terre 4
- **Portée:** 1,5km
- **Zone d'Effet:** 1 personne
- **Durée:** 1 jour
- **Augmentations:** Spécial (+1 Rang de Trait supplémentaire par tranche de 2 Augmentations)

Contrairement à la plupart des Sorts de Maho, ce maléfice peut être lancé en qualité de rituel (plusieurs lanceurs peuvent donc y participer). On sait le culte des Adeptes du Sang spécialiste de ce Sort dans le but d'affaiblir et d'estropier ses ennemis. Pour le lancer, le maho-tsukai doit disposer d'un fétiche ou objet appartenant à la cible (une mèche de cheveux, une goutte de sang, un objet personnel, etc.).

Le Sort attire un kansen hostile et affamé vers la cible, qui voit ses facultés mentales ou physiques drainées. La victime perd 1 Rang dans un Trait au choix du lanceur. On peut la priver de plusieurs Rangs en prenant des Augmentations, mais le Trait ne peut descendre à moins de 1. Pour chaque maho-tsukai supplémentaire participant au Sort, un Trait en plus peut être drainé d'autant.

Si ce Sort réduit l'Anneau de Terre de la cible, il diminue également ses Blessures à chaque Rang, provoquant la mort si les dommages déjà subis sont importants.

La Vérité est un Fléau

- **Anneau/Maîtrise:** Air 4
- **Portée:** 15m
- **Zone d'Effet:** 1 personne
- **Durée:** 10 minutes
- **Augmentations:** Durée (+2 minutes par Augmentation), Portée (+3m par Augmentation), Cible (+1 par Augmentation)

Comptant parmi les plus subtils et les plus destructeurs psychologiquement de l'arsenal des maho-tsukai, ce Sort pousse un kansen à modifier les pensées de la cible, au point que celle-ci ne peut plus mentir. Quoi qu'elle tente de dire, la cible du Sort n'exprimera que vérité, aussi dommageable soit-elle pour elle, sa famille, son seigneur ou son Clan. En fait, elle avouera même de dangereux secrets. Pour cacher la vérité lorsque l'on est victime de ce Sort, il faut réussir un Jet de Volonté contre un ND 30.

Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 5

Force des Ténèbres

- **Anneau/Maîtrise:** Feu 5
- **Portée:** Personnel/Contact
- **Zone d'Effet:** 1 personne
- **Durée:** 10 Rounds
- **Augmentations:** Durée (+1 Round par Augmentation), Spécial (+1 Rang de Trait Physique par tranche de 2 Augmentations)

Ce Sort imprègne la cible du pouvoir de la Souillure et bonifie très brièvement ses facultés physiques, ce qui lui permet d'accomplir des exploits de rapidité, de force et de vigueur surhumains. Le bénéficiaire voit son Anneau de Terre augmenter de 1, et ses trois autres Traits Physiques gagner 1 Rang pour toute la durée du Sort (le lanceur peut déclarer des Augmentations pour accroître les Traits, mais pas l'Anneau de Terre). Il gagne aussi le pouvoir de voir malgré les gênes visuelles: brouillard, fumée ou obscurité. Les signes physiques de cette amélioration apparaissent autant visibles que grotesques: la peau de la cible enfle et ses yeux prennent une teinte rouge sang.

Ce Sort augmente le nombre de Blessures par Rang de Blessure de la cible afin qu'elles correspondent à son Anneau de Terre. Une fois le Sort expiré, l'Anneau de Terre retombe à la normale, tout comme les Blessure de la cible, ce qui peut la tuer si elle a subi de graves dommages alors qu'elle jouissait du Sort.

Possession

- Anneau/Maîtrise: Air 5
- Portée: 30m
- Zone d'Effet: 1 personne
- Durée: 1 jour
- Augmentations: Durée (+1 jour par tranche de 2 Augmentations), Portée (+7,5m par Augmentation), Spécial (+1g0 au Jet d'Opposition de Volonté par Augmentation)

Ce Sort redoutable permet au maho-tsukai de posséder une personne, d'introduire son âme dans le corps possédé pour en prendre le contrôle tel un pantin. Le lanceur doit connaître le nom de la victime choisie et disposer d'une goutte de sang ou d'une mèche de cheveux de celle-ci. Une fois le Sort lancé, le maho-tsukai doit faire un Jet d'Opposition de Volonté contre la cible (le lanceur peut déclarer des Augmentations pour gagner des dés lancés mais non gardés au jet). Si la cible le remporte, la possession échoue et le lanceur subit 2g1 Blessures, car les kansen courroucés s'en prennent à celui qui les a appelés. Mais si le lanceur l'emporte, il possède le corps de la victime et peut en faire ce qu'il veut. Toutefois, il n'a pas accès à ses souvenirs, ses connaissances ou son instinct. En termes de jeu, le corps possédé a ses Traits et Avantages physiques, mais les Traits Mentaux, Avantages Mentaux/Spirituels, Techniques d'École et Compétences du maho-tsukai.

La victime du Sort sait ce qui lui arrive, comme si elle vivait une sorte de rêve éveillé. Une fois le Sort expiré, l'âme du lanceur repart vers son corps et la victime recouvre son libre arbitre (elle doit alors faire face aux conséquences de ses actes).

Tant que dure la possession, le corps du lanceur est plongé dans une sorte de coma. Il ne peut mettre un terme à la possession prématurément ou retourner dans son corps comme bon lui semble. Si l'hôte meurt, le maho-tsukaï réintègre aussitôt son corps. Si le corps du lanceur est tué, il n'a aucun endroit où aller au moment où le Sort expire et meurt donc quand le maléfice prend fin.

Toucher de Mort

- Anneau/Maîtrise: Terre 5
- Portée: 15m
- Zone d'Effet: 1 créature
- Durée: Instantanée
- Augmentations: Portée (+3m par Augmentation), Cible (+1 cible par tranche de 2 Augmentations)

Toucher de Mort, le plus redoutable des Sorts de Maho, noircit et pourrit la cible. La peau de ce dernier se ratatine et prend une teinte noirâtre, ses cheveux virent au gris avant de tomber, et son corps est perclus de douleur. La victime vieillit physiquement de 10 ans et subit 7g7 Blessures. Ces dernières peuvent être soignées normalement, mais le vieillissement ne peut être inversé et un personnage qui a le malheur d'être touché plusieurs fois par ce Sort deviendra rapidement un vieillard décrépit (s'il ne meurt pas tout bonnement).

La Souillure de l'Outremonde

La Souillure de l'Outremonde représente l'influence corruptrice de Jigoku dans le monde des mortels. Elle s'infiltre dans le monde au travers de différents portails spirituels (le plus connu et redouté étant le Puits Suppurant, au cœur de l'Outremonde) et se propage sans relâche à Ningen-do, infectant les vivants, réanimant les morts, déformant la faune et la flore, et même le sol et l'eau. Rokugan découvrit le terrible pouvoir de la Souillure lors de la Première Guerre, lorsque les légions d'oni, de gobelins et d'autres horreurs de Fu Leng se déversèrent dans l'Empire. Depuis, les Rokugani (et notamment les Crabe qui y sont confrontés chaque jour) ne la connaissent que trop.

Les premières générations de shugenja et d'érudits rokugani imaginaient la Souillure comme une sorte de «sixième élément», celui de la corruption, qui cherchait à détruire les cinq autres. Mais depuis quelque temps, leur analyse semble s'être affinée et ils admettent la Souillure comme la contamination de Jigoku, le Royaume du Mal.

La Souillure agit comme une infection ou une maladie et se répand par inhalation ou contact, mais elle a un but, comme une conscience. Manifestation directe de Jigoku, elle a pour objectif de corrompre tout ce qu'elle touche et de soumettre les âmes et les esprits aussi sûrement qu'elle assujettit les corps. Et contrairement à une maladie normale, il s'avère presque impossible de s'en débarrasser. Dès lors que son contact corrompt quelque chose, elle laisse une trace indélébile, qui grandit et entame la pureté de la victime. Les créatures vivantes infectées par la Souillure succombent à d'étranges mutations, développent une force et des pouvoirs surnaturels, et se montrent violentes et malicieuses alors que la Souillure imprègne leurs rêves et pensées. Les cadavres investis de Souillure se relèvent sous la forme de morts-vivants cherchant à détruire tout ce qui les entoure.

Le monde lui non plus ne s'abrite pas de la Souillure. En se propageant, la contamination de Jigoku remplace les kami naturels, les esprits inhérents au monde matériel, par des kansen pervertis et malins, des esprits maléfiques et Souillés. La faune devient difforme et délétère, l'air s'emplit de vapeurs nauséabondes et empoisonnées, et le sol lui-même devient stérile pour n'accueillir plus que des choses issues d'un autre monde. Dans les régions particulièrement Souillées comme l'Outremonde, les shugenja ont du mal à lancer leurs Sorts, car les kami qui répondent à leurs prières manquent et n'offrent que peu de réactivité.

La Souillure peut se propager de différentes façons, la plus simple étant le contact. Tout ce qui s'approche d'une source de Souillure a toutes les chances de contracter le mal. Le Puits Suppurant, cette porte ouvrant sur Jigoku, est la plus terrible source de Souillure du monde, dont le déversement perpétuel a donné naissance au redoutable Outremonde, le territoire du mal situé au sud-ouest de Rokugan. L'Outremonde apparaît vaste, mais son pouvoir diffus, et il semble assez facile de contenir sa propagation. Ainsi, depuis la construction de la Grande Muraille

Kaiu au VIIIe siècle, les frontières de la région n'ont pas bougé. La Souillure se répand plus facilement par l'intermédiaire de créatures déjà Souillées et les apparitions de monstres de l'Outremonde dans l'Empire laissent souvent des poches de Souillure derrière elles. L'utilisation de Sorts de Maho propage aussi la Souillure, sans compter les kansen qui parcourent librement l'Empire et cherchent à tenter les mortels.

Un simple contact avec un objet ou une personne Souillé suffit à propager la contamination, même si la Terre inhérente aux créatures vivantes leur permet parfois de résister. Un contact se révèle particulièrement dangereux (ingérer de l'eau ou de la nourriture Souillée, se faire mordre par une créature de l'Outremonde, être blessé par une arme Souillée, se faire éclabousser de sang ou d'ichor Souillé, ou encore se faire embrasser par une sorcière des marais).

D'un point de vue technique, l'infection de Souillure prend la forme de Points et de Rangs, tout comme la Gloire et l'Honneur, chaque Rang valant 10 Points. Quand un personnage cumule 10 Points de Souillure, il gagne un Rang et ses Points retombent à 0. Toutefois, là où l'Honneur, la Gloire et la Statut montent ou descendent au fil des circonstances, la Souillure se contente généralement de monter.

Vivre avec la Souillure

Curieusement, être Souillé à Rokugan n'a rien d'illégal. En revanche, le dissimuler vous s'expose à des représailles. Ce qu'on appelle «abriter la Souillure» est un crime très sérieux, car ceux qui ont la Souillure peuvent la transmettre, et donc mettre en danger le reste de l'Empire. Un individu dont on constate la Souillure, ou qui se présente comme l'ayant, subit de graves restrictions sociales. Beaucoup font seppuku sur-le-champ pour que la honte ne rejaillisse pas sur leur famille. Les autres mènent une existence difficile d'autodiscipline. Ils n'ont pas le droit de se marier ou d'avoir des enfants (de peur de propager le mal) et ne reçoivent aucune invitation à se rendre à la cour, d'assister aux festivals ou de participer à la vie publique. Les Chasseurs de Sorcières Kuni du Clan du Crabe connaissent leur état et leur rendent visite régulièrement pour voir comment ils vont et s'assurer que la Souillure ne progresse pas. En échange, les victimes ont le droit de boire le Thé de Pétales de Jade, une infusion qui permet au corps de mieux résister à l'agression de la Souillure.

Quand un individu est sérieusement atteint (Rang 4, voire Damné), il n'a pas le droit de vivre. Les représentants de la caste des samurai ont le droit de faire seppuku, notamment s'ils ont encore toute leur tête, mais en cas de refus, on les exécute sans aucune exception.

Le Thé de Pétales de Jade

Malgré son nom très évocateur, le Thé de Pétales de Jade ne renferme pas de jade. En fait, il s'agit d'une décoction de plantes conçue au moyen d'une fleur rare que la Confrérie de Shinsei cultive dans une poignée de monastères. L'absorption du breuvage fait reculer les symptômes physiques et mentaux de la Souillure (comme la dépigmentation de la peau, la mauvaise odeur, les cauchemars, etc.) et neutralise temporairement les Pouvoirs de l'Outremonde du malade. Toutefois, il ne peut rien contre les mutations les plus graves.

Tant qu'un personnage Souillé boit son thé tous les jours, ces protections agissent. En outre, il résistera bien mieux à tout nouvel accès de Souillure.

En raison des effets connus du Thé de Pétales de Jade, ceux qui souhaitent cacher leur Souillure font tout pour se procurer la fleur. Les Chasseurs de Sorcières Kuni collaborent avec la Confrérie de Shinsei pour garder une trace de tous ceux qui bénéficient de ce thé et traquent sans relâche ceux qui en font la contrebande. Du reste, le simple fait de posséder du Thé de Pétales de Jade sans autorisation revient bien souvent à s'accuser de Souillure.



On peut difficilement dissimuler la Souillure. Plus vous en avez, plus vos mutations physiques et tics comportementaux sautent aux yeux. Les Chasseurs de Sorcières Kuni font particulièrement attention à ces symptômes. D'autres Clans disposent aussi de leurs propres organisations qui cherchent les preuves de maho et de Souillure, notamment les Inquisiteurs Phénix et le Kuroiban (Garde Noire) Scorpion. Cacher sa Souillure aux yeux de tels individus et éviter les violations publiques d'étiquette capables de vous dénoncer sont des entreprises difficiles. Bien évidemment, la Souillure offre parfois son aide subtile à ceux qui cherchent à dissimuler leur secret, leur conférant des pouvoirs qui leur permettent de cacher plus facilement la contamination.

Gain de Souillure

Corruption Active

La Souillure, contagieuse et maligne, cherche à se propager. Chaque fois qu'un personnage est exposé à la Souillure, même brièvement, il doit réussir un Jet de Terre pour lui résister. Le ND du jet dépend avant tout de la gravité de l'exposition. Ainsi, une exposition passive à un environnement Souillé (par exemple, parcourir l'Outremonde sans jade) reste bien moins dangereuse qu'un contact direct avec une créature Souillée. Dans les situations où plusieurs conditions s'appliquent (se faire mordre par une créature Souillée dans l'Outremonde), faites un seul jet sur la Table 4.1, mais utilisez le ND le plus élevé.

Chaque fois qu'un personnage rate un tel jet, il gagne aussitôt 1 Point de Souillure.

Progression de la Corruption

Dès lors qu'un personnage a de la Souillure, cette dernière tente de croître et le dévore lentement de l'intérieur, qu'il s'agisse de son corps, de son esprit ou de son âme. On peut facilement résister à une infection mineure, mais la Souillure ne renonce jamais et reste à l'affût du moindre moment de faiblesse. Un personnage Souillé doit faire des Jets de Terre réguliers pour voir comment progresse le mal. La fréquence de ces jets et le ND requis augmentent avec l'installation de la Souillure, comme le montre la Table 4.2.

Chaque fois que le personnage rate un tel jet, il gagne 1 Point de Souillure.

Table 4.1: Jets d'Exposition à la Souillure

Source de l'exposition	ND
Parcourir l'Outremonde sans jade (par jour)	10
Blessé dans l'Outremonde	10
Être exposé à du sang ou de l'ichor Souillé	10
Proximité physique/contact avec une créature très Souillée	10
Utiliser un Pouvoir Mineur de l'Outremonde	15
Blessé (mordu/piqué/griffé) par une créature Souillée	15
Frappé avec une arme Souillée	15
Porter une Marque d'Oni	15
Submergé dans un liquide Souillé (eau ou autre)	15
Utiliser un Pouvoir Majeur de l'Outremonde	20
Manger/boire de la nourriture ou de l'eau Souillée	20
Avalé tout cru par un oni	30

Un personnage qui boit du Thé de Pétales de Jade tous les jours gagne un bonus de +2g2 à ces Jets de Terre. Mener une existence tournée vers la piété, la méditation et la pureté morale et physique permet également de mieux résister, et confère un bonus allant de +1g0 à +3g0, à la discrétion du MJ. Beaucoup d'individus qui se découvrent atteints par la Souillure préfèrent se retirer dans des monastères spéciaux administrés par la Confrérie de Shinsei où ils reçoivent des visites régulières des Chasseurs de Sorcières Kuni. Ils y mènent une vie simple et pure, boivent leur Thé de Pétales de Jade et espèrent mourir sans rejoindre les rangs des Damnés.

Table 4.2: Progression de la Souillure

Niveau de Souillure	Fréquence du Jet	ND
Niveau 0	1 fois/mois	5
Niveau 1	1 fois/mois	10
Niveau 2	1 fois/2 semaines	15
Niveau 3	1 fois/semaine	20
Niveau 4	1 fois/jour	25

Se Protéger de la Souillure

La principale protection contre la Souillure est cette substance sacrée connue sous le nom de jade. Né des larmes de Dame Soleil à l'aube de la création, le jade a des propriétés de pureté résistantes à l'influence de Jigoku. Un personnage qui porte un morceau de jade gagne un bonus de +10 aux jets visant à résister à l'acquisition de Souillure. De même, en posant du jade sur une blessure potentiellement Souillée dans la minute qui suit le coup, la victime a droit à un bonus de +10 pour ne pas être Souillée.

Le jade ne protège pas contre la propagation de la Souillure pour un personnage déjà affecté. En outre, plus le jade absorbe de Souillure, plus ses qualités protectrices faiblissent. Il ramollit alors, devient cassant, perd ses couleurs et finit par être corrompu avant de se dissoudre en une sorte de gelée noire.



Les bushi Crabe qui se rendent dans l'Outremonde portent normalement de petits morceaux de jade pour se protéger, mais aussi pour préserver leur nourriture et leur eau de la Souillure qui sévit dans ce territoire. On les qualifie familièrement de «doigts de jade» et ils font partie de l'équipement standard de tous ceux qui s'aventurent dans l'Outremonde. Un doigt de jade tient normalement une semaine et les Crabe s'attardent rarement plus longtemps que cela sur les terres de Fu Leng. Plusieurs doigts de jade permettront de tenir un peu plus longtemps, mais comme ils absorbent tous la Souillure en même temps, chacun n'allonge pas la durée de protection d'une semaine complète. Ainsi, il existe une limite au temps dont on peut jouir d'une protection contre l'Outremonde, comme le montre la Table 4.3.

Table 4.3: Doigts de Jade dans l'Outremonde

Nombre de Doigts	Durée de la Protection
1	7 jours
2	13 jours
3	16 jours
4	19 jours
5	21 jours
6 ou plus	22 jours

Effets de la Souillure

La Souillure incarne le pouvoir de Jigoku, et elle cherche donc à propager la nature du Royaume du Mal, qu'il s'agisse de violence, de haine, de terreur, de douleur ou de destruction. Elle déforme et pervertit tout ce qu'elle touche, altère les désirs de chacun, détruit la vie et répand la mort. Les créatures vivantes sérieusement Souillées développent des mutations désagréables (dépigmentation de la peau qui peut aussi devenir rêche ou grasse, chute des cheveux) alors que le mal les ronge, ces mutations finissant par devenir vraiment saugrenues. Mais les symptômes physiques et mentaux sont encore pires. Les individus Souillés ont des accès de violence et des nausées, sans compter qu'ils entendent des voix les poussant sur le chemin du mal et de la destruction. Finalement, si on les laisse en l'état, la Souillure dévore ses victimes et en fait de terribles monstres.

Ceux qui étudient la Souillure (principalement la famille Kuni du Clan du Crabe) apprennent à en reconnaître ses symptômes et effets, en se référent à six niveaux de corruption, de l'infection mineure passive (quasi indétectable) à la dissolution finale où l'on devient «Damné».

Niveaux de Corruption de la Souillure

Niveau 0: Germes des Ténèbres

On ne considère pas comme Souillé un personnage avec moins d'un Rang de Souillure. Ce niveau d'infection ne s'accompagne d'aucun symptôme et ne peut être décelé par des moyens connus. Ainsi, même les Sorts comme Frappe de Jade qui visent les individus Souillés ne blesseront pas une telle personne. Au pire, la victime fera de mauvais rêves.

Personnages Souillés

Les règles de la Souillure présentées ici constituent la vision «par défaut» de Rokugan, selon laquelle la Souillure est une force mortelle et dévorante qui submerge rapidement tous ceux qui tombent sous son emprise. Toutefois, certains MJ préféreront lancer une campagne au cours de laquelle les personnages n'y succombent pas aussi rapidement, notamment si le Clan de l'Araignée constitue une faction jouable pour les PJ. Dans ce cas, nous vous recommandons de ralentir le rythme de progression du mal, en réduisant la fréquence des jets de propagation ou les ND de 5. Le MJ peut aussi ajouter un Rang de Souillure à chaque niveau d'infection (cf. ci-dessous), ce qui permettra aux personnages de tenir plus longtemps avant de rejoindre les Damnés.

Les MJ particulièrement ambitieux ou hétérodoxes laisseront les joueurs interpréter des personnages Damnés, en leur imposant sans doute certaines restrictions. Soyez tout de même conscient que cela altère considérablement la nature et le rôle de la Souillure à Rokugan car elle n'a rien d'une affaire à prendre à la légère!

Niveau 1: Corruption Passive

Un personnage qui a au moins 1 Rang de Souillure, mais pas 2, correspond à ce niveau de corruption. Les symptômes restent minimes. Par exemple, le personnage subira des cauchemars occasionnels et se sentira parfois malade ou fatigué. Toutefois, le jade lui brûle la peau et les Sorts visant des cibles Souillées (comme Frappe de Jade ou Glyphe de Pureté) l'affectent désormais.

Niveau 2: Corruption Active

Quand le Rang de Souillure d'un personnage est de 2 ou plus, il manifeste activement la Souillure. Désormais les symptômes physiques et mentaux divers, comme des cauchemars, des nausées et vomissements, des spasmes musculaires et des hallucinations légères deviennent coutumières. Sa peau peut également prendre une pâleur prononcée, et il lui arrive de suer abondamment ou d'être pris de frissons, sans compter les odeurs corporelles un peu fortes. Il gagne un Pouvoir de l'Outremonde au choix du MJ (habituellement Mineur, ou Majeur à la discrétion du MJ).

Niveau 3: Corruption Dévorante

Quand le Rang de Souillure d'un personnage passe à 3 ou plus, le mal le dévore et modifie profondément son identité et sa nature. Il se montre paranoïaque et s'emporte facilement car il voit des ennemis partout. Il se met à entendre des voix qui le poussent à commettre des actes de violence. Les symptômes physiques incluent des gencives infectées, une mauvaise vue, des cheveux rêches ou de plus en plus clairsemés, de longs ongles cornés, etc. Il subit désormais un malus de -1g0 aux Jets de Compétences Sociales et gagne une Mutation de l'Outremonde, ainsi qu'un Pouvoir de l'Outremonde supplémentaire (Mineur ou Majeur). Dans tous les cas, Mutations et Pouvoirs restent au choix du MJ.

Niveau 4: Corruption Mortelle

Quand le Rang de Souillure d'un personnage arrive à 4 ou plus, la Souillure est à deux doigts de l'emporter. Dès lors, il constitue un véritable foyer d'infection et peut propager le mal au contact ou dans son environnement proche. Il peut développer des goûts surnaturels ou blasphématoires, comme une envie de viande crue ou une fascination pour les cadavres, et ressent le besoin de se rendre dans l'Outremonde. Les symptômes physiques s'aggravent quant à eux: gencives pourries, yeux caves, toux accompagnées de sang, etc. Parallèlement, il lui devient de plus en plus compliqué de répondre aux exigences de l'Honneur, si bien que l'intéressé subit un malus de -2g0 aux Jets de Compétences Sociales. Si le MJ recourt aux règles optionnelles de «Jets d'Honneur», le personnage subit un malus de -2g2 aux Jets d'Honneur. Le lien qu'il entretient avec les éléments décline aussi et ses Points de Vide maximums sont réduits de 1, même si son Anneau du Vide ne change pas. Le personnage gagne une Mutation de l'Outremonde et deux Pouvoirs de l'Outremonde supplémentaires, au choix du MJ.

À ce niveau, dissimuler la Souillure devient très difficile. S'il se fait prendre, le personnage devra faire seppuku ou sera exécuté pour la menace qu'il fait planer sur l'Empire. Certains Kuni dissèquent même les roturiers découverts à ce niveau de corruption pour en apprendre plus sur les effets de la Souillure.

Niveau 5: Damnation

Habituellement, dès qu'un personnage atteint le Rang 5, il est Damné et totalement dévoré par la Souillure. Toutefois, les personnages dotés d'une force exceptionnelle résistent un peu plus longtemps. Si le personnage a au moins un Anneau au Rang 6 ou plus, il ne devient Damné qu'en atteignant le Rang 7 de Souillure.

Une fois Damné, le personnage appartient en quelque sorte à Jigoku. S'il meurt, son âme filera donc vers le Royaume du Mal où elle finira torturée et probablement dévorée par des oni. Mais tant qu'il vit, son esprit et son corps s'imprègnent du pouvoir malin de Jigoku.

Plusieurs choses pas toujours agréables peuvent arriver à un personnage Damné. Parfois, la Souillure submerge totalement le corps, qui mute aléatoirement. Cela arrive souvent à ceux qui rejoignent les Damnés dans l'Outremonde même ou près d'une source importante de Souillure, car le flot continu de Souillure dans le corps détruit complètement ce dernier. Dans ce cas, le corps se disloque et prend la forme d'une masse de chair difforme avant de ne laisser derrière lui qu'une sorte de gelée inanimée.



Si la victime ne subit pas ce triste sort, elle sombre dans la folie et devient une sorte de prédateur bestial qui s'attaque à tout ce qu'elle aperçoit (ce qu'on appelle communément les «fous hurlants» de l'Outremonde). Ces hommes et femmes perdent définitivement leur Anneau du Vide et leurs Traits Mentaux tombent à 1. Leur Souillure égale leur Trait le plus élevé. D'un point de vue technique, ils font désormais partie intégrante des créatures de l'Outremonde, régies par les règles des Créatures du *Livre du Vide*.

Plus rarement, Jigoku trouve utile (ou amusant) de ne pas priver ses victimes de leurs souvenirs et connaissances, en soumettant tout de même les vestiges de leur personnalité à la cause du mal. Ceux-là restent des êtres doués de conscience, que les Rokugani qualifient généralement de «Damnés», et parfois d'Akutsukai (les serviteurs du mal). Les Damnés conservent leur Anneau du Vide, mais n'ont plus de Points de Vide. Leur Souillure croît normalement (jusqu'à ce qu'elle atteigne le Rang 10), mais ils ne parviennent plus à «étreindre la Souillure» pour améliorer leurs jets physiques (cf. ci-dessous). En fait, ils ajoutent leur Rang de Souillure au total de leurs jets liés au Traits Physiques. Ils gagnent 0-3 Mutations, 0-5 Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde et 0-3 Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde, à la discrétion du MJ. Si le MJ l'estime nécessaire, ils gagneront d'autres Pouvoirs et Mutations par la suite.

Souvent, on pense que les Damnés ont leur libre arbitre. En fait, s'ils conservent effectivement leur intelligence et leur conscience, leurs désirs, croyances et intentions sont façonnés par Jigoku. Ainsi, même s'ils gardent leur personnalité d'origine, ce sont des entités maléfiques, incapables d'agir ou de penser à l'encontre de la quête de corruption, de cruauté et de mort de Jigoku. En termes de jeu, les Damnés deviennent des PNJ, car ils n'ont plus de volonté ni de libre arbitre. Rencontrer l'un de ces Damnés, peut-être autrefois un ami ou un parent, reste une expérience très traumatisante, si bien que la plupart des Rokugani tentent de détruire ces blasphèmes sur-le-champ.

Faire Appel au Pouvoir de Jigoku

Ce qui rend la Souillure si sinistre et séduisante à la fois, vient de ce qu'elle offre des avantages à ceux qui l'ont. Les plus évidents demeurent la force, la rapidité et l'endurance surnaturelles que la Souillure confère à ceux qui embrassent son pouvoir. Tout individu ayant un Niveau 1 de corruption au moins sentira un nouveau pouvoir en elle, une force qui ne demande qu'à servir.

Un personnage peut faire appel au pouvoir de Jigoku quand bon lui semble. Il ne réalisera pas forcément ce qu'il fait, ni d'où lui vient sa force, mais fera appel à son nouveau pouvoir instinctivement. Les samurai les plus prudents se méfient de ces dons, mais même le guerrier le plus noble peut succomber à la tentation dans un moment de désespoir. Pragmatiques, les Crabe tirent souvent parti de ce don et forment des unités d'assaut spécialement encadrées de bushi Souillés, afin d'user du pouvoir de la Souillure contre l'Outremonde.

Un personnage peut «étreindre la Souillure» sur tout jet de dés lié à un Trait Physique (un jet exploitant la Force, l'Agilité, les Réflexes ou la Constitution, mais pas un jet de dommages). À chaque fois, il gagne aussitôt 1 Point de Souillure, mais bénéficie en échange d'un bonus de +1g1 au jet. S'il le souhaite, le personnage peut aussi dépenser un Point de Vide sur le jet (s'il en a le droit en temps normal).

Les Damnés n'ont pas droit à ce bonus, mais ajoutent leur Rang de Souillure au total de tous les jets liés aux Traits Physiques. Bien évidemment, le large éventail de Pouvoirs de l'Outremonde auxquels ils ont accès les rend beaucoup plus puissants que ceux qui n'ont pas encore succombé à la Souillure.

Pouvoirs et Mutations de l'Outremonde

Ceux qui succombent à la Souillure commencent à afficher des mutations physiques (souvent absurdes) et manifestent des pouvoirs aussi terrifiants qu'étranges. Les Pouvoirs et Mutations de l'Outremonde apparaissent lorsque le Niveau de Souillure d'un personnage augmente. Le MJ les choisit normalement en fonction de la nature et des souhaits du personnage, car la Souillure essaye toujours de tenter ses victimes.

Utiliser les Pouvoirs de l'Outremonde résulte généralement par un gain de Points de Souillure. Tout Pouvoir disposant d'un effet déclencheur ou d'un effet activé (par exemple être Au-dessus des Éléments ou gagner une Vitesse Surnaturelle) nécessite que le personnage effectue un Jet de Terre afin d'éviter un gain de 1 Point de Souillure. Les Pouvoirs qui créent des effets continus (comme Bénédiction du Sombre Seigneur) ne nécessitent pas un tel jet. Si un doute se présente, la décision de demander un Jet de Terre appartient au MJ.

Notez bien que la liste des Pouvoirs et Mutations suivante n'a rien d'exhaustive. Le MJ ne doit pas hésiter à en créer de nouveaux selon les besoins de sa campagne. Voici quelques exemples de Mutations en plus: haleine pestilentielle, calvitie, vieillissement prématuré ou ongles décolorés/surnaturels.

Mutations

- *Albinisme:* vous avez la peau et les cheveux pâles comme la mort, peut-être même d'un blanc laiteux. Cela vous confère une apparence troublante, mais du maquillage vous permet de dissimuler tout ça. Vous subissez un malus de -1g0 aux Jets de Compétences Sociales lorsqu'on voit votre véritable apparence.
- *Créature de Fu Leng:* cette mutation terrible vous prive de votre forme humaine et fait de vous un monstre, habituellement une sorte d'ogre quadrupède ou boursouflé. Cette difformité grave ne peut évidemment pas être cachée et suscite un effet de Peur 3 chez tous ceux qui vous voient.
- *Dépigmentation de la Peau:* vous avez la peau particulièrement pâle ou foncée. Vous pouvez l'expliquer par une vie menée dehors ou de rat de bibliothèque, mais vous subissez un malus aux ND de +5 aux Jets de Compétences Sociales.
- *Doigt Supplémentaire:* vous avez désormais un doigt ou un orteil en plus. Cette difformité est évidente, mais mineure. Elle ne suggère pas automatiquement la présence de Souillure, mais ceux qui la remarquent deviennent mal à l'aise, au point que vous subissez un malus de -1g0 aux Jets de Compétences Sociales. Si vous coupez le doigt en question, il repousse sous 48 heures.
- *Horrible Dentition:* vous avez les dents tordues et/ou décolorées, au point qu'elles semblent inhumaines. Elles peuvent être pointues ou cassées, avoir tout l'air de crocs d'animaux, virer au brun ou au jaune, etc. Pour dissimuler cette mutation lorsque vous parlez ou mangez, vous devez faire un Jet de Comédie/Intuition contre un ND 20.
- *Langue Fourchue:* vous avez désormais une longue langue fourchue, semblable à celle d'un serpent. Pour dissimuler cette mutation lorsque vous parlez ou mangez, vous devez faire un Jet de Comédie/Intuition contre un ND 20.

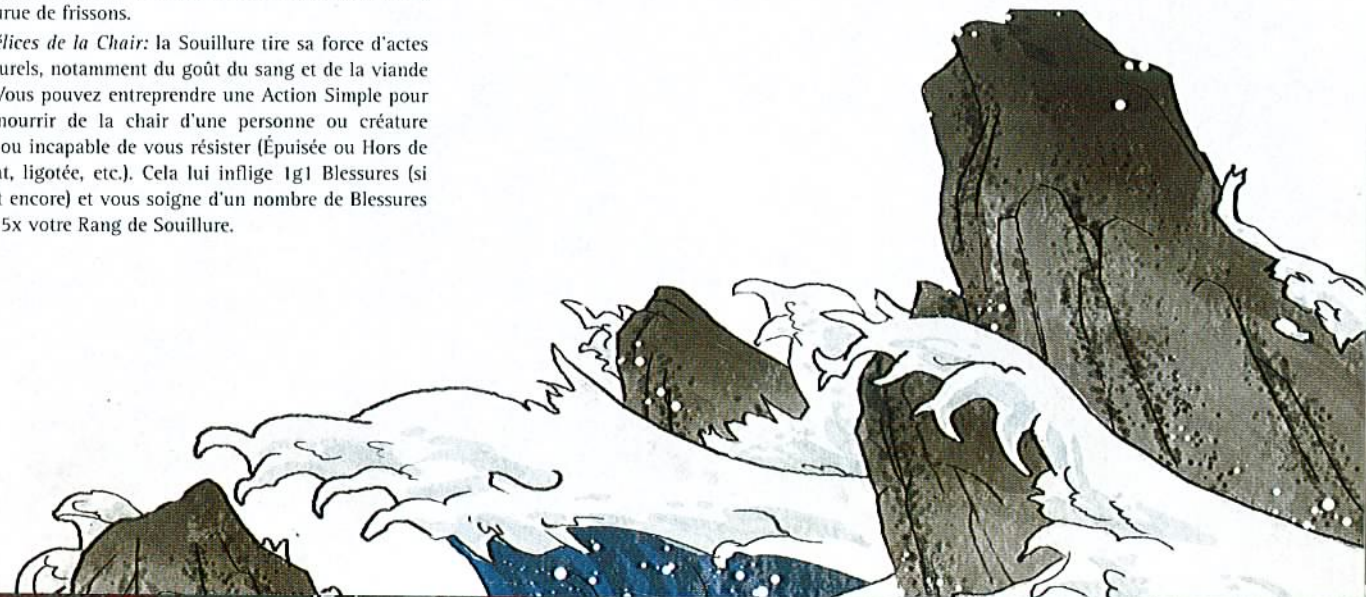
- *Membres Difformes:* l'un de vos membres, une jambe ou un bras (à déterminer aléatoirement) est tordu ou déformé et inutilisable. Cette difformité saute aux yeux et vous ne pouvez la cacher que difficielement, mais vous pouvez probablement la mettre sur le compte d'une blessure. Dans le cas d'une jambe, vous gagnez le Désavantage Estropié. Si c'est un bras, vous subissez un malus de -3g0 aux jets liés à ce bras.
- *Membre Supplémentaire:* vous avez désormais un bras ou une jambe en plus. Ce membre donne la preuve de votre Souillure car il souffre de dépigmentation ou se voit doté d'ongles griffus, etc. Il a 50% de chances de ne pas fonctionner et de pendre mollement, auquel cas il en est gênant, au point que vous subissez -1g0 aux jets basés sur l'Agilité ou les Réflexes.
- *Odeur Pestilentielle:* vous dégagez une odeur particulièrement putride et repoussante, que nul ne peut ignorer. Ni un bon bain ni des quantités de parfum ne peuvent vous en débarrasser. Vous subissez un malus de -1g0 aux Jets Sociaux.
- *Œil Supplémentaire:* un œil apparaît quelque part sur votre corps. Cela vous confère +1g0 aux Jets de Perception et aux jets basés sur la Perception, mais seulement s'il se trouve à l'air libre. Dans ce cas, il se peut que quelqu'un le remarque.
- *Peau Épaisse:* vous avez maintenant une peau rêche et dure comme le cuir. On vous croit malade ou affligé d'un mal surnaturel, si bien que vous subissez un malus de -2g0 aux Jets de Compétences Sociales. Toutefois, cette peau vous confère une certaine résistance et une Réduction 5.
- *Regard Démoniaque:* chaque fois que vous êtes dans l'obscurité ou la pénombre, vos yeux brillent d'une lueur bleutée surnaturelle. Cela vous permet de voir dans le noir et malgré certains obstacles (comme la fumée et le brouillard).
- *Sang de Jigoku:* vous avez maintenant un sang noir et nauséabond. Si vous vous blessez, tous les témoins verront là un symptôme évident de la Souillure.
- *Tentacules:* vous avez désormais un ou plusieurs tentacules, que vous contrôlez plus ou moins. Vous pouvez vous en servir pour ramasser de petits objets, attaquer avec des armes de petite taille ou entamer une Empoignade. Quiconque voit ces tentacules comprendra aussitôt que vous portez la Souillure en vous.
- *Visage de Mort-Vivant:* vous avez désormais une apparence de mort-vivant, une peau grise qui semble tomber en lambeaux et des yeux caves. Cette difformité ne saurait être dissimulée et suscite un effet de Peur 3 auprès de tous ceux qui vous voient.

Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde

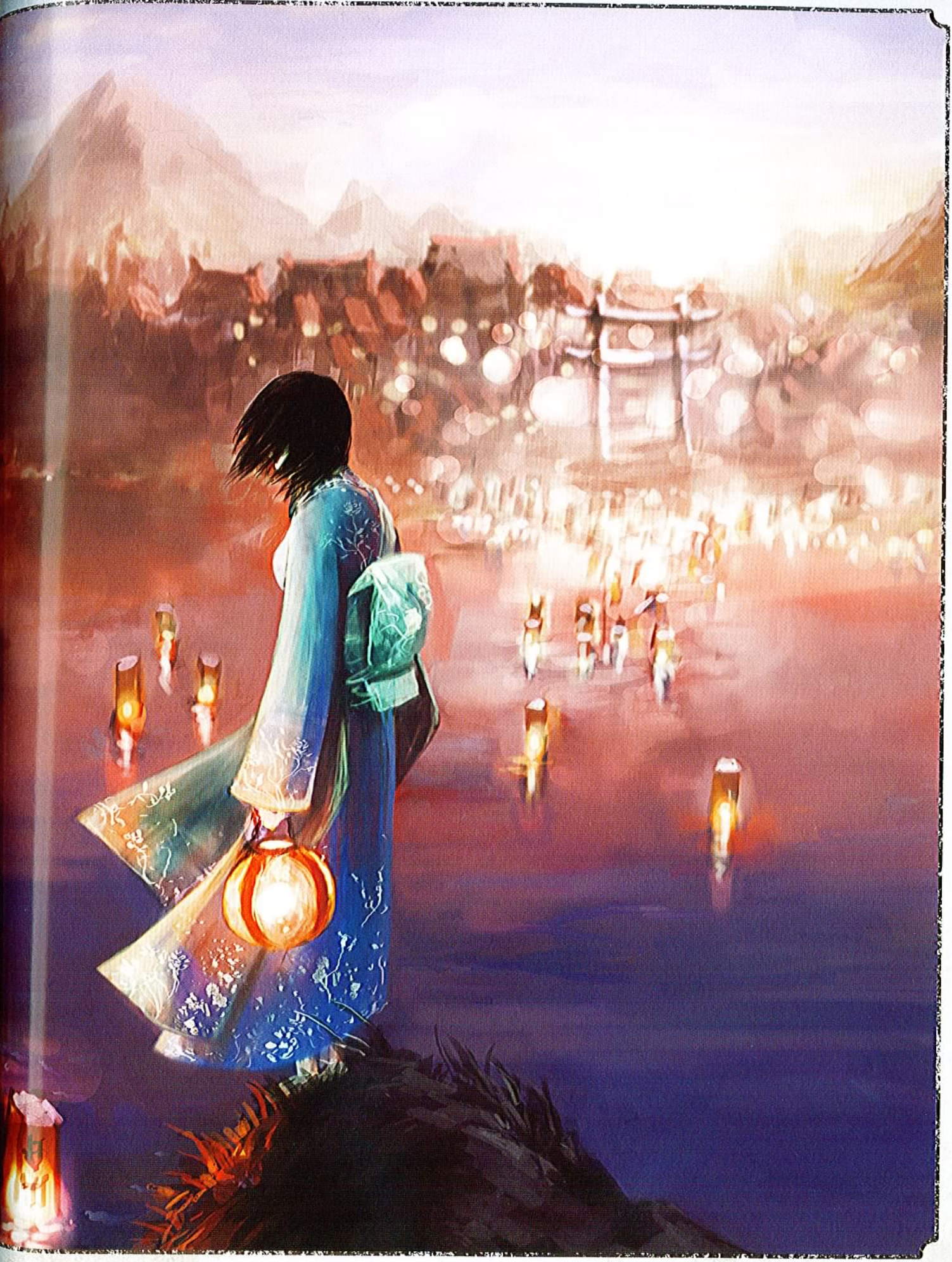
- *Au-dessus des Éléments:* le pouvoir de Jigoku vous permet de résister à la magie ordinaire (ce qui n'inclut pas la maho). Tous les Sorts élémentaires normaux susceptibles de vous affecter voient leur Jet d'Incantation subir un malus au ND de +10. Toutefois, vous devenez vulnérable au pouvoir des kansen, si bien que les Sorts de Maho vous visant gagnent une Augmentation Gratuite. Un shugenja qui lance Sensation alors que vous vous trouvez à portée réalisera une absence de kami tout autour de vous.
- *Bénédiction du Sombre Seigneur:* vous résistez naturellement à la douleur et aux blessures. Augmentez vos Blessures de 3 à chaque Rang de Blessure.
- *Enfant des Ténèbres:* le pouvoir de la Souillure vous protège des autres serviteurs de Jigoku. Les créatures de l'Outremonde ne vous attaquent pas, sauf si vous les menacez le premier. Si vous parvenez à communiquer avec elles, elles pourraient vous obéir, surtout si vous vous montrez puissant ou persuasif.
- *Esprit des Ténèbres:* vous pouvez étreindre la Souillure pour augmenter vos jets liés aux Traits Mentaux (Intelligence, Volonté, Intuition et Perception) comme vous le faites avec vos Traits Physiques. Si vous rejoignez les Damnés, vous pouvez désormais ajouter votre Rang de Souillure au total des jets faits avec des Traits Mentaux et Physiques.
- *Force Monstrueuse:* la Souillure imprègne chacun de vos muscles et vous confère une apparence particulièrement impressionnante qui trouble tous ceux qui vous voient. Vous subissez -1g0 aux Jets de Compétences Sociales. En échange, vous gagnez +Xg0 aux Jets de Force, Jets de Compétence liés à la Force et jets de dommages, où X est égal à votre Rang de Souillure.
- *Griffes Obscures:* vous disposez de griffes d'obsidienne dissimulées dans vos doigts et que vous pouvez sortir au prix d'une Action Gratuite. Les griffes confèrent une VD de 2g3 à vos attaques à mains nues (au lieu de l'habituel 0g1) tout en étant d'obsidienne pour passer outre la Réduction et l'Invulnérabilité. Toutefois, vous vous sentez obligé de vous en servir chaque fois que vous vous battez, au point que vous devez réussir un Jet de Volonté contre un ND 10 chaque fois que vous débutez un combat avec une autre arme.
- *Maître des Ombres:* vous avez une affinité aux ombres et à l'obscurité. Vous gagnez +Xg0 aux Jets de Discrétion, où X représente votre Rang de Souillure. Vous gagnez la Mutation Dépigmentation de la Peau si vous ne l'avez pas déjà, car votre épiderme prend une teinte très sombre.
- *Maître du Sang:* les kansen sont vos amis et vous avez un talent en matière d'incantation des Sorts de Maho. Vous pouvez les lancer pour une Blessure de moins que la normale et la Souillure que vous gagnez ce faisant est réduite de votre Terre (jusqu'à un minimum de 1 Point de Souillure). Tous les autres Sorts que vous lancez subissent un malus de +10 au ND.
- *Résistance Surnaturelle:* vous pouvez vous passer de repos ou de sommeil jusqu'à trois jours sans subir de malus. Ce pouvoir doit être réactivé au bout de trois jours (auquel cas vous devez refaire un jet pour résister à l'acquisition de Souillure).
- *Le Sang Appelle le Sang:* vous savez où se trouve votre moindre parcelle de sang ou de chair (cheveux et ongles exceptés), où qu'elle se situe. Si vous avez déjà le pouvoir Domination du Sang (cf. plus bas), vous êtes même capable de pister une créature qui a bu votre sang.
- *Sentir le Jade:* vous avez un sens redoutable pour la détection des substances sacrées comme le jade. Vous sentez donc la présence du jade, du cristal et de l'obsidienne dans un rayon de 3m x votre Anneau de Terre. Une magie de dissimulation peut contrer ce sens. Vous ne pouvez pas détecter le Thé de Pétales de Jade.
- *Vitesse Surnaturelle:* la Souillure vous confère une vitesse totalement ahurissante pour votre taille et votre force. On considère que votre Anneau d'Eau a 2 Rangs de plus en ce qui concerne la distance que vous pouvez parcourir au prix d'une Action de Mouvement Simple ou Complexe. En revanche, vous ne tenez pas en place et ne pouvez rester tranquille plus de quelques minutes d'affilée.

Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde

- *Aux Côtés des Ténèbres:* vous avez le pouvoir de réprimer temporairement votre Souillure, jusqu'à la rendre impossible à détecter. Si vous méditez sans interruption pendant 2 heures et réussissez un Jet de Méditation/Volonté contre un ND 20, vous pouvez «métaboliser» votre Souillure durant 8 heures. Pendant ce temps, vous n'êtes plus considéré comme Souillé au regard des règles. Ainsi, les Sorts et Techniques visant les créatures Souillés ne vous affectent pas. Toutefois, les mutations physiques (comme les membres en plus) restent en place. Vous ne pouvez mettre fin à ce Pouvoir prématurément. Tant qu'il fait effet, vous ne pouvez pas utiliser vos autres Pouvoirs de l'Outremonde, lancer de Sorts de Maho ou étreindre la Souillure pour améliorer vos jets.
- *Beauté Impie:* Jigoku voit en vous un espion infiltré au sein de l'Empire. Vous ne subissez pas de signes extérieurs de la Souillure et vos mutations physiques disparaissent. Vous pouvez gagner de nouveaux Pouvoirs de l'Outremonde, mais ils ne s'accompagnent pas de symptômes physiques. Toutefois, l'intérieur de votre corps mute pour compenser le manque de changements extérieurs et présente des organes difformes ou redondants, des tumeurs cancéreuses et autres difformités.
- *Domination du Sang:* votre sang véhicule votre volonté et toute créature qui en boit ou en ingère ne serait-ce qu'une cuillerée (l'équivalent d'une Blessure) vous obéira. Vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Volonté contre une cible pour la forcer à vous obéir pendant un nombre d'heures égal à votre Rang de Souillure. Vous ne pouvez pas l'obliger à se tuer, mais tous les autres ordres (y compris les plus mortels, comme «Combats cet oni») doivent être exécutés. Si vous ratez le Jet d'Opposition de Volonté, la cible prend conscience de votre tentative et vous ne pouvez pas tenter de lui donner de nouveaux ordres pendant une journée entière.
- *Élu de Fu Leng:* la Souillure vous confère une force de volonté surnaturelle, et vous permet de repousser les tentatives d'influence mentale. Toute entreprise visant à vous influencer au moyen de Compétences Sociales ou de Techniques, ou encore de vous contrôler au moyen de Sorts, échoue automatiquement.
- *Extraire la Noirceur:* la Souillure a le pouvoir d'évoquer la Souillure d'autrui, et donc de répandre la contagion. Si vous restez en contact physique avec une autre créature pendant au moins 1 minute, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Volonté. Si vous le remportez, la victime gagne un nombre de Points de Souillure égal à votre Rang de Souillure actuel. En cas d'échec, il ne se passe rien, mais la victime se sentira mal à l'aise, sans doute parcourue de frissons.
- *Les Délices de la Chair:* la Souillure tire sa force d'actes surnaturels, notamment du goût du sang et de la viande crue. Vous pouvez entreprendre une Action Simple pour vous nourrir de la chair d'une personne ou créature morte ou incapable de vous résister (Épuisée ou Hors de Combat, ligotée, etc.). Cela lui inflige 1g1 Blessures (si elle vit encore) et vous soigne d'un nombre de Blessures égal à 5x votre Rang de Souillure.
- *Force de la Folie:* vous puisez dans votre propre essence physique pour bonifier vos actions, un peu comme les humains normaux le font avec le Vide. Un nombre de fois par jour égal à votre Anneau de Terre, vous pouvez subir des Blessures égales à votre Terre pour reproduire les effets de la dépense d'un Point de Vide. Ce pouvoir ne permet pas de réduire les dommages, mais n'importe quel autre effet de dépense de Points de Vide peut être dupliqué (dont activer une Technique d'École et gagner +1g1 aux jets).
- *Force Impie:* votre corps ne ressent plus la douleur et fonctionne même quand vous subissez des dommages dévastateurs. Vous ne subissez pas de Malus de Blessure. Quelles que soient les Blessures que vous subissez, vous agissez normalement jusqu'à la mort.
- *Père des Mensonges:* la Souillure se nourrit de la tromperie et renforce vos efforts visant à duper ou manipuler autrui. Vous gagnez +0gX aux jets de Tentation, d'Intimidation ou de Tromperie (Compétence Sincérité), où X représente votre Rang de Souillure.
- *Protection Obscure:* la Souillure vous confère le pouvoir de résister aux attaques ordinaires. On considère que vous êtes Invulnérable, de la même manière que certaines créatures. Quand vous ignorez des dommages grâce à ce Pouvoir, votre peau luit d'une sorte d'énergie noire et palpitante impossible à dissimuler.
- *Régénération Surnaturelle:* la Souillure offre à votre corps une horrible vitalité et referme vos plaies en quelques minutes. À chaque Round, au début de votre Tour, vous soignez un nombre de Blessures égal à votre Rang de Souillure. Les plaies soignées ne laissent aucune cicatrice derrière elles et si les membres tranchés ne repoussent pas spontanément, ils se ressoudent si on les maintient en place pendant quelques minutes.
- *Les Volontés du Maître:* la Souillure ne vous laissera pas mourir car vous êtes trop utile à Jigoku. Si vous mourez, vous finissez par revenir d'entre les morts sous la forme d'un mort-vivant intelligent. Vous conservez vos Anneaux, Traits, capacités, Techniques d'École et Compétences, mais vous n'avez plus d'Anneau du Vide. Votre corps est mort-vivant et finira par se mettre à se décomposer.









空の巻

« Tous les secrets de ce monde et au-delà,
à condition qu'on ait le courage d'y regarder. »

- Mirumoto Kyuzo

Livre du Vide

Diriger une Campagne de L5A

Diriger une campagne du Livre des Cinq Anneaux présente des défis inhabituels. Rokugan fait état d'une société complexe dotée d'une riche histoire, de codes de comportement sociaux complexes et de restrictions morales qui demeurent étrangers aux Occidentaux. Certes l'action et le combat forment des aspects importants du jeu, mais ce dernier s'imprègne aussi de secret et de subterfuge, d'intrigue et de mystère, et de cruels dilemmes opposant le devoir et l'honneur. Par conséquent, la première question que tout MJ devrait se poser lorsqu'il débute une campagne de L5A est la suivante: de quel genre de campagne va-t-il s'agir? Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, et n'importe quelle partie devrait probablement comprendre un mélange de tous les éléments. Toutefois, choisir de jouer une campagne entièrement consacrée au combat, ou qui en est au contraire complètement dépourvue rentre dans le domaine du possible. En fait, ce genre de campagne s'avère largement usitée à L5A. Après tout, tout le monde ne voit pas Rokugan sous le même angle et il ne devrait jamais y avoir deux campagnes semblables.

Le problème consiste à s'arranger pour qu'une campagne qui se focalise sur un seul aspect plaise à tous les joueurs. Comment une campagne qui se déroule entièrement à la Cour Impériale pourrait-elle séduire des joueurs qui préfèrent jouer des guerriers des Clans du Crabe ou de la Mante? Tous les MJ de L5A ont déjà été confrontés à ce genre de problème. Dans cette partie, nous vous proposerons certaines réponses possibles.

Jouer un Samurai

Tout jeu de rôle digne de ce nom comporte une sorte de contrat social tacite auquel chacun décide d'adhérer lorsqu'il s'assied à la table de jeu. Il s'agit de règles simples qui permettent à la partie de se dérouler dans de bonnes conditions: ne pas parler en même temps que quelqu'un d'autre, ne pas monopoliser l'attention, ne pas se montrer grossier, ne pas arriver avec deux heures de retard, ne pas téléphoner à la table de jeu... La plupart des joueurs connaissent déjà ces règles sans qu'on les leur rappelle: après tout, elles ne diffèrent guère de celles qui régissent les relations sociales quotidiennes.

Toutefois, L5A impose un engagement supplémentaire: respecter les règles établies auparavant dans l'univers de jeu. Rokugan est un monde de tradition, une tradition que le jeu perpétue par de subtils détails et une narration complexe. Un joueur qui interprète un shugenja du Clan du Phénix n'a rien d'un simple lanceur de sorts: il joue le descendant des mille shugenja qui l'ont précédé et ont fait respecter des traditions qui remontent à l'aube de l'Empire d'Émeraude. Un samurai du Clan du Crabe n'est pas qu'un guerrier robuste, il agit aussi comme le dépositaire de la tradition qui consiste à protéger l'Empire contre des maléfices indicibles. Un éclaireur du Clan de la Licorne incarne les yeux et les oreilles du Clan qui a survécu pendant huit siècles dans l'environnement hostile et inconnu des Terres Brûlées. Un samurai n'est pas simplement un personnage: il s'agit avant tout de l'incarnation vivante d'une tradition antique qui honore le passé et protège l'avenir. Plus le MJ parvient à imprégner l'esprit de ses joueurs de ces attitudes et de ces considérations, mieux la partie se déroulera, et plus l'expérience de jeu qu'elle offre deviendra gratifiante.

La plupart des jeux de rôle mettent en scène un monde individualiste, reflet de la morale occidentale. «Travaillez dur et vous serez récompensé», «on n'a que ce qu'on mérite», «la raison du plus fort est toujours la meilleure», etc. À Rokugan, les individus s'avèrent bien moins importants que les Clans et leurs idéaux. L'individu ne compte pas, la famille, le Clan, si. L'honneur et le Bushido donnent le ton du comportement des individus. Un samurai téméraire ne rend pas service à son Clan: il gaspille sa vie dans des entreprises futiles. Un samurai lâche ou trop prudent couvre de honte le nom de ses ancêtres.

Ces concepts seront examinés plus en détail plus loin dans ce chapitre. Pour le moment, l'élément clef à retenir, c'est qu'en jouant à L5A, on accepte généralement d'adopter une personnalité et des mœurs qui n'ont rien à voir avec les concepts occidentaux. Les problèmes se résolvent rarement uniquement par la violence ou l'intimidation. Toute la subtilité de Rokugan tient parfois à une simple nuance dans l'expression d'un visage. Rokugan ne ressemble pas à un univers fantastique plein de chevaliers et de dragons. Rokugan va bien plus que cela.

Naturellement, tout le monde peut se contenter de jouer un ronin crasseux qui se soucie comme d'une guigne des traditions de Rokugan et s'en prend aux paysans soumis... mais il faut être prêt à jouer une campagne pour le moins inhabituelle.

Types de Campagnes

La question la plus importante, dans n'importe quel jeu de rôle, c'est «que faites-vous?»Elle peut s'avérer particulièrement délicate dans le contexte de L5A, parce que les divers Clans ont des rôles très variés au sein de l'Empire. Comment le MJ peut-il créer une campagne où ces personnages aux antipodes les uns des autres pourront agir de concert? Comment rassembler un bushi du Clan du Crabe, un courtisan du Clan du Scorpion, un homme tatoué Togashi et un ronin alcoolique pour leur faire vivre des aventures communes?

Cette partie vous propose plusieurs suggestions quant aux différents types de campagnes capables d'accueillir un vaste éventail de personnages différents. Elle présente également des campagnes plus restreintes, mais qui satisferont des joueurs aux goûts différents.

Magistrats

Auparavant, L5A utilisait souvent cette structure de campagne par défaut, en supposant que les personnages joueurs appartenaient aux Magistrats d'Émeraude servant l'Empereur et le Champion d'Émeraude pour défendre l'Empire. Bien qu'il s'agisse d'un type de campagne à l'ancienne, usé jusqu'à la corde, il reste tout à fait efficace. Nommer tous les personnages Magistrats d'Émeraude leur donne une raison automatique de travailler et de voyager ensemble, aussi diverses que puissent être leurs natures et leurs origines. On peut même «caser» des ronin ou des moines dans ce genre de campagne sans trop d'efforts. Comme les personnages se retrouvent tous placés sous la même autorité – le Champion d'Émeraude – le MJ peut facilement les envoyer là où on a besoin d'eux. Il peut également ajouter un peu de variété au groupe en mélangeant à ses Magistrats d'Émeraude quelques Magistrats de Jade, plus rares et placés sous l'autorité du Champion de Jade. Ceux-là ont pour mission spécifique de protéger l'Empire contre le fléau de la maho et de l'Outremonde.

Les aventures de magistrats couvrent un vaste éventail de possibilités. Les Magistrats d'Émeraudes doivent s'occuper de bien des types de crimes ainsi que de la collecte des taxes impériales, et ils s'adaptent parfaitement aux aventures où abondent mystères, enquêtes et intrigues. Cela ne les empêche pas d'affronter des bandits, des hors-la-loi, des blasphémateurs et des envahisseurs venus de l'Outremonde, ce qui ouvre sur toutes sortes d'aventures focalisées sur l'action.

Un exemple d'aventure pour une campagne de magistrats pourrait être le meurtre d'un dignitaire du Clan de la Grue dans un château du Clan du Crabe. La juridiction des Magistrats d'Émeraude recouvre les crimes impliquant plusieurs clans, en particulier parce que de tels incidents peuvent facilement déboucher sur une guerre ouverte. Les magistrats doivent essayer de résoudre l'enquête tout en gérant les courtisans des Clans du Crabe et de la Grue qui s'efforcent de rejeter la responsabilité du crime de manière à ce que leurs ennemis en souffrent le plus possible.

Légionnaires Impériaux

Plutôt que d'endosser les rôles de magistrats enquêtant sur des crimes et résolvant des problèmes, les joueurs peuvent interpréter ceux de membres de l'une des Légions Impériales, et mener ainsi à bien des missions plus militaires que les enquêteurs. Les Légions se composent de militaires de tous les Clans, souvent des experts dans leur profession (archers, espions, éclaireurs, maîtres de siège, tacticiens, etc.). Les équipes de légionnaires comprennent généralement un ou deux spécialistes, ce qui justifie tout à fait la présence de personnages inhabituels comme des shugenja ou des hommes tatoués.

Les Légionnaires Impériaux vont partout où ils veulent. S'ils n'ont pas l'autorité spécifique des Magistrats d'Émeraude, leur rôle consiste néanmoins à dispenser la justice et à écraser les rébellions et les contestations. Les dirigeants de l'Empire préféreraient que les citoyens croient que ce genre de chose n'arrive jamais, mais la vérité se montre plus prosaïque, le devoir des Légionnaires Impériaux consiste à s'assurer que les troubles et les rébellions ne se propagent pas. Comme les Magistrats d'Émeraude, leurs missions transcendent les frontières des Clans.

Tandis que les campagnes consacrées aux magistrats ont tendance à se concentrer sur les mystères et les intrigues, les légionnaires s'occupent plus de mater les insurgés et déployer des tactiques de combats, gérer des groupes de bandits et des cultes militants, des soulèvements paysans, des guerres entre Clans et autres problèmes semblables. Ils ont toutefois rarement affaire à l'Outremonde et laissent la tâche héroïque qui consiste à affronter les armées de Jigoku au Clan du Crabe.

Les campagnes de légionnaires, comme celles des magistrats, s'adaptent plus à un style de jeu où le MJ transmet aux personnages les ordres de leurs supérieurs, tandis que les joueurs ont plus un rôle de réaction. Une aventure de ce type peut par exemple amener les PJ à gérer une querelle frontalière entre deux Clans voisins. L'escarmouche n'a pas été rendue publique ni approuvée par l'Empereur, mais la rumeur en est parvenue jusqu'à la capitale, et la Légion doit désormais mettre un terme aux actes rebelles de ces deux rivaux sans pitié avant qu'une guerre ouverte n'éclate. Et s'il faut faire couler le sang, ainsi soit-il.

Outremonde

Une campagne de l'Outremonde se résume à un exercice de style sur le thème de l'action et de l'horreur qui plonge les PJ dans la lutte contre les forces de Jigoku. Les personnages auront probablement tous été affectés à la Grande Muraille Kaiu, soit pour expier leurs fautes, soit par solidarité envers le Clan du Crabe. Les personnages Souillés n'ont aucun mal à s'insérer dans ce genre de campagne, car ces hommes et ces femmes se retrouvent souvent enrôlés dans l'unité des Maudits du Clan du Crabe, pour terminer leur courte existence face aux forces de l'Outremonde.

Ce genre de campagne offre des défis bien différents de ceux évoqués plus haut, car elle lance les personnages dans une lutte sans pitié contre les plus ignobles et effroyables ennemis de l'Empire. Cela ne veut pas dire que chaque jour doit se transformer en bataille désespérée: une campagne de l'Outremonde peut (et doit) mettre en avant les thèmes de l'horreur, du mystère, et même de l'amour (souvent voué à une cruelle issue). La campagne peut ne pas se confiner à la Grande Muraille Kaiu – pendant les périodes de lutte ou de graves dangers menacent l'Empire, comme lors de la Guerre des Clans ou de l'invasion de Kali-Ma, les forces du mal peuvent frapper n'importe où à Rokugan.

Bien que la campagne de l'Outremonde puisse sembler particulièrement axée sur l'action, ce n'est pas forcément toujours le cas. L'Outremonde se montre en effet un ennemi redoutable, mais peut aussi se faire insidieux, infiltrer l'Empire d'innombrables façons et lentement dérober leur identité à ceux qui contractent la Souillure. Une campagne de l'Outremonde peut facilement se transformer en sombre et troublant scénario d'horreur et de paranoïa, si le MJ et les joueurs apprécient ce genre de chose. Susciter l'horreur chez un groupe de joueurs qui interprètent des samurai peut s'avérer difficile, car la peur de la mort – le moyen le plus traditionnel de créer la terreur – n'a guère de prise sur des personnages qui ont appris dès leur plus jeune âge à l'accepter sans hésitation. Le MJ doit trouver d'autres angles d'approche, comme les émotions des personnages, leurs phobies et autres leviers psychologiques subtils.

Un exemple d'aventure consacrée à l'Outremonde et orientée vers l'action pourrait mettre en scène des samurai qui pénètrent dans l'Outremonde pour secourir une unité isolée du Clan du Crabe, ou pour traquer des oni qui ont réussi à percer une brèche dans la Muraille et à s'infiltrer dans l'Empire. En temps de crise, les PJ peuvent être envoyés n'importe où dans l'Empire suite à des rumeurs d'apparition de monstres de l'Outremonde ou de manifestations de maho. Une campagne de l'Outremonde plus subtile peut placer les PJ dans un avant-poste isolé du Clan du Crabe dont le commandant commence à agir de façon étrange et adopte un comportement lunatique et provocateur. Faut-il voir là l'influence du stress des responsabilités ou a-t-il été remplacé par un métamorphe?

Arbitres/Régents (Shikken)

Si le MJ et les joueurs préfèrent les relations sociales et la cour, les PJ peuvent se voir confier une mission de shikken, les agents du Héraut Impérial qui s'efforcent de maintenir la paix dans l'Empire. Dans une campagne de shikken, les PJ deviennent des diplomates, négocient des trêves entre factions, familles et Clans rivaux. Les shikken ressemblent presque à des ambassadeurs appointés par l'Empereur chargés de résoudre les problèmes avant qu'ils ne s'aggravent trop et que l'intervention de l'Empereur en personne ne soit requise. En pratique, si un shikken fait bien son travail, personne n'en entend jamais parler.

La campagne de shikken s'avère particulièrement adaptée aux groupes où plusieurs joueurs veulent interpréter des courtisans ou des duellistes, car ce sont les samurai les plus utiles dans ce genre de mission. Les shugenja y ont également leur place, apportant aux efforts diplomatiques le concours des kami, et les bushi ordinaires peuvent tenir lieu de gardes du corps et d'escorte, protégeant les diplomates quand les choses tournent au vinaigre.

Les MJ peuvent créer toutes sortes d'aventures et de problèmes que les shikken doivent régler, des missions les plus superficielles, comme celle qui consiste à gérer un événement perçu comme une grave insulte jusqu'aux situations les plus importantes, comme la supervision d'une primordiale cérémonie de gempukku ou même l'exécution d'un dangereux criminel. Certains clans s'adaptent mieux à ce rôle d'arbitre que d'autres, naturellement, mais un samurai du Clan du Crabe ou du Lion qui cherche à apaiser les tensions entre deux voisins prêts à se faire la guerre y aura également sa place. Il faut également noter que les campagnes de shikken s'adaptent particulièrement aux personnages Impériaux ou issus des Clans Mineurs, car ils ont peu de liens et d'allégeances capables d'altérer leur jugement. En général, dans ce genre d'environnement, les samurai doivent mettre de côté les liens qui les unissent à leur famille ou à leur Clan pour le bien de l'Empire tout entier, ce qui peut susciter des occasions d'interprétation ou de développement intéressantes pour les personnages.

Une variante particulière de ce genre de campagne, adaptée aux joueurs expérimentés qui veulent agir sur une scène plus vaste, consiste à donner aux joueurs le rôle de shikken au service d'un jeune Empereur encore adolescent. Ce genre de personnage s'appelle sessho et sert à la fois de régent, de conseiller et d'assistant personnel du jeune Empereur jusqu'à ce qu'il soit adulte (auquel cas il devient un kampaku). Dans ce genre de campagne, les personnages cherchent essentiellement à s'assurer qu'aucun des Clans ne tire profit de l'inexpérience du jeune Empereur plutôt que de tenter d'apaiser les tensions entre les Clans. Ces aventures maintiennent les PJ à la cour ou dans les environs jusqu'à ce que l'Empereur soit à même de régner sans être constamment dirigé et conseillé.

Un exemple d'aventure de ce genre pourrait mettre en scène un gouverneur expérimenté du Clan de la Grue qui insiste pour s'entretenir avec l'Empereur, mais dont le formidable prestige peut s'avérer intimidant pour le jeune monarque. Les PJ, qui respectent le statut du gouverneur tout en répondant aux besoins de l'Empire, doivent réussir à les concilier avec les desseins personnels de celui-ci, quels qu'ils puissent être. Cette situation peut mener à des problèmes plus complexes pour les sessho à mesure que la campagne se développe: disgrâce, perte de soutiens politiques, menaces personnelles.

Cartographes et Éclaireurs Impériaux

Si vous cherchez une excuse à peine dissimulée pour que les PJ explorent l'Empire de Rokugan sans s'encombrer de missions juridictionnelles, vous pouvez en faire des Cartographes ou des Éclaireurs Impériaux. Dans ce genre de campagne, des samurai de bas niveau peuvent voyager chaque session dans une région différente de l'Empire pour vivre «l'aventure du jour». Si cette campagne semble moins logique et cohérente que celles qui mettent en scène les magistrats ou les shikken, elle s'affranchit par ailleurs de la nécessité de remplir des missions impériales ou d'obéir aux ordres du Champion d'Émeraude.

Ce genre de campagne a une structure plus détendue et désinvolte, ce qui permet aux PJ de se concentrer sur l'exploration des quatre coins de l'Empire. Un MJ ambitieux peut même entreprendre une campagne difficile mais motivante où les PJ peuvent se rendre partout où ils veulent à chaque session, tout en développant des intrigues de façon quasi improvisée à mesure qu'ils découvrent chaque région de l'Empire.

Un exemple d'aventures de ce type peut faire découvrir fortuitement aux PJ un sanctuaire oublié ou une relique perdue. N'ayant pas sous la main les moyens de l'évaluer en détail, les éclaireurs doivent jauger de sa pertinence pour l'Empire et décider de ce qu'ils vont faire de cette nouvelle source de puissance potentiellement sinistre, voire dangereuse.



Otokodate (Frères d'Armes)

Cette campagne, qui compte parmi les plus faciles à démarrer pour peu qu'on la prépare correctement, voit les PJ former une petite escouade de samurai qui n'appartiennent pas au même Clan, mais adhèrent à la même idéologie. Les PJ peuvent tous être des ronin qui se sont rassemblés pour se serrer les coudes (c'est l'usage le plus courant du terme «otokodate»qui se traduit littéralement par «compagnons virils»). Si l'on adopte un angle plus sombre, ils peuvent être membres d'un culte ou d'une société secrète qui envisage de changer le monde. Peut-être sont-ils tous membres de la conspiration du Gozoku, essayant de miner l'autorité de l'Empereur. À l'autre extrême, les PJ pourraient même appartenir à un culte maléfique comme les Adeptes du Sang, et tenter d'accomplir de noirs desseins.

Il faudrait un livre entier pour dresser la liste de ce genre de groupes de conspirateurs, et il n'y a aucune limite au potentiel de ce type de campagne. Les PJ ont juste à se mettre d'accord sur les idéaux de leur groupe. S'ils veulent appartenir à une organisation plus vaste, les Adeptes du Sang, le Gozoku, le Kolat et les divers groupes de ronin font partie des meilleures propositions.

Une campagne bâtie sur ce modèle peut mener à des dilemmes moraux intenses et intéressants pour les PJ, qui devront gérer le conflit entre les principes du bushido rokugani et la loyauté qu'ils entretiennent à l'égard de leur propre groupe. Selon l'approche choisie par le MJ et les joueurs, ce type de campagne peut devenir une histoire de rédemption ou au contraire un conte sinistre sur le thème de la corruption et de l'échec.

Les groupes de samurai ne sont pas uniquement subversifs cela dit. Il est tout à fait envisageable qu'ils s'agissent de samurai unis contre une même cause (éradication d'un culte ou de la Souillure par exemple). Cela ne signifie aucunement qu'il ne rentreront pas en conflit avec leur service envers leur Clan cependant, ce qui pourrait amener quelques complications dans leur mission.

La Campagne Restreinte

La plupart des MJ et des joueurs ont tendance à penser que leur campagne pourra accueillir des personnages issus de n'importe quel Clan ou faction, quels qu'ils soient. Tel n'est cependant pas forcément le cas. En fait, si le MJ a un concept d'histoire spécifique en tête, donner toute latitude aux joueurs lors de la création de personnages peut s'avérer impossible au bout du compte.

Un bon exemple de cette approche pourrait être une campagne qui se déroule à la cour d'un seigneur du Clan de la Grue et où les joueurs interprètent les rôles des amis, alliés et vassaux du daimyo, jugulant toutes sortes de menaces qui pèsent sur son autorité. Le MJ peut confronter les joueurs à toute une gamme de menaces et de défis dans ce genre de campagne, depuis les intrigues de cour jusqu'aux attaques de bandits. Mais comment un personnage du Clan du Crabe ou du Scorpion peut-il s'intégrer à une telle campagne? En réalité, cela s'avère impossible, et le MJ doit le spécifier d'entrée de jeu.

Ce genre de campagne peut s'avérer très gratifiant, car il permet au MJ et aux joueurs de s'impliquer complètement dans la vie d'un lieu et de ses habitants. Certains joueurs n'apprécient cependant pas les campagnes restreintes car elles limitent les options dont ils disposent pour leurs personnages. Si le MJ et les joueurs approchent ce genre de campagne d'une façon coopérative, en discutant des concepts et des types de personnages qu'ils aiment jouer, nombre de ces objections n'auront pas lieu d'être et la partie n'en sera que plus agréable. Le MJ devrait en particulier encourager les joueurs à considérer les restrictions comme une incitation à la créativité plutôt qu'un frein. Si l'on s'en réfère à l'exemple de campagne mentionné ci-dessus, supposons qu'un joueur soit habitué à jouer de grosses brutes du Clan du Crabe. Après avoir discuté avec le MJ, ce joueur peut décider d'interpréter un Daidoji formé sur la Grande Muraille Kaiu: il s'agit toujours d'un guerrier formé par le Clan du Crabe, mais il n'en reste pas moins un membre du Clan de la Grue capable de jouer un rôle pertinent dans la campagne tout en lui permettant d'interpréter le genre de personnage qu'il apprécie. Ce genre d'approche collaborative peut donner naissance à une expérience de jeu bien plus amusante, car les joueurs et le MJ s'impliquent ensemble dans les choix de personnages et de structure de la campagne.



La Campagne de Rang 0

La cérémonie du gempukku marque l'entrée d'un samurai dans l'âge adulte, lui donne le droit de porter un daisho et l'amène à accepter ses responsabilités en tant que membre de la plus importante caste de Rokugan. Avant que le samurai ne soit «diplômé» de la sorte, c'est un personnage de Rang 0, un jeune être qui apprend tout du monde et de la façon dont fonctionne l'Empire. Ces individus commencent juste à apprendre tout ce dont ils auront besoin avant d'embarquer dans l'aventure de leur vie, pendant les 25 prochaines années. Toutefois, ils font preuve de naïveté et le monde qui les entoure est vaste. Aucun samurai ne peut en comprendre toutes les facettes s'il ne dispose pas des instruments adéquats.

Cela étant, des samurai ayant ce statut se voient parfois envoyés expérimenter par eux-mêmes ce que leur sensei ne peut leur enseigner, dans un environnement qui correspond à leur vie future (et à la profession de leur école). Un bushi du Clan du Lion sera probablement préparé à une vie de soldat en servant d'estafette ou en remplissant une mission secondaire de ce genre qui ne nécessite aucun talent spécifique. D'un autre côté, un bushi Hida sera généralement chargé d'aller chercher la tête d'un ennemi dans l'Outremonde. Un Isawa se rendra dans d'autres bibliothèques pour apprendre de nouvelles leçons de magie ou étudier des écrits ésotériques. Un membre du Clan de la Grue rendra visite à sa famille pour apprendre de nouvelles formes d'art, et il participera à la cour pour apprendre les bases de la politique. Un Togashi pourra passer des mois à méditer en un lieu isolé, à moins qu'il ne voyage là où ses pieds l'emmèneront. L'objectif du Rang 0 des samurai de chaque Clan diffère, et chaque famille ou École peut également demander quelque chose d'important à ses jeunes élèves. Le plus gratifiant dans tout ceci n'a qu'un but, une fois qu'un personnage a fait ses preuves, il est prêt à subir la cérémonie du gempukku, le plus grand honneur qui soit dans la vie d'un jeune samurai.

Un MJ et un groupe qui veulent jouer une campagne avec des personnages de Rang 0 doivent se mettre d'accord avant le début de la partie sur le but que leurs personnages doivent idéalement poursuivre. Le plus important réside dans le fait que les personnages doivent créer des personnages issus de Clans qui s'entendent bien. Par ailleurs, avant le gempukku, les samurai reçoivent souvent des cadeaux qui pourront s'avérer très utiles lors des passages problématiques qui les mèneront au Rang 1.

Les samurai de Rang 0 ont plus de liberté de manœuvre sociale que leurs frères de Rang 1. Après tout, ils en sont encore à l'apprentissage du Code du Bushido, et les adultes censés les instruire et les guider sur la voie du samurai plutôt que de s'offenser de leur manque d'expérience. Il appartient à ces derniers d'aider les jeunes samurai à apprendre comment faire leur chemin dans le monde. Cela signifie qu'une campagne de Rang 0 s'adapte tout à fait aux nouveaux joueurs qui pourront apprendre les coutumes de Rokugan en même temps que leurs personnages. D'un autre côté, les samurai de Rang 0 font des cibles idéales pour les manipulateurs des Clans du Scorpion et de la Grue, et le MJ pourra les mettre au défi grâce à de tels adversaires.

Règles des Samurai de Rang 0

Un samurai de Rang 0 débute avec un Rang 1 dans chaque Trait, auquel on ajoute le bonus de Famille et d'École. Le personnage commence avec 4 des Compétences qu'un samurai reçoit suite à l'enseignement de son École, et 25 Points d'Expérience avec lesquels il devra bâtir son personnage. Il a droit à 5 points de Désavantages et ne peut pas choisir d'Avantages ni de Désavantages liés à une promotion ou une déchéance sociale (comme Statut Social). Il n'a pas de Technique d'École de Rang 1 (les shugenja n'ont ni Affinité ni Déficience) et ne reçoit que l'équipement le plus élémentaire. Les personnages de Rang 0 ne portent pas de katana, mais ils ont droit aux autres armes (y compris le wakizashi), lesquelles témoignent de leur statut de samurai.

Parties à Deux Joueurs

La plupart des campagnes de JDR s'alimentent par la multiplicité des joueurs qui y participent. Trois ou quatre personnages, voire plus, peuvent couvrir tous les aspects essentiels de l'équipe, et il y a tant de Clans et de professions parmi lesquels choisir que deux groupes de personnages ne devraient jamais se ressembler. En fait, bien des joueurs pensent que si on ne dispose pas d'effectifs conséquents, la variété et l'intensité de la partie risquent d'en pâtir.

Toutefois, des groupes composés de deux joueurs peuvent fournir au MJ et aux joueurs eux-mêmes une expérience de jeu tout à fait différente. Le MJ peut donner plus de fluidité à l'action, et lui et les joueurs disposent de plus de temps pour se concentrer sur des intrigues secondaires personnelles. Tous les types de campagne ne s'y prêtent pas forcément, bien sûr. Une partie focalisée sur la guerre ou qui confronte les PJ à des menaces terribles, comme des oni, risque de s'interrompre assez brusquement si des PJ supplémentaires ne viennent pas grossir les rangs. Toutefois, un jeu consacré à l'intrigue, la subtilité et la ruse peut et devrait accueillir moins de joueurs pour permettre à chacun de disposer de plus de temps sur le devant de la scène.

Les suggestions de campagnes à deux joueurs qui suivent présentent plusieurs options pour ceux qui veulent s'y essayer. Pour chaque option, les joueurs peuvent choisir leurs personnages dans le même Clan ou dans des Clans différents: leur relation sera toujours aisée à justifier. Toutes ces campagnes peuvent même être réadaptées pour se jouer avec un seul joueur si le MJ le désire. Remarquez que nombre des équipes présentées ici nécessitent qu'un des PJ soit d'un statut social supérieur à l'autre: les joueurs qui pensent que cette situation semble déséquilibrée ou frustrante peuvent jouer à tour de rôle le personnage prépondérant dans plusieurs campagnes de ce type.

- Magistrat ou Shugenja Kuni et son Assistant Eta: les magistrats, en particulier ceux de la famille Kitsuki, célèbres pour leur obsession des preuves, ont souvent besoin d'un eta pour faire le travail que les samurai considèrent comme «impur» (voir le Livre de l'Air): transporter des cadavres, porter et stocker certaines preuves, et accomplir d'autres tâches désagréables. Un magistrat conscient des failles et de la fragilité de certains préceptes du Bushido peut bien traiter l'eta, surtout dans la mesure où il dépend de lui à bien des égards. Une campagne plus axée sur l'enquête, avec nombre de mystères à décortiquer, est parfaite pour ce genre de jeu.

Un personnage eta n'a pas de Technique, dispose de 1 dans chaque Trait et de 8 Points d'Expérience à dépenser dans les Compétences de Marchand et les Compétences Dégradantes, voire dans une ou deux Compétences de Bugei. Les PJ que ce genre de partie intéresse doivent bien se souvenir qu'un samurai surclasse en puissance et en importance un eta: les joueurs devront donc se faire confiance et avoir de bons rapports, que ce soit dans la partie ou en dehors, afin d'éviter que celle-ci ne suscite frustration et ressentiment. La vie d'un eta n'a rien de facile: il peut être tué n'importe quand, par n'importe quel samurai, quel que soit son Clan. Un eta n'a pas la permission d'entrer dans la plupart des bâtiments sans la permission expresse d'un samurai, et il sera probablement traité de manière peu aimable à peu près partout. Quand vous jouez un eta, sachez que même les chevaux ont le droit à plus de considération que vous... et vous n'avez même pas le droit de les toucher...

- Magistrat + Scribe: dans cette situation, le scribe se trouve là pour documenter et vérifier tout ce qu'affirme le magistrat. Si cette option semble semblable au premier coup d'œil à celle de l'eta mentionnée auparavant, les scribes savent lire et écrire et appartiennent à la caste des samurai. De plus, ce type de collaboration permet à un joueur inductif et à un joueur déductif de se compléter à merveille. À Rokugan, on voit rarement de raisonnements déductifs, mais s'il dispose d'assez de preuves, le scribe peut vérifier bien des affirmations du magistrat.
- Shugenja + Apprenti: un des joueurs peut interpréter un shugenja de Rang 1 ou 2, et l'autre son apprenti de Rang 0 juste avant son gempukku. Dans cette campagne, l'apprenti n'est «inférieur» à son maître qu'en termes de compétence, mais pas forcément d'un point de vue narratif. Un bon MJ peut fournir plus d'occasions d'interaction à l'apprenti, en focalisant par exemple l'histoire sur un jeune samurai disposant de trop de pouvoir.
- Bushi + Shugenja: il s'agit là d'un duo classique, et d'innombrables idées de campagnes associent ces deux rôles de personnages. Il peut s'agir de deux amis qui se connaissent depuis l'enfance et ont passé beaucoup de temps ensemble, d'un yojimbo affecté à la protection de son shugenja, de magistrats (de Clans ou impériaux) qui servent l'Empire, ou d'émissaires envoyés enquêter – ou surveiller – des événements dans un autre domaine. Pour ce genre de campagne, avoir deux personnages du même Clan, capables de se compléter l'un l'autre, offre de meilleures possibilités. Rappelez-vous seulement d'éviter de vous retrouver embourbé dans les stéréotypes.
- Bushi + Ashigaru ou Budoka: le samurai guide un individu commun qui aspire à ne plus l'être. Il (ou elle) cherche à en savoir plus sur le code du Bushido afin d'imiter les mœurs des samurai. Le budoka ou l'ashigaru peut finir par prêter serment d'allégeance au Clan au terme de l'histoire, mais entre temps, il doit servir son seigneur bushi du mieux qu'il peut.
- Noble + Yojimbo ou Champion Personnel: peu de bushi accepteraient d'être accompagnés d'une suite de soldats prêts à relever les défis à leur place, mais un noble, courtisan ou shugenja réputé peut tout à fait avoir au moins un yojimbo, sinon plusieurs. En fait, le MJ peut affecter au PJ samurai plusieurs yojimbo, ce qui fait d'eux les membres les plus importants ou au contraire les plus négligeables du groupe. Ce genre d'arrangement peut susciter des scènes d'interprétation mémorables. Dans des groupes plus vastes, tous les PJ peuvent être les yojimbo tandis qu'un PNJ tient le rôle du noble.
- Courtisan + Ambassadeur: s'il manque un second joueur, l'ambassadeur peut facilement devenir un PNJ. Dans cette campagne, l'ambassadeur vient d'un autre Clan ou d'une autre nation (des Terres Brûlées, des royaumes par-delà l'océan comme Thrane ou Meranae, ou de quelque autre pays étranger créé par le MJ). Le courtisan et son entourage doivent donc guider l'ambassadeur dans la capitale, dans chacune des forteresses des Clans, et dans autant de lieux importants de Rokugan que possible, tout en restant honorables et respectueux d'un bout à l'autre. Avec un ambassadeur étranger, entre en jeu l'élément imprévisible des étranges normes culturelles, ainsi que d'éventuels affronts invisibles pour un œil non exercé, toutes situations que les PJ devront gérer en douceur.
- Guide + Cartographe: les joueurs qui apprécient l'aspect d'exploration d'autres jeux de rôle fantastiques pourront trouver ce genre de campagne très intéressant. Le guide et le cartographe peuvent tenter de cartographier une région non civilisée de Rokugan, ou voyager par-delà l'horizon pour trouver de nouvelles terres à coloniser. Le Clan de la Licorne a certes passé les montagnes, mais il n'a jamais conquis les mers. Peut-être qu'un Shinjo et un Utaku ont décidé de se rendre en terra incognita, à moins que leur quête ne soit motivée par des événements qu'ils ne contrôlent pas.
- Samurai Déshonorés: deux samurai (ou plus) issus du même Clan ou de la même famille ont reçu l'ordre de faire seppuku, mais ils ont refusé. Leur seigneur a ordonné qu'ils soient bannis de leur famille, et ils doivent désormais arpenter Rokugan en tant que ronin déshonorés. Ce genre de partie convient à merveille aux PJ qui détestent recevoir des ordres, bien qu'ils soient amenés ici à se maîtriser s'ils veulent éviter de finir pourfendus par des samurai de Clan de plus haut rang qu'eux.
- Maître + Disciple: le duo formé par un jeune homme et un vieillard reste une combinaison classique, que ce soit dans les histoires asiatiques ou occidentales. À Rokugan, ce thème définit un rapport de maître à disciple, lesquels doivent se comporter en accord avec leurs statuts respectifs. L'élève pose des questions plus ou moins absurdes afin que le maître puisse l'aiguiller vers la vérité. Le maître, lui, doit avoir une réponse, aussi énigmatique soit-elle, à toute question qu'on lui pose. Le MJ devrait donner au sensei (maître) plus de points pour les Compétences, mais moins pour les Traits, tandis que le disciple devrait à l'inverse être plus limité en termes de compétences.
- Époux: les joueurs qui se connaissent bien peuvent être assez à l'aise pour jouer des couples. Presque toutes les combinaisons mentionnées plus haut peuvent être intégrées à ce genre de campagne. Une autre possibilité consiste à jouer une partie très subtile se déroulant en ville ou dans une forteresse, où l'un des personnages s'occupe simplement de la maisonnée et où la plupart des histoires impliquent des rivalités et des querelles entre voisins, entre familles, etc.

Le Soleil et la Lune: Équilibrer les Personnages et les Campagnes

Un des principaux problèmes auxquels se retrouve confronté chaque MJ dans un jeu de rôle vient de l'équilibre de la partie, la nécessité d'empêcher les personnages ou la campagne d'atteindre un tel niveau qu'ils deviennent incontrôlables. Peu de choses empêchent les joueurs de L5A de faire évoluer leurs valeurs et leurs Compétences adéquates: Agilité, Réflexes, Kenjutsu, etc. Certains joueurs peuvent choisir de ne jamais améliorer leur Volonté ou leur Force, ou acheter une foule de Compétences au Rang 1 à la création de personnage pour optimiser ainsi la dépense ultérieure de Points d'Expérience. De même, certains peuvent délibérément choisir des Désavantages faciles à «simuler» (c'est-à-dire ceux qui ne nécessitent qu'une bonne interprétation), considérant qu'il s'agit là de points de création «gratuits». Un MJ avisé trouvera moyen d'écarter les joueurs de ce genre de tentations.

La création de personnage reste un des moments où l'on peut d'entrée de jeu s'assurer de l'équilibre de la partie. En plus de restreindre le choix de Clans et de familles des joueurs (comme mentionné précédemment dans ce chapitre), le MJ peut imposer des limites à ce que les joueurs peuvent acheter, aidant ainsi à définir la place des PJ dans cet univers. Il convient de se souvenir que bien des grands PNJ de l'histoire de Rokugan ont peu de Désavantages, voire pas du tout, et qu'un MJ a tout à fait le droit de refuser un bushi ronin manchot et épileptique qui désire devenir le prochain Tonnerre du Clan du Phénix.

Une des options dont dispose le MJ à cet égard consiste à limiter les Désavantages disponibles. La règle par défaut de L5A veut qu'on n'ait pas le droit de recevoir plus de 10 Points d'Expérience grâce aux Désavantages, mais dans une partie où les joueurs sont nombreux, les Désavantages s'accumulent rapidement. Le MJ peut bientôt se retrouver obligé non seulement de préparer des histoires qui tiennent debout, mais en plus de s'assurer que chaque Désavantage interviendra à chaque session (ou du moins assez souvent, en fonction de ce qu'il rapporte). Dans cette édition du Livre des Cinq Anneaux, nous avons cherché à alléger son fardeau en accordant des Points d'Expérience supplémentaires aux joueurs qui se souviennent d'utiliser leurs propres Désavantages, soulageant ainsi le MJ de cette responsabilité et la répartissant équitablement entre les membres du groupe. Mais même dans ce cas, certains MJ préféreront limiter les Désavantages de manière plus stricte. Par exemple, le MJ peut décider que chaque personnage ne peut avoir qu'un Désavantage important, un défaut qui le définit. Le MJ peut également interdire les Désavantage qui semblent aller à l'encontre des principes de l'histoire ou du style de jeu de sa campagne.

Un MJ devra équilibrer les personnages lorsque sa campagne couvre toutes les activités de la vie des samurai. Surtout si ces derniers doivent écrire des poèmes, peindre, chasser, se rendre au temple et respecter à la fois les vertus du Bushido, les préceptes sociaux et autres contraintes liées à leur statut. Dans ce genre de campagne, le MJ peut légitimement obliger les joueurs à consacrer un certain pourcentage de leurs Points d'Expérience à l'acquisition de Compétences Nobles.

Ce type de campagne bien équilibrée présente également l'avantage de décourager les joueurs de construire des personnages trop superficiels. Un joueur qui alloue sans cesse tous ses Points d'Expérience aux Traits et aux Compétences de combat découvrira bientôt que son puissant guerrier a tout d'une bombe sociale attendant d'exploser à la cour. Être capable d'écraser un adversaire d'un seul coup de tetsubo n'a aucune utilité face à un membre du Clan du Scorpion qui vous défie au sadane. Bien sûr, le MJ doit s'assurer que la leçon soit la même pour tous: le courtisan disposant de tout l'éventail des Compétences Sociales et Artistiques se retrouvera lui aussi impuissant lors de la première escarmouche, ce qui l'encouragera à prendre quelques Rangs de Kenjutsu ou de Bâton.

Aventures et Structure

Une campagne de jeu de rôle se compose d'une série d'aventures que le MJ écrit et présente aux joueurs. Chaque MJ détaille plus ou moins ses aventures: certains préfèrent s'en tenir à un vague fil directeur et à improviser au fur et à mesure, tandis que d'autres choisissent de créer des aventures plus complexes aux intrigues soignées et aux descriptions détaillées. Aucune des approches ne l'emporte sur l'autre: un MJ doit utiliser la méthode qui convient le mieux à son imagination, à ses talents et à son style de jeu.

Que vous écriviez des aventures plutôt floues ou parfaitement détaillées, pour créer un scénario efficace, vous devez comprendre la structure d'une bonne histoire. Une bonne structure possède tous les éléments vitaux d'une session de jeu de rôle: un décor, des personnages, des accroches, des choix, des défis, des retournements de situation, des liens de cause à effet, un point culminant, des répercussions, un thème et un ton. Chacun de ces composants tient un rôle vital, et si vous aspirez à devenir un bon MJ, vous devez les connaître (même uniquement par instinct) et parfois les définir avant la partie.



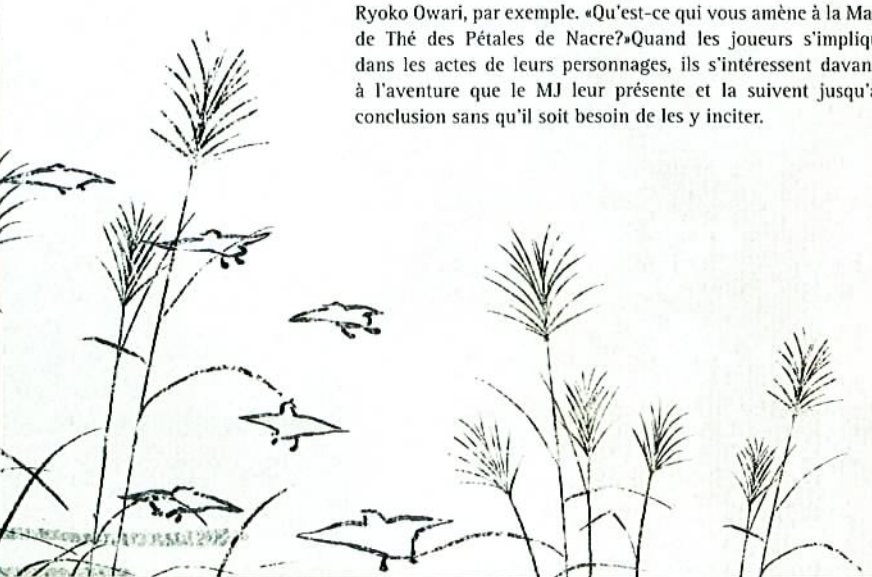
Le décor se montre un élément simple mais vital. Où l'aventure se déroule-t-elle, et où emmène-t-elle les PJ? Sans décor, vos joueurs se condamnent à errer dans un environnement vide et sans but. Ceci pourrait fonctionner dans un jeu expérimental, mais une campagne de jeu de rôle normale ne peut se passer de décor. Le décor doit être plus ou moins lié au ton et au thème de votre aventure. Un scénario de cour se passe généralement en ville, et en intérieurs. Il y a peu de raisons de partir se promener dehors quand on débat avec un membre du Clan de la Grue, à moins qu'on ne veuille lui mettre discrètement une raclée pour lui faire entendre raison. À l'inverse, dans une campagne militaire, vos joueurs n'auront d'autre plafond que celui de leur tente de voyage.

Les personnages sont le ferment de toute histoire qui se respecte. À moins de réaliser un film allemand post-moderne sur le thème des machines remplaçant les humains, raconter une histoire sans personnages se révèle impossible. Les personnages joueurs et vos PNJ (personnages non joueurs) deviennent des éléments vitaux de votre campagne. La personnalité que les PJ confèrent à la partie dépend essentiellement des joueurs, mais quoi qu'il en soit, le MJ doit toujours s'assurer que les PNJ soient pleins de caractère et de vie et qu'il s'agisse bien d'individus à part entière et non de simples pions de jeu de société. Le MJ ne doit pas non plus confondre excentricité et personnalité. Tous les PNJ n'ont pas forcément besoin d'être boiteux, d'avoir une voix étrange ou deux yeux de couleurs différentes. Les personnages peuvent se distinguer et devenir mémorables d'une façon bien plus subtile, en particulière dans la façon qu'ils ont de réagir vis-à-vis des PJ.

Les éléments les plus importants d'un bon personnage sont la complexité (qui ne doit pas être synonyme de personnalité inextricablement énigmatique), la flexibilité, l'ingéniosité et les objectifs, personnels ou communs. Les PNJ doivent avoir leurs propres buts et leurs propres talents, lesquels peuvent entrer en conflit ou non avec ceux des joueurs.

L'accroche désigne un ensemble d'astuces et d'instruments que peut utiliser le MJ pour impliquer les PJ dans l'aventure. Rôle généralement dévolu au seul MJ, «accrocher» les PJ doit déterminer ce qui poussera chaque PJ à s'impliquer dans le scénario. Dans L5A, ce problème est aggravé par l'impossibilité de recourir à l'appât du gain. Beaucoup de jeux fantastiques traditionnels se servent de l'or et de la magie pour susciter des comportements spécifiques, mais de telles choses ne motivent en rien les samurai, du moins en théorie. Seuls le devoir et l'honneur les poussent à l'action. Par conséquent, essayer d'impliquer chaque PJ dans l'histoire, quels que soient son Clan et sa faction, peut s'avérer éprouvant même pour le MJ le plus expérimenté.

Toutefois, dans une campagne efficace, la tâche qui consiste à fournir des accroches ne doit pas reposer uniquement sur les épaules du MJ. Donnez aux PJ une chance de s'impliquer d'eux-mêmes dans l'histoire. Demandez à chacun d'eux ce qu'il fait à Ryoko Owari, par exemple. «Qu'est-ce qui vous amène à la Maison de Thé des Pétales de Nacre?»Quand les joueurs s'impliquent dans les actes de leurs personnages, ils s'intéressent davantage à l'aventure que le MJ leur présente et la suivent jusqu'à sa conclusion sans qu'il soit besoin de les y inciter.



Les choix, et en particulier les choix pertinents, forment le pendant des accroches. Les joueurs aiment prendre des décisions, surtout si elles se révèlent significatives et affectent le destin de leurs personnages. Personne ne veut passer toute une aventure à écouter le MJ décrire des événements déclenchés automatiquement par d'autres événements. Si ce genre d'enchaînement se prolonge trop, les joueurs se verront captifs de la narration de quelqu'un d'autre, comme les personnages d'un roman, et qu'ils ne peuvent pas y échapper. Une aventure où les choix se limiteraient aux options les plus simples – droite ou gauche, nord ou sud, oui ou non – deviendrait tout aussi désagréable. Les choix doivent toujours être abondants et si possible être pertinents et avoir un sens pour les joueurs et leurs personnages. En fait, les choix difficiles et douloureux caractérisent un jeu de rôle dans un monde peuplé de samurai, et les MJ doivent s'efforcer de présenter ce genre de situation aux joueurs.

Le défi représente un ingrédient primordial de tous les jeux, et pas seulement des jeux de rôle. Sans défi, les PJ réussissent tout ce qu'ils entreprennent, il n'y a rien à risquer, et les conflits ne suscitent aucune tension. Les défis définissent les limites des personnages. Cela peut contrarier les joueurs qui veulent toujours «gagner», mais en vous permettant par ailleurs de terminer vos histoires de manière plus gratifiante. Les PJ qui doivent fournir beaucoup d'efforts pour vaincre le méchant sont récompensés émotionnellement et à titre personnel, pas seulement par des points d'expérience.

Trouver le niveau de difficulté adéquat équivaut à marcher sur une corde raide. Trop élevé, les joueurs seront frustrés et agacés. Trop élémentaire, l'aventure se réduira à une promenade de santé sans intérêt. Le MJ doit prendre en compte le ton de sa campagne et voir si ses joueurs s'amusent. Comme dans beaucoup d'autres situations, une bonne partie de jeu de rôle naît ici d'une collaboration entre MJ et joueurs. Un MJ compétent notera le ressenti des joueurs, qu'il soit évident ou non: sont-ils agacés, s'ennuient-ils ou s'amusent-ils, et surtout à quel point, etc. En observant ces signaux, le MJ sait comment mettre un frein à ses ardeurs et quand faire monter la tension. Les défis présentés par le scénario doivent correspondre aux besoins des joueurs tout en restant dans le ton et le thème de la partie.

Il faut noter en passant que dans un style de jeu «asiatique» comme L5A, les joueurs ne doivent pas se faire une obligation de «gagner» et de surmonter tous les défis pour que l'expérience de jeu devienne satisfaisante. L'importance de la tragédie dans L5A est présentée en détail un peu plus loin dans ce chapitre.

Les retournements de situation forcent les joueurs à rester vigilants. Combien de fois avez-vous lu un livre ou vu un film en sachant exactement ce qui allait se passer une fois que certaines révélations avaient été faites? Si les PJ accomplissent toujours leurs missions sans le moindre accroc, sans aucune complication, leur fierté de stratège sera flattée par une telle succession de victoires rapides et faciles, mais ils deviendront vite blasés et s'ennuieront. Une histoire prévisible n'a rien de mémorable, elle manque d'impact et de saveur. S'il s'agissait d'une série télévisée, combien d'épisodes tiendriez-vous?

Toutefois, un bon retournement de situation ne se limite pas à un événement bizarre qui vient tout remettre en question. Découvrir dans le daimyo des personnages le méchant depuis le début est un cliché aussi préjudiciable que l'absence totale de retournement de situation. Découvrir qu'il a passé une alliance secrète avec un shugenja Yogo devient un peu plus satisfaisant. Découvrir que le Yogo appartient aux Adeptes du Sang fait monter la tension. Apprendre qu'un duo de Chasseurs de Sorcières Kuni connaissait tout de l'affaire ajoute une couche supplémentaire à l'histoire. La dernière surprise fait que les PJ doivent assassiner les Yogo et les Kuni pour cacher la honte de leur daimyo. Voilà un bon enchaînement de retournements de situation.

L'important au sujet des retournements de situation, c'est qu'ils ne doivent jamais survenir au hasard, sans rien pour les étayer, sinon les joueurs se sentiront floués. Il doit y avoir des indices subtils le long du chemin: rien de trop évident, mais assez pour qu'au moins un joueur les voit arriver. Une autre méthode habile consiste à présenter des indices que les joueurs comprennent, mais pas leurs personnages, ce qui fait encore monter la tension d'un cran. Au minimum, le MJ doit s'assurer que ses indices soient complémentaires, de sorte qu'une fois confrontés au retournement de situation, les joueurs puissent passer en revue ceux qu'ils ont manqués et dire: «bon sang, mais c'est bien sûr...»

Les liens de cause à effet ne s'avèrent pas indispensables à une bonne aventure, mais peuvent l'enrichir. Si une histoire présente les conséquences des actes des PJ (et des PNJ en cas de pertinence), la partie en retire un certain nombre d'avantages. L'univers de jeu devient plus réaliste et séduisant. Quand les événements d'une histoire deviennent plus crédibles, les joueurs réfléchissent plus clairement et plus scrupuleusement à leurs actes de peur des répercussions potentielles. En fait, c'est exactement ce que des joueurs mûrs attendent d'un jeu de rôle, et le MJ doit les encourager à considérer l'univers de jeu comme un environnement vivant qui réagit à leurs décisions.

Le point culminant d'une histoire, qu'elle soit courte ou longue, est un élément important. L'histoire traditionnelle en trois actes ne comporte qu'un point culminant, mais un scénario plus long peut comporter des moments très intenses et des périodes en creux. Le but de l'apogée d'une histoire consiste à résoudre tout ce à quoi tendent ses protagonistes dans une sorte de grand final émotionnel. En fait, l'aspect émotionnel du point culminant de l'histoire reste souvent bien plus important que ses aspects matériels. Un final à l'action ininterrompue n'aura que peu d'impact sur les joueurs s'ils ne «ressentent pas quelque chose», une réaction émotionnelle aux tribulations de leurs personnages.

Le point culminant ne doit pas obligatoirement tout résoudre, ni mettre les PJ du côté des vainqueurs, en particulier dans L5A où la tragédie et la perte de ce qui est cher aux personnages figure parmi les éléments thématiques importants. S'il s'agit d'une aventure unique et isolée, la fin ne sera pas très gratifiante si les PJ meurent ou finissent déshonorés, mais dans une campagne, ils peuvent «perdre» à certaines occasions. Pour le MJ, la clef consiste à savoir reconnaître quand il est amusant que les gobelins finissent vaincus, ou quand l'histoire devient plus intéressant s'ils s'emparent du camp du Clan du Crabe. Toutefois, il faut bien noter que «faire perdre» ainsi les joueurs pour satisfaire les nécessités de l'intrigue a moins d'importance que de s'assurer qu'ils s'amusent. Si l'histoire a pour but de déshonorer les PJ pour qu'ils puissent ensuite se racheter, le MJ doit s'assurer que les joueurs soient prêts à supporter longtemps les malheurs de leurs personnages. Il n'y a pas de règles «vite fait bien fait» dans ce genre de situation: le MJ doit ressentir d'instinct le timing et le ton de l'histoire, un talent qui ne vient qu'avec l'expérience.

Le thème reste souvent l'élément le plus difficile à identifier dans une histoire. Il s'agit du moteur invisible qui fait progresser l'intrigue. N'importe quel scénariste de Hollywood vous dira que s'il ne sait pas de quel thème traite son histoire, il va lui falloir réécrire beaucoup de choses par la suite. Si le MJ sait que le thème d'une aventure concerne le courage et la jalousie avant de commencer à la mettre au point, cela l'aidera à prendre des décisions concernant sa structure et son intrigue par la suite. On conçoit plus facilement la voix et les tics d'un shugenja revanchard du Clan du Phénix dans une histoire ayant pour thème la trahison que d'imaginer ceux d'un bushi du Clan de la Licorne dans un «jeu de combat» dépourvu de thème.

Le thème est le canevas sous-jacent d'une aventure ou d'une campagne, mais le ton détermine la façon dont on la présente. Le ton peut être léger ou sombre, humoristique ou grave et sérieux, en fonction des besoins de l'aventure. Il faut garder à l'esprit, quand on réfléchit au ton de l'aventure, de ne jamais opter pour une atmosphère sinistre ou maussade simplement pour le plaisir de jouer une aventure sombre. Un monde déchiré par la guerre est une chose. Un daimyo qui abat les paysans de façon absurde pour son propre plaisir en devient une tout autre. Quelle émotion ce genre de ton peut-il bien tenter de susciter?

Un MJ avisé laisse les joueurs influer sur le ton du monde dans lequel ils vivent. Un jeu de rôle fantastique doit avoir un ton qui convienne à tous les joueurs impliqués. Les PJ sont-ils simplement des victimes de leur environnement, ou des héros de l'Empire? Laissons-les en décider par eux-mêmes.

Écrire votre Propre Aventure

Nous nous attendons à ce qu'un futur MJ ou joueur de L5A déborde déjà d'idées d'histoires se déroulant dans l'Empire d'Émeraude... voire au-delà des frontières de Rokugan. Et comme il n'y a pas au bout du compte de bonne ou de mauvaise façon de créer une aventure, vous pouvez faire exactement ce qui vous chante. Si vous choisissez de créer une aventure qui commence par un débordement d'action, suivi par des jours entiers d'enquête et d'intrigue, le choix vous appartient. Le rythme, les éléments dramatiques et l'action vous appartiennent, vous en faites ce que vous voulez. Vous avez même notre permission d'agir exactement comme bon vous semble. Photocopiez cette phrase et donnez-la à tous vos amis.

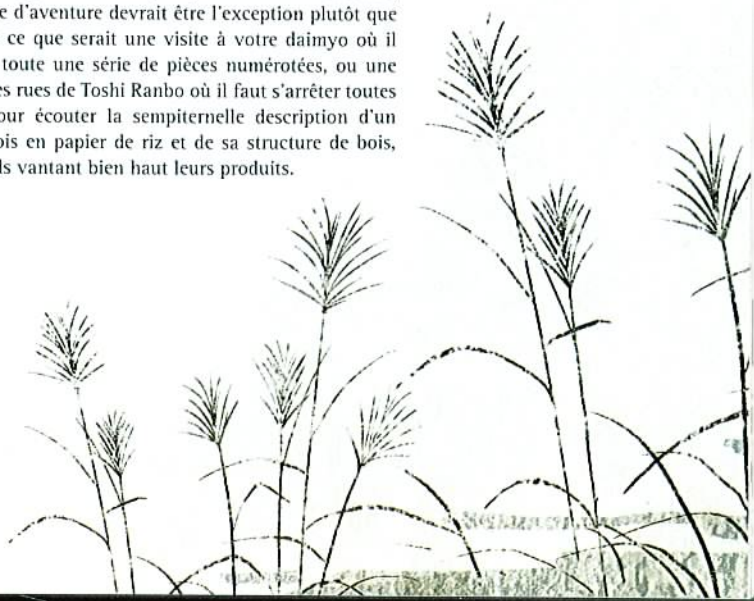
Mais si vous avez besoin d'un peu d'aide pour organiser votre aventure, cette section est faite pour vous.

Types d'Aventure

Site

Les aventures consacrées à l'exploration de donjons et de régions sauvages constituent l'une des formes les plus anciennes de jeu de rôle, et les joueurs pensent à celle-ci quand on mentionne ce genre de jeu. Dans ces aventures, les PJ explorent une zone spécifique et limitée, comme un tombeau ou une crypte aux tunnels tentaculaires, un réseau de grottes ou une petite vallée. Les aventuriers vont d'un lieu au suivant, déclenchant des rencontres ou des événements quand ils entrent dans une pièce ou une zone spécifique. Chaque description de zone s'accompagne souvent d'un texte à lire à voix haute, ce qui renforce l'impression d'atmosphère «programmée».

Naturellement, il ne faut pas renier ce genre de scénario. Nettoyer un donjon des monstres ou des adeptes maléfiques qui l'occupent fait appel aux pulsions viscérales que ressentent la plupart des joueurs de jeu de rôle au plus profond d'eux. Toutefois, dans L5A, ce genre d'aventure devrait être l'exception plutôt que la règle. Imaginez ce que serait une visite à votre daimyo où il faudrait traverser toute une série de pièces numérotées, ou une promenade dans les rues de Toshi Ranbo où il faut s'arrêter toutes les 10 minutes pour écouter la sempiternelle description d'un bâtiment aux parois en papier de riz et de sa structure de bois, avec ses marchands vantant bien haut leurs produits.



Cela ne revient pas à dire que les aventures basées sur des sites n'ont pas leur place dans L5A. La Tombe d'Iuchiban, l'une des plus mémorables aventures publiées au tout début de l'histoire de L5A, se terminait par l'exploration d'un tombeau plein de pièges et de menaces surnaturelles. Mais dans une bonne campagne de L5R, ce genre de scénario doit être utilisé avec parcimonie, et uniquement quand il a un sens au sein de l'intrigue.

Monde Ouvert

Dans l'approche dite du «monde ouvert», le MJ place dans une cité, une région ou une nation des lieux, des PNJ, des intrigues et autres éléments similaires, et il attend que les joueurs les découvrent et en fassent usage. Selon ses besoins, il détaillera son monde ouvert ou laissera des éléments dans le flou. Pas besoin ici d'identifier chaque élément, mais il doit exister un système permettant aux PJ de visiter presque n'importe quel village, ville ou bâtiment en sachant à peu près ce qu'ils y trouveront et ce qui s'y passera.

Le MJ doit cependant prendre garde: un monde ouvert peut s'embourber dans les détails s'il en vient à baptiser chaque membre d'une famille et chaque marchand dans la moindre ville reculée des confins de Rokugan. Au lieu de cela, le MJ doit être prêt à improviser sur le terrain ou savoir où trouver rapidement des réponses. Une table pleine de noms de PNJ, de types de bâtiments, de métiers, d'attitudes, de conditions et de tous les éléments qui peuvent se présenter sera certainement un atout qui facilitera le jeu.

L'avantage d'un environnement de type monde ouvert prévoit que la destinée des joueurs leur appartient. Ils peuvent choisir d'aller où ils veulent, d'agir comme bon leur semble, d'accomplir des missions mineures, de sceller des alliances avec divers PNJ, de préparer l'avenir et d'améliorer l'Empire. Le destin de la partie repose sur la créativité des joueurs, et non du MJ, uniquement là pour leur faciliter le travail (et de temps à autre, quand la partie ralentit, pour relancer la machine). Dans un environnement de monde ouvert, les rôles traditionnels en deviennent presque inversés.

Le format du monde ouvert ne convient pas à tous les MJ. Chaque session de jeu comprend une bonne dose de gymnastique mentale et de prise de notes, le MJ improvisant et réagissant aux actions ou aux questions des joueurs. Un MJ qui préfère raconter des histoires épiques pourra trouver cette méthode trop vague et peu précise. Toutefois, la planification et les préparatifs font beaucoup pour ce genre de partie, qui libère le MJ du fardeau consistant à toujours devoir proposer aux PJ quelque chose à faire.

Personnages

Les aventures suscitées par les personnages se situent aux antipodes des scénarios traditionnels basés sur des sites. Au lieu que ce soit le MJ qui se trouve en première ligne dans l'histoire, occupé à mener les joueurs par le bout du nez tout au long de la «mission», les PJ deviennent responsables de leur propre intrigue et se dirigent dans l'histoire ou décident au moins ce qu'ils veulent faire plutôt que de se contenter d'accepter la dernière mission que leur confie leur daimyo.

Les parties guidées par les personnages représentent des défis inhabituels pour le MJ, car ce genre de scénario ne se conforme pas à la norme habituelle. Ces parties peuvent en effet s'avérer bien différentes des autres jeux de rôle, et bouleverser la façon qu'a le MJ de structurer ses histoires. Toutefois, cette méthode présente des gratifications particulières.

Un des éléments essentiels quand on crée une histoire guidée par les personnages, réside dans le fait de se débarrasser de l'idée que le MJ a moins le rôle de divertir que de faciliter et d'arbitrer le déroulement de la partie. Placer la responsabilité des objectifs de l'aventure sur les épaules des PJ donne lieu à un style de jeu bien différent. Si cette méthode peut troubler un MJ habitué à écrire une histoire avec laquelle les PJ doivent «interagir», le jeu en vaut généralement la chandelle.



Pour démarrer une telle aventure, le MJ n'a qu'à présenter le décor, l'atmosphère et le ton à chacun des PJ. Chacun doit savoir comment il se fait que son personnage se trouve en ce lieu et les objectifs qui l'y ont amené. Par exemple, le MJ peut décider de situer l'aventure dans un village isolé du Clan du Scorpion, près des frontières des provinces des Clans de la Grue et du Lion. Le village est réputé pour sa production de riz et de thé, mais généralement ignoré par les Clans voisins. Toutefois, de récentes rumeurs faisant état d'activités criminelles ont pris une place importante dans les commérages politiques, et il y a bien un fond de vérité à tout cela.

Le village possède plusieurs «pistes d'histoire» que les PJ peuvent explorer, chacune ayant été préparée par le MJ. Mais au lieu d'un scénario en trois actes où les PJ rencontrent chaque événement ou élément à des intervalles prédéfinis, les PJ apprennent les malheurs des villageois à leur rythme, réagissant comme bon leur semble. Le MJ gère les réactions du village et de ses habitants envers les joueurs, et l'histoire naît de ces interactions.

Ce style de jeu ne convient pas à tout le monde. Les MJ qui veulent raconter des histoires plus épiques, destinées à changer le monde, peuvent trouver cette méthode inadéquate, car elle les empêche de contrôler tous les tenants et aboutissants de l'histoire. Les joueurs qui préfèrent un style de jeu plus passif, où ils n'ont qu'à réagir, peuvent être frustrés de se trouver confrontés à un environnement de jeu qui attend d'eux qu'ils fassent quelque chose par eux-mêmes.

Épisodique

Dans une campagne épisodique, chaque aventure forme une histoire à elle seule. À chaque session de jeu, le MJ raconte une histoire classique en trois actes. Elle comprend une rapide mise en place, quelques complications, puis une résolution, le tout en une soirée de jeu. On peut donc considérer l'aventure comme un épisode au sein d'une sorte de «série». Le but du MJ dans chaque épisode consiste à amener l'aventure à son terme avant la fin de la session de jeu. Ces aventures n'ont aucune obligation d'obéir au schéma rigide de l'aventure en trois actes, mais il vaut mieux que les sessions de jeu soient plus concentrées que les parties ouvertes où les joueurs décident de la direction que prend l'intrigue. Ce concept élémentaire peut déboucher sur de nombreuses options.

Une façon de jouer des campagnes épisodiques consiste à écrire la campagne comme une série télé. En donnant aux PJ les rôles principaux, vous définissez la direction que prend la campagne. Peut-être que les PJ enquêtent sur des meurtres et/ou des rumeurs d'apparitions spectrales dans tout l'Empire, à moins qu'ils ne soient des diplomates du Trône d'Émeraude envoyés aux quatre coins de l'Empire pour sceller des alliances et résoudre des problèmes. Ces deux «séries» ont un thème, un point central, qui donne au MJ un point de départ pour chaque session. Privée de ce thème, la campagne ne raconte rien de plus que l'histoire de samurai qui «parcourent le pays en quête d'aventure», et le soufflé retombera au bout de quelques parties.

Le MJ peut décider de la raison qui pousse les PJ à partir ensemble à l'aventure ou, mieux encore, s'asseoir à la table et la définir avec eux pendant leur première session de jeu. Cet «épisode pilote» peut être plus détendu, chacun rentrant peu à peu dans son personnage et définissant son rôle au sein de l'histoire.

Une alternative à cette dynamique de série télé peut mettre en scène des personnages qui vivent dans la même ville et se livrent chacun à leurs propres machinations. Ce genre de partie combine la structure épisodique à celle d'une aventure guidée par les joueurs.

Les PJ étant les «stars de la série», il peut s'avérer important dans ce cadre de leur permettre de «gagner» la plupart du temps, en laissant de côté les thèmes plus tragiques des autres campagnes. En fait, un taux de réussite de 100% ne paraît pas hors de propos. Une des manières les plus faciles d'y parvenir consiste pour le MJ à faire le moins de préparatifs possible et à laisser l'histoire se développer à la table de jeu. Par exemple, le MJ sélectionne un lieu (un village du Clan de la Licorne), une intrigue (un samurai a été tué), le premier indice (son katana a disparu) et un méchant (Moto Xiong). À partir de là, les PJ doivent «trouver leur chemin» dans une intrigue qu'ils définissent peu à peu. À la télévision, le moindre indice guide immanquablement les personnages sur la bonne voie. Pourquoi ne pas procéder de même dans une partie de jeu de rôle? Si un PJ a l'intuition (étayée par la logique) que le tueur devait être quelqu'un que connaissait la victime, ce sera donc la vérité. Si un PJ suppose que les habitants du coin ont certainement vu quelque chose, cela devient également vrai, et peut-être qu'au bout de quelques interrogatoires, les PJ trouvent un paysan qui sait vraiment quelque chose de pertinent. Ce style de jeu épisodique ne doit pas se substituer à la créativité du MJ, mais plutôt la stimuler. Donner aux PJ la possibilité d'influer directement sur l'intrigue représente un véritable atout, et ne réduit en aucun cas son intérêt, bien au contraire.

Si le MJ veut aller jusqu'au bout de la logique de la série télé, autant laisser les joueurs choisir des acteurs pour incarner leurs personnages dans la campagne. Voilà qui donne un autre point d'ancrage aux joueurs dans la partie. Les possibilités sont vastes, en particulier si les joueurs choisissent parmi tous les acteurs asiatiques et ne se limitent pas aux Japonais (si tout le monde veut jouer Ken Watanabe, faites-les tirer au sort...).

Épique

Le monde de Rokugan se prête tout à fait aux sagas épiques: il y a là un vaste pays plein de guerres et de conflits politiques, confronté à des menaces tout aussi immenses, comme l'Outremonde et l'Ombre Rampante. Bien des périodes les plus célèbres et les plus populaires de l'histoire de Rokugan mettent en scène des combats désespérés pour sauver l'Empire de la menace de la fin du monde: le retour de Fu Leng lors de la Guerre des Clans, l'invasion des légions de la déesse étrangère Kali-Ma par exemple. D'un point de vue plus général, la littérature et le cinéma fantastique regorgent de sagas épiques où s'affrontent le bien et le mal, et la popularité jamais démentie de ces histoires prouve bien leur pouvoir de séduction. Les joueurs comme les MJ peuvent énormément s'amuser à revivre l'une des sagas de Rokugan ou à créer la leur.

Une saga épique se trouve à bien des égards aux antipodes de l'aventure guidée par les personnages: le MJ met en effet en marche des événements à grande échelle dont l'enchaînement se poursuivra quoi que fassent les joueurs. Le plus dangereux pour une saga est de glisser dans le piège – évoqué un peu plus tôt dans cette partie – de la narration programmée où les joueurs deviennent incapables de contrôler leur destin. Une bonne méthode permettant d'éviter ce piège consiste à faire des joueurs des personnages clefs de la légende qui se prépare à naître. Mettez le destin de PNJ vitaux et de batailles majeures directement entre les mains des joueurs, et faites-leur-en vivre les conséquences, pour le meilleur et pour le pire. Une autre méthode consiste à éviter de forcer l'intrigue dans une direction particulière si les PJ en ont choisi une autre. Même dans une saga épique, le MJ doit toujours être prêt à modifier son intrigue en fonction des actes des joueurs. Dans ce genre de saga, le MJ peut savoir où mène son histoire, mais il appartient aux joueurs de décider par quel chemin ils s'y rendent... et en dernier recours, le MJ peut même changer la fin!

Contrairement aux campagnes épisodiques, une saga épique suit un fil directeur bien défini d'une session à la suivante, et le MJ peut donc terminer une partie sur un suspense insoutenable. Cette méthode peut s'avérer plus exigeante pour lui, car il doit suivre diverses intrigues à grande échelle dans leur déroulement, ainsi que les vastes effectifs de PNJ correspondants. Toutefois, la récompense est à la hauteur de l'effort: une expérience de jeu dense et fascinante qui suscite une véritable addiction chez les joueurs.

La saga épique peut présenter un problème potentiel: les joueurs peuvent avoir l'impression de vivre dans l'ombre des PNJ importants et souvent incroyablement talentueux qui habitent le même univers qu'eux. Par exemple, une campagne qui se déroule pendant la Guerre des Clans fait des joueurs les contemporains des Sept Tonnerres, figures légendaires telles qu'Akodo Toturi et Hida Yakamo. Quelle importance peuvent avoir les actes et les choix des joueurs quand ces puissants héros attendent sur le banc de touche, prêts à surgir et à sauver la situation? En fait, ce problème n'apparaît pas qu'à L5A. Tous les jeux de rôle qui se déroulent dans un monde déjà bien installé, qu'il s'agisse d'un univers de fantastique ou de science-fiction, comme ceux de *Star Wars* ou du *Seigneur des Anneaux*, se voient confrontés au même problème. Si les héros de l'histoire existent déjà, les personnages joueurs n'auront que les miettes de l'action.

La solution est simple: retirer toutes les sécurités. Ce n'est pas parce que le MJ mène une partie dans une ère «officielle» qu'il doit rester esclave des détails de cette période. Tuez tous ces grands PNJ héroïques, ou mieux encore, faites-leur contracter la Souillure et transformez-les en méchants. Si Akodo Toturi se transforme en seigneur de la guerre de l'Outremonde, l'avenir de l'Empire est vraiment en péril, et les personnages joueurs deviennent l'unique espoir de Rokugan. Georges R.R. Martin, auteur de la série de romans fantastiques du *Trône de Fer*, tua délibérément l'un des personnages les plus importants dès la fin du premier tome afin de prouver au lecteur que tout pouvait arriver. Un MJ doué peut en faire autant, et en retirer des récompenses similaires: soudain, les joueurs comprennent que leurs personnages se retrouvent seuls et que l'Empire ne dépend plus que d'eux.



Organigramme des Relations

Au lieu de préparer l'intrigue d'une aventure ou d'une campagne entière, on peut recourir à la méthode de l'organigramme. En bref, cette carte des relations repose sur une idée d'univers de jeu fluide et vivant qui existe, que les PJ y interviennent ou non. Mais une fois qu'ils commencent à interagir avec cet environnement et tous ses éléments, le monde change en réaction à ce qu'ils font. Cela ressemble en gros à un jeu de rôle fantastique sur ordinateur où les PNJ attendent que les PJ arrivent pour déclencher des événements. On peut trouver une version un peu plus complexe de ce type de narration dans des séries télé comme *Brotherhood* et *Deadwood*.

Une campagne basée sur l'organigramme des relations ressemble beaucoup à une campagne de monde ouvert, mais se préoccupe moins de l'univers, et plus des personnages qui y vivent. Un MJ qui établit un organigramme des relations peint sur la toile de son univers avec un pinceau plus fin, détaillant les PNJ importants et déterminant leur valeur et les relations qu'ils entretiennent.

Avant qu'une aventure une campagne ne commence, le MJ doit créer un nombre important de PNJ, entre sept et cinquante, chacun ayant ses propres objectifs et aspirations, comme un PJ. En pratique, il s'agit de vrais personnages en compétitions avec tous les autres qui peuplent le monde. Ils ne se réduisent pas à des fiches chiffrées qui attendraient que les PJ les rencontrent. Ils n'existent pas dans le seul but d'être contrés par les PJ (ou de faire échouer leurs plans). Au lieu de cela, ils rendent l'environnement de jeu *réel*.

Un bon exercice mental consiste à imaginer votre propre quartier. Il y a là des gens que vous connaissez, et d'autres dont vous ignorez tout. Chacun est un PNJ dans l'histoire de votre vie. Un jour, vous apprenez qu'un voisin a l'intention de se présenter au poste de maire, mais désire que cela reste secret afin de ne révéler sa candidature qu'au moment adéquat. Vous avez la possibilité de vous servir de cette information, ce que vous ne ferez probablement pas... Vous n'êtes pas un salaud, après tout! Mais si le voisin en question en est un, lui? Il ferait un abominable maire. Vous voici confronté à une grave décision. Transposez ce problème dans l'univers de l'Empire d'Émeraude, où les personnages naviguent mieux que vous dans la sphère politique, et vous avez une histoire tout à fait inédite.

Quand vous établissez un organigramme des relations, vous laissez les PJ choisir à leur guise les histoires qui affectent directement leurs ambitions personnelles. La façon dont vous établissez l'organigramme vous appartient. L'idée consiste à bâtir une société fonctionnelle avec laquelle chacun des PJ puisse interagir sans y appliquer la structure omniprésente d'une intrigue qui minimiserait les choix individuels. Chaque élément, chaque fil de la trame qui compose cette carte doit être quelque chose que les PJ ont une chance de rencontre... Même s'il s'agit d'un objectif très simple comme «rencontrer le daimyo», les PJ doivent avoir la possibilité d'entendre parler de ce plan ou de le découvrir s'ils cherchent bien.

Une campagne basée sur un organigramme des relations ne convient pas aux sagas épiques, naturellement, bien qu'on puisse y incorporer certains éléments de celle-ci. Elle fonctionne extrêmement bien dans une campagne à plus petite échelle bâtie sur une structure épisodique ou un monde ouvert.



Démarrer l'Aventure

Une Invitation

Une fois que le MJ a décidé quel genre de campagne il dirigera, la question demeure de savoir comment rassembler les PJ et les impliquer dans l'histoire. La session d'ouverture d'une campagne devient donc un élément vital pour en définir le ton et faire d'un ensemble disparate de personnages un groupe soudé.

La méthode la plus simple pour débuter une campagne consiste à dire que le daimyo de chaque personnage joueur l'invite à une fête, un événement, une célébration ou des vacances. Les seigneurs poussés par leur ego sont plus que ravis de participer à l'événement pour faire étalage de leur statut et de leurs serviteurs, parmi lesquels se trouvent les PJ. Les détails de l'événement importent peu: il s'agit avant tout de rassembler tout le monde au même endroit, là où la «vraie» histoire peut commencer.

Une aventure de ce type peut impliquer un meurtre ou quelque autre acte criminel que les PJ doivent élucider, s'attirant ainsi de la gloire ou une autre forme de récompense personnelle. L'exemple d'aventure présenté à la fin de ce chapitre le démontre parfaitement. À partir de là, les prémisses de l'intrigue peuvent déboucher sur le reste de la campagne.

Défaite

Une autre façon efficace de motiver les personnages, en particulier s'il s'agit d'un groupe disparate ou d'individus mal assortis, consiste à leur présenter un ennemi commun. Un MJ astucieux peut lancer une campagne entière en faisant subir aux PJ une humiliante défaite. Et si la première session commençait par le meurtre d'un dignitaire impérial par un arrogant chef bandit et des PJ impuissants à le sauver? La réputation de chacun des PJ est réduite en lambeaux, à moins qu'ils ne soient rétrogradés au statut de ronin. Arrivé à ce stade, les origines, les loyautés et les Clans d'autrefois n'ont plus guère d'importance, tous les PJ partageant le même objectif: traquer et vaincre le bandit qui a ruiné leur existence.

Débuter une partie avec une cruelle défaite peut sembler paradoxal, mais cela fonctionne extrêmement bien quand le MJ a du mal à souder son groupe de PJ. Et cela peut déboucher sur une histoire encore plus longue si le MJ et les joueurs le désirent. Peut-être que ce bandit a été engagé en réalité par un rival politique, le véritable cerveau qui se cache derrière la défaite des PJ. Peut-être que les PJ font les frais d'une machination du Kolat, du Gozoku ou des adeptes du sang. Les possibilités demeurent infinies.

In Media Res

In media res (qui signifie en latin «au milieu des choses») est une technique littéraire qui consiste à débuter la narration au beau milieu de l'histoire plutôt qu'en exposant d'abord l'intrigue comme le veut la tradition. Très souvent, on introduit les composantes de l'histoire (les personnages, le conflit et le décor) par la suite, grâce à diverses techniques parmi lesquelles les flashbacks, mais il arrive aussi qu'on les ignore totalement. Le concept qui consiste à débuter une histoire en plein milieu est apparu il y a des siècles, mais les narrateurs modernes s'en servent encore avec bonheur. Cette technique narrative n'existe quasiment pas au sein du jeu de rôle, mais elle peut y trouver sa place.

Imaginez une aventure qui débute par une scène où les PJ se tiennent au beau milieu de leurs ennemis, et où chaque joueur doit expliquer, de son propre point de vue, comment il en est arrivé là. Les joueurs doivent tenir compte de certains paramètres, respecter le contrat social du jeu, mais en dehors de cela, ils ont toute latitude pour expliquer comment leur personnage a fini dans cette situation. Comment se fait-il que des samurai des Clans du Crabe, de la Grue, du Phénix et du Scorpion se soient retrouvés au même endroit, au même moment, pour abattre 30 pillards avant que ces derniers ne puissant lancer une seule flèche enflammée dans le village voisin?

Prenons le même exemple et imaginons que les PJ ne se soucient pas des villageois, mais plutôt qu'ils ramassent le seul indice témoignant du massacre et qu'ils débutent l'aventure à cet endroit.

Imaginez une aventure qui débute avec les PJ se tenant devant leur daimyo, prêts à faire seppuku. L'aventure en elle-même se déroule lors de flashbacks qui mènent jusqu'à cette inévitable issue.

Imaginez ce même scénario, où les PJ passent les dernières heures de leur vie à tenter d'expliquer ce qui s'est passé à un seigneur inébranlable et peu compatissant.

Imaginez une aventure qui débute au moment où les PJ passent les portes de la Grande Muraille Kaiu pour pénétrer dans l'Outremonde. Que se passera-t-il ensuite? Est-il vraiment important de savoir ce qui les a amenés ici? Ont-ils été bannis? Peut-on accorder une quelconque importance à quelque chose quand la seule issue pour les PJ est la mort?

Imaginez les PJ traînés dans l'Outremonde, enchaînés, et seulement libérés quand les portes se referment derrière eux et qu'une clef leur est lancée depuis le haut du mur. Peut-être que les PJ ne se connaissent même pas les uns les autres!

Imaginez une aventure qui commence avec des PJ juste empoisonnés.

Imaginez une aventure qui commence quand les PJ arrivent au palais d'hiver, leur invitation à la main.

Imaginez une aventure qui commence quand les PJ se réveillent sur une île inconnue au beau milieu de l'Amaterasu Umi.

Imaginez une aventure où les PJ n'ont plus aucun souvenir...

Et la liste peut s'allonger indéfiniment...

Structure de l'Aventure: Acte Deux

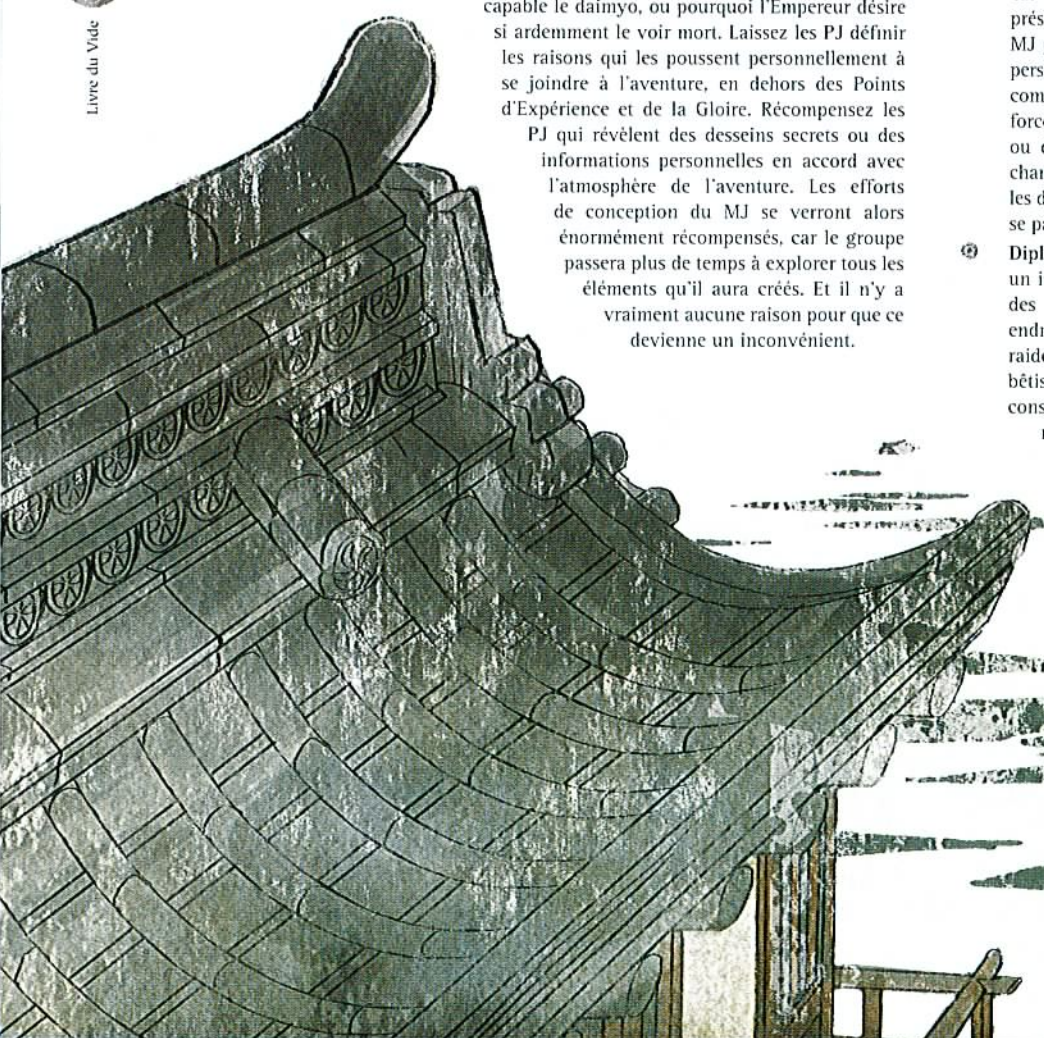
Ce qu'on appelle communément le «deuxième acte» d'une histoire se définit généralement comme le moment où l'action s'accélère, où les événements se précipitent et où les personnages révèlent leur vraie nature, bonne ou mauvaise. Les jeux de rôle d'inspiration occidentale traditionnelle sautent généralement cette étape. Dans une structure de scénario qui se limite à «voici ce que vous devez tuer et l'endroit où vous le trouverez, maintenant, allez-y», la seule montée en puissance de l'action a lieu lors des scènes de combat qui se succèdent sur le chemin de l'antre du méchant. Mais dans le Livre des Cinq Anneaux, un jeu basé sur des histoires asiatiques, les héros ont rarement pour mission de «partir tuer quelque chose». La plupart du temps, les PJ ont une obligation envers quelqu'un ou quelque chose qui les dépasse. Ce simple élément suffit à modifier l'histoire et à la focaliser sur le développement des personnages et la montée en puissance du conflit.

Certains joueurs et MJ peuvent en venir à se demander si ce fameux deuxième acte ne serait pas le voyage qui mène jusqu'à l'antre du méchant. Ne parle-t-on pas de la structure classique du voyage initiatique du héros? En surface, cela y ressemble beaucoup. Mais il existe une grande différence entre *l'Odyssée* et le *Périple au Sein de la Forteresse du Roi des Gobelins*: le voyage d'Ulysse nous permet d'en apprendre beaucoup sur ce personnage et ne se limite pas à une énumération de ses caractéristiques et de ses pouvoirs. Le Périple au Sein de la Forteresse permet aux PJ de décortiquer leur feuille de personnage, et pas grand-chose d'autre.

Le deuxième acte d'une aventure donne l'occasion d'explorer les traits attachants des personnages, de déterminer pourquoi des gens ont entrepris ce voyage, et pour quelles raisons doivent-ils combattre le méchant, ainsi que d'autres «aventures» personnelles qui embellissent et nourrissent une structure narrative qui se réduirait en dehors de cela à une simple succession de péripéties. Si l'on prend comme exemple les œuvres de Shakespeare, nous savons que Hamlet parviendra à se venger d'une façon ou d'une autre à la fin de l'histoire, mais nous ignorons, le pourquoi de sa lâcheté et de ce qui le torture. Ses tourments intérieurs forment l'essentiel de l'histoire. Sans cela, nous n'avons là qu'un roi mort et un fils geignard qui veut mettre son poing dans la figure à quelqu'un.

Les jeux de rôle n'ont rien de tragédies shakespeariennes. Toutefois, ils disposent d'une réserve d'inspiration plus vaste que celle dans laquelle pouvait puiser ce bon vieux William. Rassemblez assez d'esprits créatifs à la table de jeu, prêts à développer une histoire complexe en trois (ou cinq) actes, et même le Poète ne pourra rivaliser avec leurs œuvres communes.

Utilisez le deuxième acte d'une campagne de jeu de rôle pour explorer ce qui ne peut l'être pendant le début et la fin de l'histoire. Montrez ce dont est vraiment capable le daimyo, ou pourquoi l'Empereur désire si ardemment le voir mort. Laissez les PJ définir les raisons qui les poussent personnellement à se joindre à l'aventure, en dehors des Points d'Expérience et de la Gloire. Récompensez les PJ qui révèlent des desseins secrets ou des informations personnelles en accord avec l'atmosphère de l'aventure. Les efforts de conception du MJ se verront alors énormément récompensés, car le groupe passera plus de temps à explorer tous les éléments qu'il aura créés. Et il n'y a vraiment aucune raison pour que ce devienne un inconvénient.



Restrictions d'Intrigue

Le MJ peut utiliser certaines restrictions pour que les personnages ne s'écartent pas trop de l'histoire, limitant ainsi leur champ d'action. Bien sûr, il faut être prudent et ne pas abuser de ces barrières narratives, car les joueurs peuvent devenir frustrés s'ils se sentent «téléguidés» tout le long de l'histoire. Toutefois, l'un des atouts de L5A, c'est que l'univers de jeu en lui-même présente une bonne quantité de restrictions que le MJ peut utiliser sans jamais mettre en péril l'authenticité du monde de jeu. Dès leur naissance, les samurai sont prisonniers du carcan social et moral établi par les règles du Bushido et l'ordre social rokugani. Vous trouverez ci-dessous une liste de restrictions exceptionnellement efficaces dans L5A.

- **Les Conseils des Ancêtres:** les samurai savent que leurs ancêtres les surveillent depuis Yomi et à chaque pas qu'ils font de travers, l'esprit d'un aïeul vient leur rappeler les espoirs qu'on a fondés sur eux. Peut-être qu'un PJ cherche à se venger au nom de son ancêtre, ou qu'un ancêtre du Clan du Lion les a envoyés retrouver son sabre jadis égaré. L'intervention des ancêtres fonctionne particulièrement bien dans une campagne où les joueurs et le MJ développent l'intrigue en tandem, car les joueurs qui ont choisi d'interpréter un personnage Possédé ont souvent des idées spécifiques quant à ce que leur ancêtre attend d'eux, idées que le MJ peut développer pour en faire des intrigues à part entière.
- **Désarmés:** version plus poussée de «rien ne doit arriver...», cette contrainte empêche les PJ de tirer les armes, voire même de les porter. Ils doivent s'en sortir avec leur tête, et non plus avec leurs mains. Voilà qui devient particulièrement utile et approprié à la cour, car les samurai ne peuvent que déposer les armes en présence de ceux au statut social supérieur au leur. Le MJ peut également utiliser cette méthode pour forcer les personnages à combattre de façon créative plutôt que de compter uniquement sur leur katana. Par exemple, on force souvent les samurai qui dorment dans des auberges ou des maisons de thé à laisser leurs armes dans leur chambre ou sous la garde d'un videur ronin, pour éviter les débordements violents entre des invités ivres. Mais que se passerait-il si l'auberge était attaquée par des ninja?
- **Diplomatie:** dans ce cas, les PJ ont reçu l'ordre de traiter un individu (ou plusieurs) avec tous les égards, en dépit des rivalités ou inimitiés qu'ils entretiennent à son endroit. Dans cette aventure, les PJ marchent sur la corde raide: les samurai qui déshonorent leur Clan par leurs bêtises devraient se voir menacer d'une guerre ou de conséquences tout aussi désastreuses en cas d'échec. Cette restriction force simplement les PJ à bien se conduire, et reste donc relativement simple: les MJ sont encouragés à l'essayer pendant leurs premières sessions de jeu. La méthode fonctionne bien quel que soit le type de personnage, et elle force les joueurs à appliquer activement les principes rokugani de l'étiquette et de la courtoisie, toutes choses qui devraient devenir une seconde nature pour des samurai expérimentés.

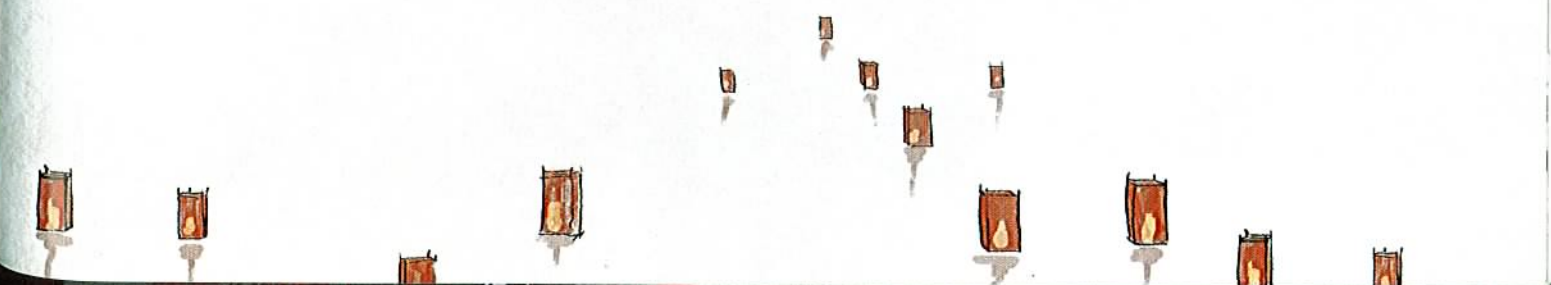
- **Discrétion:** il s'agit d'une contrainte très populaire et efficace à Rokugan. On demande aux PJ de faire quelque chose en secret. Leur seigneur peut exiger d'eux qu'ils assassinent un rival. Il n'admettra jamais leur avoir donné l'ordre de tuer cet individu: ils n'ont aucune autorisation officielle, et ne recevront aucun document de voyage. L'honneur des samurai devrait être remis en question s'ils venaient à être pris, et dans le cas d'un acte extrême, on pourrait même leur ordonner de faire seppuku.
- **Fausses Pistes:** les MJ qui pensent que les joueurs s'acheminent trop vite vers l'apogée ou la conclusion de leur aventure y incorporent souvent des fausses pistes pour les distraire et détourner leur attention. Rokugan offre de nombreuses occasions pour les PJ de s'interroger sur leur sort, et les rumeurs et commérages qui mènent invariablement les PJ dans des culs de sac amuseront assurément un MJ qui aime jouer au chat et à la souris. Naturellement, il faut veiller à ne pas abuser des fausses pistes au risque de saper la confiance qui règne entre le MJ et les joueurs: agissez avec bon sens.
- **Honte:** les PJ se sont déshonorés ou couverts de honte d'une façon ou d'une autre, mais ils doivent continuer à servir leur seigneur. L'histoire peut débuter en expliquant la cause de cette honte, et ils passeront alors l'aventure à tenter de prouver leur valeur ou de trouver le coupable de leurs malheurs. Au bout du compte, ils pourront être disculpés ou recevoir l'autorisation de faire seppuku. Dans les deux cas, ils auront «remporté la partie».
- **Magie Prohibée:** en bref, les kami ne répondent pas aux prières des shugenja, ou la magie est interdite pour des raisons sociales durant l'aventure. Les shugenja doivent trouver un autre moyen de se rendre utiles au groupe. Peut-être que tous leurs parchemins ont été volés ou que l'aventure se déroule dans une région de l'Outremonde où les pouvoirs magiques ne fonctionnent pas. Cette restriction certes très lourde, incite les joueurs à trouver des solutions créatives et à interagir avec les autres personnages.
- **Malédiction/Maladie:** les PJ se voient frappés par une malédiction, une situation pas si rare dans le monde de Rokugan. Prenez garde à ne pas rendre cette contrainte trop restrictive: si elle fait pourrir instantanément tous les membres des personnages, vous êtes sans doute allé un peu trop loin, mais une malédiction qui ronge peu à peu les samurai sur une période de 20 ans semble appropriée. Afin que la malédiction reste efficace, elle doit handicaper les PJ en permanence sans toutefois les frustrer au point qu'ils aient envie d'arrêter de jouer. Le but de l'aventure peut consister à trouver un remède, à moins que la malédiction ne soit qu'un obstacle que les PJ doivent surmonter sur le chemin d'une autre quête.

  La maladie ressemble à la malédiction, mais les personnages peuvent en mourir s'ils ne se soignent pas. Les samurai peuvent également se voir demander de trouver un remède pour un village, une ville ou une forteresse frappée par une épidémie.
- **Poison:** comme dans le cas de la malédiction, les PJ viennent juste d'être empoisonnés dès l'ouverture de cette aventure. Le poison peut être une ruse pour obscurcir leur jugement ou les éloigner du vrai objectif de l'aventure, à moins qu'il ne s'agisse pour un ennemi particulièrement hargneux de jouer un jeu pervers avec eux. Existe-t-il un antidote? Un catalyseur? Le MJ doit déterminer avec soin qui a empoisonné les personnages et s'ils auront oui ou non la possibilité de le découvrir, avant d'essayer cette méthode qui peut facilement devenir une intrigue secondaire entre deux histoires plus importantes.
- **Rien Ne Doit Arriver Au Coupable:** les PJ doivent traiter un adversaire malveillant avec grand soin, voire même lui servir de gardes du corps. Par exemple, s'ils traînent une noble en justice, il faut la maintenir en vie jusqu'à son jugement. S'ils combattent un autre Clan, peut-être qu'ils doivent s'assurer de faire prisonnier le shugenja ennemi. Ce genre de contrainte se montre particulièrement utile dans les parties où des PNJ-clef doivent être gardés en vie pour de futures intrigues. Elle peut être utilisée pour mettre à l'épreuve la fibre morale des personnages: parviendront-ils à se plier aux règles de l'Empire et à épargner leur ennemi juré?
- **Temps Limité:** l'aventure comporte un compte à rebours. Tandis que les PJ font la course pour parvenir à leurs buts, d'autres facteurs se rassemblent pour les freiner. Ils peuvent par exemple recevoir l'ordre de trouver un noble Seppun enlevé en quelques heures, de peur d'être eux-mêmes accusés de kidnapping. Une autre option consiste pour les joueurs à découvrir qu'une armée s'approche secrètement de leur domaine. Ils doivent rejoindre leur daimyo à temps pour l'en avertir de peur que ses terres ancestrales ne tombent aux mains de l'ennemi. Assurez-vous de bien décompter le temps qui passe dans ce genre d'aventure, car les joueurs voudront tirer profit de chaque seconde.

Racheter des Désavantages

Le Livre du Feu propose d'acheter des Avantages après la création de personnage, ce qui devrait toujours être soumis à l'avis et à l'approbation du MJ. Il existe un autre moyen de dépenser des Points d'Expérience: se débarrasser d'un Désavantage en dépensant l'équivalent de son coût d'origine.

«Racheter» ainsi un Désavantage devrait toujours être soumis à l'autorisation du MJ. Vous devez soigneusement réfléchir pour savoir si un Désavantage peut réellement disparaître (on ne peut pas racheter un membre dont on a été Amputé, par exemple). Vous devez également juger de la façon qu'a eue le personnage d'agir jusqu'ici: ses actes justifient-ils la disparition du Désavantage? Un personnage Impétueux qui s'efforce de contrôler sa colère et de se comporter de façon plus honorable justifie la dépense de Points d'Expérience pour se débarrasser de ce défaut.



Récompenses: les Points d'Expérience

Les personnages de L5A s'améliorent en dépensant des Points d'Expérience. Le MJ distribue ces points en fonction de la réussite des PJ et du rythme auquel il désire les faire progresser.

En règle générale, on donne les Points d'Expérience à la fin de chaque session de jeu. Toutefois, certains MJ préfèrent les distribuer à la conclusion de chaque histoire ou intrigue, en particulier dans les campagnes où les histoires s'étendent sur au moins deux à quatre sessions de jeu.

Il n'y a pas de formule gravée dans le marbre pour distribuer les Points d'Expérience. Chaque MJ décide à quel rythme les personnages doivent progresser pour rester dans le thème et le style de la campagne. Un MJ qui veut diriger une campagne réaliste et dure où la progression devient une victoire arrachée de haute lutte ne donnera que quelques rares Points d'Expérience, tandis qu'un MJ décidé pour une campagne héroïque et décomplexée se montrera plus généreux. Certains MJ peuvent vouloir relier la distribution de Points d'Expérience aux réussites personnelles des joueurs ou à la qualité de leur interprétation, tandis que d'autres se contentent de leur donner un nombre fini de points à chaque session. La méthode «classique», par exemple, consiste à donner 1 PE pour avoir participé à la partie, 1 PE pour avoir bien interprété son personnage, et 1 ou 2 PE pour chaque haut fait accompli pendant la partie. Nous suggérons également dans le *Livre du Feu* que les joueurs devraient recevoir 1 PE supplémentaire à chaque session où ils ont joué les Désavantages de leurs personnages, afin de récompenser ceux qui se souviennent des défauts et faiblesses de leurs personnages et les font intervenir dans la partie.

Le facteur le plus important à prendre en compte lors de la distribution de Points d'Expérience, c'est la rapidité à laquelle le MJ veut que les personnages joueurs progressent en Rang de Réputation. Vous pouvez vous inspirer des conseils qui suivent:

- Accorder 3 à 4 Points d'Expérience par session fera passer les personnages au Rang 2 en 10 à 12 sessions, et gagner par la suite un Rang de Réputation toutes les 8 à 10 sessions.
- Accorder 5 à 6 Points d'Expérience par session fera passer les personnages au Rang 2 en 8 à 10 sessions et aux rangs suivants toutes les 6 à 7 sessions.
- Accorder 7 à 8 Points d'Expérience par session fera passer les personnages au Rang 2 en 5 à 7 sessions et aux rangs suivants toutes les 3 à 5 sessions

Nous recommandons de ne pas accorder plus de 8 Points d'Expérience par session, à moins que le MJ ne dirige une partie dont le but vise que les personnages atteignent en peu de temps l'apogée de leur puissance.



Bâtir des Histoires: les 36 Intrigues

Georges Polti écrivit un livre basé sur l'œuvre de Carlo Gozzi et dans lequel il affirmait qu'il n'existait que Trente-Six Situations Dramatiques, et que toutes les intrigues découlaient de l'une d'entre elles. Les auteurs de ce livre n'ont aucun intérêt à contester cette proposition, ni à la soutenir. Toutefois, cette liste d'intrigues de base peut s'avérer fort utile au MJ débutant, et nous l'avons donc réimprimée ici (par ordre alphabétique et non dans l'ordre original présenté par Polti).

Les éléments requis pour chaque intrigue sont également cités en annexe de chaque situation dramatique. Par exemple, pour diriger un scénario d'enlèvement, il faut au moins un PNJ ravisseur, un PNJ enlevé (qu'il soit vivant ou non) et un PNJ gardien. En dehors de ces trois-là, le MJ peut en ajouter à sa guise.

Liste des Intrigues

- Adultère
  Deux Personnes Adultères, Individu Trompé
- Adultère Meurtrier
  Deux Personnes Adultères, Individu Trompé
- Ambition
  Personne Ambitieuse, Chose Convoitée, Adversaire
- Autosacrifice au Nom d'un Idéal
  Héros, Idéal, Personne ou Chose Sacrifiée
- Autosacrifice au nom du Sang
  Héros, Parent, Personne ou Chose Sacrifiée
- Conflit avec un Dieu
  Mortel, Immortel
- Convoitise
  Deux parties Adverses ou plus, Objet, Médiateur
- Crime Passionnel
  Amant(e), Bien-aimé(e), Révélateur
- Crime Passionnel non Prémédité
  Amant(e), Bien Aimé(e), Révélateur
- Découverte du Déshonneur d'un Être Aimé
  Individu qui Découvre, Coupable
- Délivrance
  Victimes, Menace, Libérateur
- Désastre
  Puissance Vaincue, Puissance Victorieuse ou Messager
- En Proie à la Cruauté ou au Malheur
  Malheureux, Maître ou Individu Malchanceux
- Énigme
  Interrogateur, Chercheur, Problème
- Enlèvement
  Ravisseur, Victime, Gardien
- Ennemi Chéri
  Ennemi Bien Aimé, Amant(e), Personnage Haineux
- Entreprise Audacieuse
  Chef Courageux, Dessein, Adversaire
- Folie
  Dément, Victime
- Inimitié Familiale
  Deux Membres de la Même Famille qui se Haïssent
- Imprudence Fatale
  Imprudent, Victime ou Objet Perdu
- Jalousie non Fondée
  Jaloux, Objet de Jalousie, Complice Présumé, Source de la Méprise
- Jugement Erroné
  Source de l'Erreur, Victime de l'Erreur, Auteur de l'Erreur, Coupable
- Meurtre d'un Parent par Méprise
  Assassin, Victime non Reconnue, Révélateur
- Nécessité de Sacrifier un Individu
  Héros, Victime Aimée, Nécessité de Sacrifice
- Obstacles à l'Amour
  Deux Amants, Obstacle
- Perte d'un Être Cher
  Parent Assassiné, Parent Témoin, Bourreau
- Poursuite
  Fugitif, Poursuivant
- Remords
  Coupable, Victime, Interrogateur
- Retrouvailles
  Chercheur, Individu Retrouvé
- Révolte
  Tyran, Conspirateur(s)
- Rivalité Familiale
  Parent Préféré, Parent Rejeté, Objet
- Rivalité Hiérarchique
  Supérieur, Inférieur, Objet
- Supplique
  Persécuteur, Suppliant, Figure d'Autorité
- Tout Sacrifier Pour une Passion
  Amant(e), Objet de la Passion, Personne ou Chose Sacrifiée
- Vengeance
  Vengeur, Criminel
- Vengeance Familiale
  Parent Vengeur, Parent Coupable, Parent

Il y a de fortes chances pour que vous connaissiez bien ces trente-six intrigues, ou que vous ayez déjà parcouru certains des concepts d'intrigue. Et maintenant? Chacune des intrigues se prête en réalité à des interprétations illimitées, et sa structure dépend de myriades d'options. Il faudrait une vie entière pour les explorer toutes... et il ne reste qu'une centaine de pages dans ce livre... Nous allons donc éviter cela, pour nous concentrer sur l'une des intrigues et trouver autant «d'options» s'y rapportant que possible, puis survoler toutes les autres.

En choisissant au hasard, nous tombons sur Révolte. Il ne s'agit pas là d'une intrigue d'aventure typique, mais elle nous permettra de bâtir un scénario autour du groupe tout entier, et non d'un seul personnage. Cette intrigue met en scène deux camps primordiaux: un tyran et un nombre indéterminé de conspirateurs. Cela ne nous fera pas de mal d'ajouter quelques hommes de main aux côtés du tyran, mais ce n'est pas indispensable. En réfléchissant quelques minutes seulement, voici les possibilités qui s'offrent à nous.

- Le hatamoto du Clan pense que le daimyo a été corrompu et doit être arrêté. Il engage les PJ pour s'en charger.
- L'un des PJ est allé trop loin dans ses rapports avec autrui, et ses serviteurs s autrefois tout dévoués cherchent désormais à le renverser.
- Le propre daimyo des PJ en devenant un véritable dictateur, a perdu de vue les préceptes du Bushido. Si les PJ n'interviennent pas pour le destituer, quelqu'un d'autre le fera...
- Le Champion du Clan de la Licorne prend les choses en mains et dirige une rébellion contre le Trône d'Émeraude.
- L'un des PJ suscite contre son daimyo une révolte qui dissimulera une tentative de prise de pouvoir. Quelqu'un sait-il qu'il se trouve derrière tout cela?
- Une région entière des terres du Clan de la Grue est plongée dans la guerre civile. Comment est-ce possible? Qui a déclenché les hostilités? Les autres Clans ont-ils un intérêt à ce que cesse le conflit ou à ce qu'il se poursuive? Quel rôle joueront les PJ, et dans quel camp?

Comme vous pouvez le voir, nombre de ces intrigues mettent les PJ dans le rôle des protagonistes, imposant ainsi une structure spécifique à l'histoire. La cinquième intrigue peut débuter alors que les PJ se trouvent au beau milieu d'une émeute, ignorant que l'un des leurs se trouve à l'origine de tout ceci. Cette méthode fonctionne particulièrement bien avec les groupes qui ont l'habitude de faire circuler de petites notes en secret, où dont les membres peuvent se rencontrer un peu plus tôt (ou un autre jour) pour mettre sur pied les détails de l'intrigue.

La première intrigue, quant à elle, présente une aventure stéréotypée, une simple mission, tandis que les quatrième et sixième se révèleront probablement riches en combats, nécessitant peut-être l'utilisation des règles de Combat de Masse. Par conséquent, un bon MJ peut élaborer bien des campagnes différentes à partir d'une seule intrigue de base.

Utiliser les trente-six intrigues ne se limite pas à donner aux PJ une mission en leur disant «allez, va chercher». Il s'agit là d'élaborer soigneusement des histoires que vous ne pourriez pas raconter grâce à d'autres médias, et de pousser les joueurs à s'impliquer de manière encore plus *personnelle* dans les événements de la vie de leurs personnages. L'aventurier qui reste assis dans une taverne à attendre qu'un magicien lui donne quelque chose à faire de son temps est moins susceptible d'être ému par les événements de sa vie que celui qui s'élance pour redresser tous les torts devant le pas de sa propre porte. Vous pouvez réfléchir aux aventures potentielles et suggestions présentées ci-dessous.

Ambition

(Personne Ambitieuse, Chose Convoitée, Adversaire)

Les seigneurs ambitieux feraient presque n'importe quoi pour assurer leur statut, et encore plus pour en avoir un meilleur. Un seigneur qui pense à lui avant de penser au bien de l'Empire est à la fois dépourvu d'honneur et traître à sa patrie. Les intrigues rokugani liées à l'ambition devraient s'intéresser de près à ce problème. L'ambition peut pousser un samurai au meurtre, à la trahison et au mensonge. Une fois qu'un samurai a goûté au pouvoir, il se peut qu'il n'ait plus jamais goût à rien d'autre.

La plupart du temps, le personnage principal de ces histoires passe son temps à couvrir ses traces et à commettre d'autres crimes pour rester en vie et éviter que sa réputation ne soit ternie. Des films comme *Fargo*, *Sables Mouvants*, *Ghost* et une quantité d'autres représentent bien ce genre d'histoire. Dans le Ran d'Akira Kurosawa, l'épouse du frère aîné ferait n'importe quoi pour que sa famille prospère, y compris envoyer des milliers d'hommes à la mort par simple vanité. Dans presque tous les cas, l'ambition qui a poussé les méchants de l'histoire finit par les faire courir à leur perte. Toutefois, à Rokugan, si les joueurs trouvent des informations mettant en cause un autre samurai, ils auront bien du mal à en faire quoi que ce soit: la parole d'un noble risque d'avoir plus de valeur que les «preuves» rassemblées contre lui, et les PJ n'auront peut-être pas la possibilité de montrer du doigt un PNJ dont le Statut s'élève à 7.

Autosacrifice au Nom d'un Idéal

(Héros, Idéal, Personne ou Chose Sacrifiée)

Convenant à merveille au monde de Rokugan, cette aventure fonctionne parfaitement si les honorables samurai s'intéressent à autre chose qu'à leur nombril. Bien qu'il soit aussi facile de sacrifier la vertu que la vie, la voie des samurai rend souvent tout autre choix difficile. Le sacrifice de sa propre existence au nom d'une parole donnée est une expérience courante à Rokugan, sans doute la plus vive et la plus poignante.

Un samurai peut être amené à se sacrifier pour toutes sortes de raisons. Une parole donnée, la famille, l'Empire et bien d'autres intrigues peuvent pousser un samurai au seppuku ou à la mort. Dans chacune de ces situations, le samurai peut perdre son honneur à la place de sa vie. Un MJ qui envisage une campagne peuplée uniquement de ronin peut s'en servir de point de départ, en particulier si le but du groupe de joueurs converge à retrouver l'honneur perdu.

Pour déterminer la magnitude exacte de l'action du samurai, le MJ doit déterminer ce que le personnage combat et pour quelle cause. Un samurai qui en vient à se sacrifier manifeste souvent ainsi son opposition à des événements qui déshonoreraient sa famille ou lui-même. Mais le véritable défi réside dans le fait de savoir si le samurai combat pour vaincre son véritable ennemi - ou ses propres échecs. Les récits de samurai mettent en exergue accomplissements et réussite. Mais le plus souvent, la réalité de Rokugan révèle un samurai non exempt de défauts et au déshonneur ne rôdant jamais bien loin. Les PJ devront déterminer s'il en va de même pour eux, sans influence ou pression extérieure de la part du MJ.

Parfois, la perte d'une vertu plutôt que la vie peut être au centre d'une aventure. À Rokugan, il peut s'agir d'une intrigue délicate et le MJ devra veiller à ce que le PJ ne perde pas tout, car un samurai dénué d'honneur devient rien.



Autosacrifice au Nom du Sang

(Héros, Parent, Personne ou Chose Sacrifiée)

Très semblable à l'autosacrifice au nom d'un idéal, cette intrigue ne nécessite pas toujours la mort d'un samurai. Celui-ci, censé faire ce qui est juste, doit faire passer le bien de sa famille ou de son clan avant le sien, voire avant celui de l'Empire. La vie, l'amour, l'ambition et l'honneur peuvent devenir des choses qu'un samurai devra sacrifier pour sa famille. Les scénarii de ce type peuvent mettre en scène des PNJ brutaux, égoïstes, malhonnêtes et ambitieux, et les antagonistes de ce genre de série sont faciles à identifier. Les joueurs qui cherchent un objet sur lequel concentrer leur rage n'auront pas beaucoup de difficulté à le trouver.

Ce type d'aventure fonctionne à merveille avec des joueurs adeptes d'un roleplaying actif. Par exemple, un PJ qui vous dit que son personnage souhaite agir de manière désintéressée, sans provocation, devra se voir récompensé par le biais d'une aventure taillée sur mesure. Efforcez-vous d'offrir au joueur une conclusion satisfaisante qui mettra un terme à la saga du personnage.

Conflit avec un Dieu

(Mortel, Immortel)

Cette intrigue a déjà été exploitée plus d'une fois au cours de l'histoire de Rokugan, lors des batailles contre Fu Leng, Kali-Ma et l'Ombre Rampante. Les Fortunes, les kami et Jigoku sont des puissances très présentes dans l'univers de L5A, et les histoires qui suivent ce chemin vont assurément tourner à la saga épique. Une course visant à détruire ou protéger un sanctuaire peut être le moteur d'une aventure qui emmène les PJ de ce monde à un autre, un univers moins ancré dans la réalité. Ces aventures peuvent aussi être vues sous un autre angle plus à même d'avoir un impact régulier sur les PJ: un ancêtre peut les punir ou les hanter et les plonger dans le désespoir. Les persécutions religieuses ou les divergences de point de vue de différentes sectes peuvent également devenir le centre d'une aventure. Souvenez-vous cependant que même les shugenja se lasseront de ce thème s'il revient trop souvent.

Convoitise

(Deux Parties Adverses ou plus, Objet, Médiateur)

Ce qui rend la convoitise différente des autres situations, c'est que la diplomatie et la ruse prennent le pas sur l'action et la force. Dans ce scénario, le PJ assume le rôle du tentateur et du spoliateur, exigeant quelque chose en son nom ou celui de son seigneur. Un objet (comme le précieux héritage d'un clan) constitue la meilleure pomme de discorde dans ce type d'aventure, tout comme les terres, titres et faveurs. À Rokugan, le besoin en faveurs et en approbation dépasse le prix de cent rizières.

Le recours à sa force de persuasion ou à un médiateur correspond aussi à ce type de scénario. Les campagnes bâties autour de l'intrigue exploiteront davantage cette situation que les autres et le MJ peut tirer profit d'un grand nombre d'obstacles et d'idées de scénarii.

Crime Passionnel

(Amant(e), Bien Aimé(e), Révélateur)

L'intrigue du crime passionnel peut être utilisée dans toute situation où une relation non approuvée ou déshonorante apparaît. Le MJ doit voir là une nouvelle occasion d'exploiter le problème de l'amour dans un monde où il peut être exprimé ouvertement (voir «Narration Asiatique contre Narration Occidentale» un peu plus loin dans ce chapitre pour plus de détails quant au problème de l'amour à Rokugan).

Ce genre d'aventure devrait être étayé par une bonne histoire. Si des PNJ sont les seuls impliqués, les joueurs devraient recevoir l'information par des rumeurs, des commérages et des on-dit. La rumeur d'un amour interdit peut parvenir aux PJ par des sources anonymes, à moins qu'ils n'en soient témoins en personne après avoir écouté quelques témoignages. Une fois que les joueurs connaissent les tenants et aboutissants de l'affaire, ils doivent décider de l'importance de chaque détail. L'un des coupables appartient-il à leur famille? A leur Clan? Ou les deux appartiennent-ils à un Clan que les PJ aimeraient discréditer? Soyez prêt à réagir aux actions des joueurs au fil de la partie.

Si un PJ se trouve impliqué dans une relation romantique avec un autre personnage (PJ ou PNJ), cette intrigue secondaire peut se développer au fil de bien des sessions de jeu avant de nécessiter une résolution spécifique. Le MJ peut vouloir faire intervenir cette histoire à plusieurs reprises durant la campagne pour les PJ qui ont pris le Désavantage Amour Sincère. Soyez bien conscients, cependant, que les histoires basées sur une relation amoureuse deviennent rapidement émotionnellement intenses et pas toujours facile à gérer.

Crime Passionnel non Prémédité

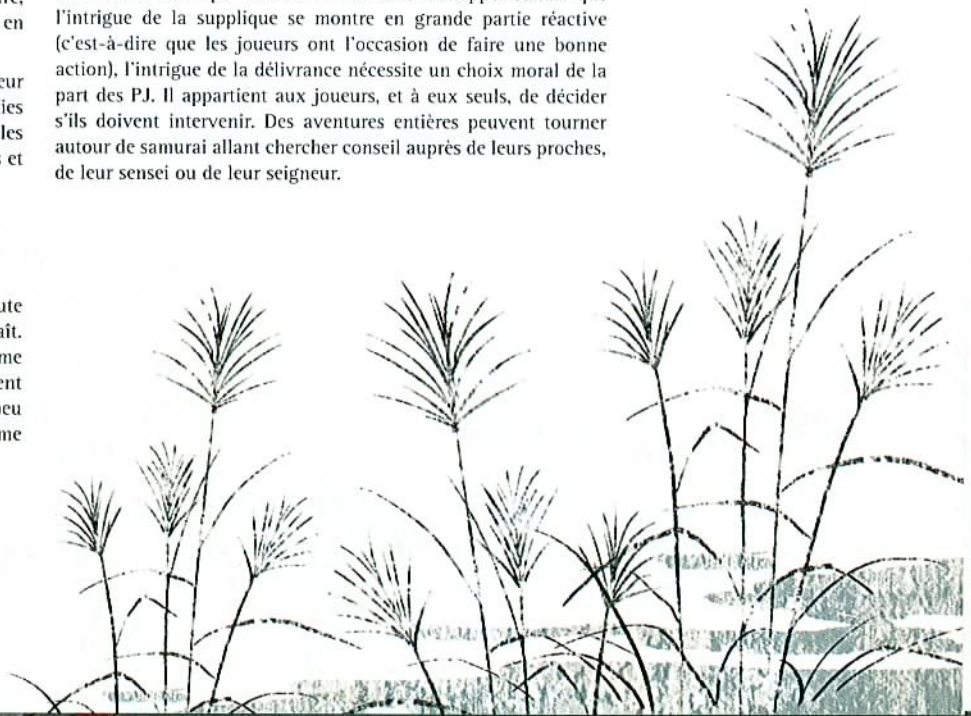
(Amant(e), Bien Aimé(e), Révélateur)

On peut facilement pousser un samurai à commettre l'adultère sans même qu'il s'en rende compte. L'histoire d'un samurai séduit par une femme mariée ou celle d'une samurai-ko croyant s'endormir aux côtés de son époux (un acteur, un changeur de forme, etc.) appartiennent à cette catégorie. Dans ce type d'histoire, un révélateur (dans la confidence ou non) produit la preuve du crime des personnages impliqués. À Rokugan, une relation secrète n'a guère d'importance, mais une fois révélée au grand jour, elle se mue en catastrophe, risquant de pousser le héros au seppuku. Le joueur doit décider s'il vaut mieux accepter la responsabilité d'un acte involontaire ou prendre des mesures pour réduire au silence ceux qui risquent de révéler le secret.

Délivrance

(Victimes, Menace, Libérateur)

Le thème de la délivrance est celui de la restauration de l'équilibre. Le meilleur exemple se trouve dans une histoire où l'on répare des torts. Tous les scénarios de délivrance ne sont pas forcés d'être des sauvetages. Quand un samurai vient en aide à une région en abattant un daimyo corrompu et en montant sur le trône, il s'agit bien d'un scénario de ce type, au même titre que l'histoire d'un ronin isolé qui sauverait un enfant kidnappé. Tandis que l'intrigue de la supplique se montre en grande partie réactive (c'est-à-dire que les joueurs ont l'occasion de faire une bonne action), l'intrigue de la délivrance nécessite un choix moral de la part des PJ. Il appartient aux joueurs, et à eux seuls, de décider s'ils doivent intervenir. Des aventures entières peuvent tourner autour de samurai allant chercher conseil auprès de leurs proches, de leur sensei ou de leur seigneur.



Les aventures de délivrance peuvent commencer de bien des façons. La disparition d'un moine ou les crimes d'un seigneur peuvent être sous-entendus dans un prologue: ceci permet aux joueurs d'être plongés immédiatement dans l'action. Un samurai malin qui cherche à découvrir de nouvelles informations peut décider d'intervenir. À Rokugan, chaque dilemme a d'innombrables ramifications, et aucun samurai ne devrait se précipiter la tête la première dans ces situations sans s'être bien renseigné.

Désastre

(Puissance Vaincue, Puissance Victorieuse ou Messager)

Les désastres impliquent des changements à grande échelle ou des bouleversements qui affecteront plus d'un héros. L'histoire s'appuie souvent sur de nombreuses facettes de la culture et le PJ se doit de survivre ou mettre le peuple à l'abri, voire le sauver de la catastrophe. Peu importe que l'événement soit du fait de mère nature ou non pour qu'on considère qu'il s'agit d'un scénario désastre. La Chute de Troie a été, par exemple, un désastre, tout comme la destruction d'Otosan Uchi par le Sombre Seigneur Daigotsu dans le contexte rokugani.

Un scénario de désastre peut commencer de diverses manières, depuis le tremblement de terre ou le typhon jusqu'à la défaite militaire catastrophique ou la chute d'un seigneur. À plus petite échelle, il peut aussi s'agir d'une insulte ou de la perte d'un être cher. Ce qui fait le désastre réside dans la façon dont on le dépeint. Si l'histoire s'attache à la vengeance, il ne s'agit alors pas d'un désastre. Mais si la tragédie du désastre emporte les PJ au fil de l'histoire, tels des victimes ballottées entre les débris de leur existence, ou les pousse à agir contre le mal pour l'amour du bien, non par vengeance personnelle, alors l'authenticité du désastre s'avère complètement.

Le MJ doit être conscient que les histoires de désastres génèrent peine, désespoir, angoisse et souffrances. Les PJ qui ne désirent pas jouer dans un Rokugan dont la population est assaillie par des catastrophes humaines ou naturelles éviteront ce type d'aventure.

En Proie à la Cruauté ou au Malheur

(Malheureux, Maître ou Individu Malchanceux)

Ce scénario se montre encore plus sombre que le désastre. Dans cette histoire, le héros (ou la victime) tombe en proie à ceux déterminés à profiter de lui -quel qu'en soit le prix. Il est victime de nombreuses situations, qui vont de l'intrigue ambitieuse à l'anéantissement de tout espoir. Les cupides nobles résolus à acquérir davantage de pouvoir peuvent ôter la vie à un samurai naïf en le déshonorant, en le déposant ou en faisant de lui un ronin.

Enfin, l'anéantissement de tout espoir peut être bien plus surnaturel que naturel. Frapper les PJ de cécité, de mutisme ou vouer toute leur famille aux affres d'une épidémie ou aux déprédations de l'Outremonde apporte tout autant de malheur. Le coupable peut être la société rokugani elle-même, capable d'éroder peu à peu la volonté et la force du héros.

Un MJ décidé à mener cette aventure ne doit rien épargner aux PJ, comme dans le cas du désastre, et ceux-ci devront se préparer à de nombreux déchirements ainsi qu'au désespoir.

Énigme

(Interrogateur, Chercheur, Problème)

L'énigme est une histoire captivante où le personnage central voit son intelligence mise à l'épreuve par une énigme ou une volonté irréductible. Les énigmes possibles tournent autour d'une quête, d'une devinette ou de la tentation. Une séductrice ou un individu puissant pourra laisser entrevoir l'accession à une parcelle de pouvoir ou l'exiger sous peine de mort.

Ce type de scénario peut se révéler éprouvant pour les PJ, car tous les détails de l'univers de jeu n'ont pas de limites précises. Ainsi, il sera impossible de trouver une réponse si l'on rate un indice. Le MJ a tout intérêt à créer une énigme rokugani qu'un esprit occidental saura résoudre, sans quoi l'aventure perdra de son suspense. Il ne s'agit bien évidemment pas d'une tâche facile. Si votre groupe évolue parfaitement bien dans le monde de Rokugan, mais résout les problèmes avec un entendement occidental moderne, abstenez-vous de toute fidélité au genre ou renoncez carrément à ce scénario.

Enlèvement

(Ravisseur, Victime, Gardien)

Une note arrive pour avertir une femme samurai que son fils «a rendu visite» à quelqu'un d'autre alors qu'il a disparu il y a bien des jours. Que doit-elle faire? Il s'agit d'extorsion, mais si elle va s'en remettre à son seigneur, elle admet qu'elle ne peut gérer seule la situation. À Rokugan, enlever quelqu'un est extrêmement déshonorant. Les PJ qui se retrouveront impliqués dans un enlèvement en concevront sans doute une grande répugnance. Mais comme les histoires d'enlèvement peuvent aussi bien être des sauvetages que des captures, les samurai peuvent penser accomplir un exploit plutôt que de faire le mal, quand leur comportement leur est dicté par quelqu'un avec un dessein spécifique en tête.

Le MJ doit répondre à des questions importantes concernant l'enlèvement avant de rédiger son scénario. Comment l'otage a-t-il été capturé? Pourquoi? Qu'espèrent les ravisseurs en échange? L'otage est-il mort? Les PJ ont-ils réellement une chance de ramener l'otage? (Dans le cas contraire, il s'agit plutôt d'une intrigue de vengeance.) Comment l'otage peut-il être secouru? Quel plan a une chance de fonctionner? Ou s'agit-il plutôt d'attendre patiemment? Les enfants et les innocents font généralement d'excellentes victimes des histoires d'enlèvement, et les PJ ayant des Liens de dépendance en deviennent des cibles parfaites. Soyez conscients du fait que l'intrigue comprend rarement un appel au secours en bonne et due forme, donc que les PJ doivent décider d'eux-mêmes de faire le nécessaire sans qu'on le leur souffle.

Ennemi Chéri

(Ennemi Bien Aimé, Amant(e), Personnage Haineux)

Dans ce scénario, le PJ ou un PNJ est impliqué dans une relation avec un individu inaccessible. D'un certain point de vue, il s'agit là de l'un des scénarii romantiques les plus élémentaires de Rokugan, car dans un monde où dominent les loyautés féodales, il arrive fréquemment que les élans du cœur entrent en conflit avec les exigences du devoir. Semblable aux obstacles à l'amour, cette intrigue implique une histoire d'amour qui perdure sans la bénédiction ou contre les avertissements, des puissances dirigeantes. Le MJ peut également rendre la situation plus personnelle. Peut-être la rivalité vient-elle du PJ ou se ravive-t-elle simplement au moment où celui-ci commet une atrocité à l'encontre de l'autre famille. Cette histoire sera lentement révélée au fil du temps ou ses bribes viendront rythmer d'autres situations.

Folie

(Dément, Victime)

La folie – la célèbre «feinte démence de Sire Lune»– peut pousser les Rokugani à presque toutes les extrémités. Meurtre, jalousie et déshonneur incombent tous au dément. Ran, de Akira Kurosawa, la reprise orientale du Roi Lear, raconte une folie née de la jalousie de ses enfants.

Un MJ souhaitant introduire la folie dans ses scénarios doit prendre garde. Les joueurs peuvent aisément résister à la détérioration psychologique que le MJ tentera d'insuffler au personnage, s'ils voient de leur côté quelqu'un de sain d'esprit. Ce genre d'intrigue doit donc être développé en tandem avec les joueurs plutôt que de leur être imposé. À l'inverse, la folie d'un PNJ se justifie et s'interprète facilement. Elle peut consister un puissant moteur permettant de motiver ou de pousser les joueurs à l'action.

Inimitié Familiale

(Deux Membres de la Même Famille qui se Haïssent)

Qu'elle soit réciproque ou non, ce scénario s'attache à l'inextinguible haine qu'un samurai ressent à l'encontre d'un membre de sa famille. La haine convergera vers le PJ ou il la nourrira à l'encontre d'autrui. Dans le premier cas, le PJ subit l'aversion d'un proche et se doit de réagir face à cette malveillance. Dans le second, le MJ doit permettre au PJ de programmer chacun de ses mouvements, puis réagir à ce qu'il fait. Les PJ présentant des Désavantages comme Brebis Galeuse constituent des candidats de choix pour cette intrigue.

Scénario peu facile à mener, il requiert une étroite collaboration avec au moins un joueur. Il se montre également beaucoup plus lent et troublant que la plupart des autres. Toutefois, un MJ à la recherche d'une aventure subtile, complexe et dramatique y trouvera assurément son compte, en particulier avec un petit groupe de deux joueurs. L'hostilité peut également faire office d'intrigue secondaire permanente entre les scènes d'une plus vaste histoire, s'intensifiant jusqu'à ce que le PJ se retrouve noyé dans un océan de haine et de menaces de mort.

Imprudence Fatale

(Imprudent, Victime ou Objet Perdu)

Dans une histoire où le protagoniste continue d'agir à l'encontre du bon sens et de la volonté de faire le bien, le héros devient son propre pire ennemi. Othello nous dresse le portrait de Iago, qui ne cesse d'exaspérer le héros par les détails de la liaison présumée de Desdemona. Le scélérat a un but bien précis: anéantir et discréditer le héros par tous les moyens possible. Cependant, tous les scénarios mettant en scène une imprudence fatale n'enferment pas le héros dans une situation similaire. L'autodestruction est un thème très intense, qui fonctionne très bien à Rokugan. Plusieurs films d'Akira Kurosawa, comme Kagemusha et Le Château de l'Araignée ont exploité ce concept avec maestria.

L'imprudence engendre le malheur, le déshonneur et la perte d'êtres chers. Le malheur risque de pousser le héros à assassiner sa bien-aimée pour honorer un serment ou à trahir la confiance qui lui a été accordée, ce qui provoquera ensuite la disgrâce de la famille. Un samurai faible peut devenir le point central d'une histoire, ou le dernier maillon d'une longue épopée. Les PJ affligés de Désavantages adéquats peuvent facilement être exploités, et un MJ décidé à détruire l'honneur de la famille du PJ peut utiliser ce scénario pour le faire fléchir malgré lui. Ce type d'histoire est très flexible. Lorsqu'on s'en sert contre les joueurs, elle se mue en tragédie. Mais, si le MJ vise des PNJ par ce biais, les joueurs pourront par la suite les disculper, donnant ainsi une dimension plus héroïque à leur aventure.

Jalousie non Fondée

(Jaloux, Objet de Jalousie, Complice Présumé, Source de la Méprise)

Il s'agit encore une fois de l'intrigue d'Othello, sous un angle différent. Un esprit soupçonneux frappé de jalousie à tort ou à raison interprètera même une simple relation platonique de bien des manières. Avec ou sans complice, cette intrigue peut susciter de nombreux scénarios à Rokugan. L'aveuglement d'un samurai s'éloignant de la vertu sera d'autant plus aisé. En outre, un samurai astucieux parviendra facilement à faire perdre la tête d'un samurai honorable.

Voici un exemple de scénario. Une femme entre ou quitte la demeure d'un samurai alors que l'épouse de ce dernier est absente. Quand sa femme revient, le mari semble troublé et contrarié. Peut-être se prépare-t-il en toute innocence à offrir un présent inhabituel à l'autre femme. L'idéal serait que des rumeurs circulent ou qu'un autre samurai attise la jalousie de l'épouse par des mensonges et des semi-vérités. Si l'intrigue implique un complice ou un PNJ supplémentaire, le MJ doit travailler les motivations du personnage en question et prévoir ses actions en conséquence.

Jugement Erroné

(Source de l'Erreur, Victime de l'Erreur, Auteur de l'Erreur, Coupable)

Un samurai qui souhaite en discréditer un autre doit s'exprimer à la cour. Ses mots parviennent alors aux oreilles de fauteurs de trouble et nul ne s'engage à défendre l'honneur de l'individu mis en accusation. L'histoire commence alors que la cour prononce son jugement impliquant le déshonneur du samurai. Ensuite, ce dernier doit porter le fardeau de la honte lié à un acte qu'il n'a jamais commis.

Un jugement erroné causera un grand déshonneur au samurai et annoncera sans doute le début d'une épopée grandiose. Peut-être le joueur a-t-il créé un ronin et assistons-nous là à la scène d'ouverture. Le MJ monte une intrigue visant à bannir le samurai de son Clan via quelques séances de jeu. Une aventure qui commence avec un PJ discrédité pour des crimes commis contre l'Empire oblige le groupe à réhabiliter le samurai à l'honneur souillé. Une histoire de ce type peut servir de décor à un récit de plus grande envergure ou encore impliquer les PJ prenant des mesures visant à laver les offenses faites à leur nom et à dénoncer les véritables coupables.

Le jugement erroné s'associe à tellement de contes rokugani que le MJ pourra mener cette aventure inlassablement, sans craindre de tomber dans le piège de la répétition. Un courtisan pourra médire d'un seigneur ou d'un samurai, auquel on demande d'assumer la honte d'autrui, tout cela à cause de la nature manipulatrice de Rokugan et du lot quotidien des nobles. Voici quelques exemples de jugements erronés:

- On a rassemblé des témoignages afin de déshonorer un samurai, mais la plupart des conclusions s'avèrent erronées.
- On a rendu un jugement à l'encontre d'un ennemi et les PJ doivent prêter main-forte pour éviter une guerre imminente.
- On a rassemblé des preuves et un seigneur en a tiré des conclusions incorrectes.
- Il n'y a pas de réel scélérat. En fait, le narrateur assemble des faits qui n'ont aucun rapport pour mener la vie dure aux PJ.

Meurtre d'un Parent par Méprise

(Assassin, Victime non Reconnue, Révélateur)

L'intrigue s'explique d'elle-même. Tout scénario où le personnage principal assassine un individu qui se révèle par la suite être un membre de sa famille entre dans cette catégorie. Un samurai grandement courroucé tuera facilement quelqu'un par accident ou suite à une information erronée, sans qu'aucun PNJ maléfique n'y soit pour quoi que ce soit. Peut-être un samurai décide-t-il d'intervenir afin de mettre un terme à une bagarre, le sabre d'un ami lui transperçant alors le ventre. Oracles, nécessité, rivalité, ignorance, haine, devoir, conseil, déshonneur, vengeance, coercition et apathie peuvent être générés par ce type d'intrigue.

Le MJ se sentira certainement d'humeur à écrire une histoire au cours de laquelle la nouvelle de la mort d'un parent aux griffes d'un Clan rival parvient jusqu'aux PJ ou daimyo. Plus tard, on réalisera que le parent a été tué par un membre de son propre Clan. Mais la guerre sera déjà prête à éclater...

Nécessité de Sacrifier un Individu

(Héros, Victime Aimée, Nécessité de Sacrifice)

Les samurai confrontés aux décisions difficiles font les plus grands héros. Dans cette situation, les notions de bien et de mal n'ont pas lieu d'être. Par exemple, imaginons qu'un jeune garçon soit sur le point d'être possédé par un puissant oni. Est-il plus juste de tuer le garçon dès à présent, en permettant à son âme de retourner au cycle céleste des réincarnations, ou le samurai trouvera-t-il plus moral de laisser l'enfant se faire posséder et de combattre ensuite le puissant oni, au risque de ne pas être à la hauteur de cet adversaire? Ce genre de dilemme forge la personnalité d'un individu.

Les tragédies pullulent de récits d'individus sacrifiant un être aimé pour le bien de tous. Dans les jeux de rôle, ce genre d'histoire devient le focaliseur d'une histoire grandiose et bouleversante qui force le personnage à prendre en compte toutes sortes de possibilités et d'issues avant de prendre sa décision. Il faut remarquer que comme dans le cas du désastre, ce genre d'intrigue peut s'avérer émotionnellement éprouvant pour les joueurs: le MJ doit donc bien les connaître quand il désire l'employer.

Obstacles à l'Amour

(Deux Amants, Obstacle)

Les mariages d'amour arrivent rarement à Rokugan, et une union motivée par les sentiments peut se voir contrariée pour bien des raisons, comme la différence de statut social ou les inimitiés de Clan. Des ennemis ou des rivaux amoureux peuvent être à l'origine de ces perturbations, mais le devoir du samurai demeure parfois un obstacle suffisant, et un seigneur peut même ordonner qu'une relation s'achève sous peine de mort. Le récit de la jeune femme de la famille Doji tombant amoureuse d'un samurai de la famille Akodo apparaît dans des centaines de pièces rokugani. D'ailleurs, le mythe ne s'éloigne guère de la réalité.

Perte d'un Être Cher

(Parent Assassiné, Parent Témoin, Bourreau)

Ce scénario se veut simple et sans détour. Toutefois, il s'agit d'un contexte d'enquête difficile à mettre en place. Le public (les PJ) doit assister à la mort inéluctable d'un être cher. Il leur faut découvrir la raison d'une telle tragédie, sachant qu'aucune réponse ne semble se dessiner.

Nombre de ces histoires débutent sans que les personnages ne sachent qui est mort. L'identité de la victime est finalement révélée et l'histoire prend alors un nouveau cours. Il s'agit d'un exemple de l'ouverture in media res décrite un peu plus haut dans ce chapitre. Les Rokugani voient la mort différemment des occidentaux, mais ils ne restent pas non plus impassibles devant elle. Les histoires qui commencent par un décès font des histoires tristes et mélancoliques. Le MJ doit prendre garde à la façon dont il les exploite.

Il s'agit d'une option de choc pour l'histoire d'un personnage, mais cela peut également constituer l'intrigue principale d'une grande épopée. Le MJ doit inclure d'autres intrigues liées à cette situation afin de nourrir le feu de l'action et de sortir le samurai de sa stupeur, sans quoi la partie deviendra fort déprimante.

Poursuite

(Fugitif, Poursuivant)

Trois raisons peuvent justifier la poursuite d'un héros. Premièrement, il y a le fugitif qui fuit la justice, poursuivi par une force pacificatrice oppressive ou neutre. Deuxièmement, il y a la poursuite pour faute amoureuse, où l'on a baisé la mauvaise main, voire épousé le mauvais homme. Enfin, il y a l'histoire du héros fuyant une force toute-puissante qui veut sa mort. Peut-être le héros en a-t-il trop vu, en sait-il trop ou représente-t-il le dernier membre d'une lignée qui doit disparaître. Dans ce scénario, le samurai fait certainement des spectateurs innocents. En fait, les histoires de poursuite impliquent fréquemment un personnage innocent ou traqué pour de mauvaises raisons.

Le MJ peut retourner la situation en faisant des PJ ou de leurs proches les réels coupables de l'histoire. L'autre idée consiste à accuser le héros d'un crime dont nul ne souhaite endosser la responsabilité, afin qu'il soit obligé de fuir tout en sachant son innocence. Il s'agit toutefois là d'une situation difficile à élaborer à Rokugan, car beaucoup de samurai honorables se savent prêts à en subir les conséquences plutôt que de s'enfuir. Le MJ peut tenter de motiver les PJ en leur laissant penser que le vrai coupable risque d'apparaître dans des aventures ultérieures.

Les traques restent des histoires difficiles à conter. Pour s'assurer d'un dynamisme permanent, le danger et l'intensité de la poursuite doivent aller crescendo. L'histoire doit inclure des rebondissements pour conserver son intérêt. Le MJ doit être conscient de la réelle difficulté à mener ce genre d'aventures, et il doit être prêt à trouver en permanence des moyens de prolonger la chasse. Comme les PJ peuvent décider à tout moment de partir pour une destination inattendue, le MJ se retrouve fréquemment obligé d'improviser en cours de route.

Remords

(Coupable, Victime, Interrogateur)

Dans le scénario du remords, une transgression a souillé l'honneur d'autrui, un crime a été commis ou un être cher calomnié. Que les choses soient simples ou compliquées, l'intérêt de cette aventure repose sur la honte persistante que doit subir le samurai. Peut-être que nul ne sait rien de l'acte qui se trouve à l'origine des faits ou alors que ce soit de notoriété publique. Le célèbre roman de Dostoïevski, Crime et châtiment, raconte une histoire de remords typique.

Le nœud du scénario du remords repose sur le fait que la conscience du personnage lutte contre elle-même. Ce peut être une véritable torture à Rokugan, où la société peut définir comme acceptable un comportement qui entre néanmoins en conflit avec la conception du Bushido qu'a le samurai. Par ailleurs, un samurai qui n'a pas été considéré comme coupable peut néanmoins éprouver du remords pour le crime qu'il a commis.

L'acte qui déclenche l'histoire de type remords peut être fort simple: un mensonge mesquin ou une trahison que tout le monde ignore. Mais il peut également s'avérer complexe: un meurtre aux graves répercussions (en particulier le meurtre d'un être cher). Ce genre d'intrigue peut venir hanter régulièrement un personnage et se transformer en quête de la rédemption jusqu'à la fin de la campagne.

Retrouvailles

(Chercheur, Individu Retrouvé)

Il ne s'agit pas là d'un scénario de sauvetage. En fait, il s'agit d'une situation où un PNJ important aux yeux des joueurs revient après une longue absence. Il peut s'agir de la conclusion d'une intrigue plus vaste. Toutefois, les retrouvailles confèrent une dynamique supplémentaire au monde des samurai. Un parent, un enfant ou un frère qui revient 10, 15 ou 20 ans plus tard ramène le plus souvent avec lui des complications. Le MJ doit alors déterminer quel angle il souhaite explorer, car l'histoire peut partir dans de nombreuses directions.

Avec ce retour, qui a désormais le pouvoir? Quel est le rang de la personne disparue? A-t-elle vieilli? Où se trouvait-elle? Comment va réagir la famille maintenant réunie? Que ferait un samurai si l'esprit ancestral de son père revenait avec la nouvelle de sa mort? Les samurai stoïques et inflexibles n'apprécieront pas cette aventure, mais le MJ pourra persuader les joueurs de la considérer comme un défi pour ce type de personnage.

Révolte

(Tyran, Conspirateur(s))

Une révolte est une révolution ou une conspiration visant à renverser un seigneur, un gouvernement ou une nation. Les personnages peuvent faire partie des révoltés ou s'y opposer. Pourquoi donner la moindre instruction dans ce type de jeu? Les samurai honorables et pleins d'égards connaîtront la meilleure marche à suivre pour faire face à la révolte. Cette aventure justifie facilement la création d'un groupe de samurai éclectique - ronin et membres de Clans combattent côte à côte pour une même cause.

C'est là que les honorables samurai entrent en conflit avec le code. D'obéissants samurai auront bien du mal à défier leur seigneur, même pour le bien de Rokugan. Le même cas de conscience s'imposera aux samurai compatissants forcés d'écraser brutalement un soulèvement populaire. Dans l'intérêt de la tragédie, les PJ seront au martyre en songeant d'un côté au bien et de l'autre à ce qui convient.

Pour monter une efficace révolte de nature conspiratrice, tous les acteurs principaux de la structure gouvernementale doivent apparaître. Si le renversement vise un seigneur mineur, alors tous ses amis, courtisans, assistants, ennemis et alliés potentiels seront présents et définis par les soins du MJ. Dans une partie à plus grande échelle, les principaux PNJ et leurs conseillers doivent être décrits pour augmenter l'intensité de l'intrigue dramatique.

Rivalité Familiale

(Parent Préféré, Parent Rejeté, Objet)

Qu'est-ce qui fait la différence entre la rivalité et l'hostilité? Ici, on se concentre sur une antipathie issue de l'enfance; aucun rapport de cause à effet avec l'action ou le libre arbitre, mais un aperçu plus sombre, plus sinistre, de l'âme humaine. Préparez-vous à faire face à toutes sortes de répercussions lorsque vous introduisez cette intrigue dans vos parties.

La rivalité familiale prend racine dans le passé des personnages. Alors que l'inimitié naît d'un seul et unique acte, la source de la rivalité est un objet, l'affection d'un parent ou le besoin d'acceptation d'un proche. Dans ce scénario, la haine ne se manifeste pas brutalement mais se dévoile au fil du temps par ses infimes manifestations psychologiques.

Le seul élément important ici concerne la rivalité envers un membre quelconque de la famille. Le MJ devra tout de même garder à l'esprit que la mort n'a rien de nécessaire dans ce type d'histoire. L'important est encore qu'une intrigue comme celle-ci s'inscrive dans une histoire de plus grande envergure et affecte la vie du PJ.

Rivalité Hiérarchique

(Supérieur, Inférieur, Objet)

L'intrigue mettant en scène une rivalité inclut nombre de combinaisons dramatiques: le jeune noble et le puissant Empereur en désaccord, aucun ne souhaitant cesser les hostilités; le maître shugenja et son apprenti, incapable de voler de ses propres ailes, en proie à des chamailleries verbales et académiques constantes; un PJ dont l'ancêtre croit qu'il ne mérite pas le titre de «samurai».

Une aventure d'un soir de L5A pourrait parler de deux samurai en route pour leur village, l'un étant magistrat et l'autre son prisonnier. La longueur de leur périple leur donnera maintes occasions de développer respect et compassion, ce qui pourra se terminer par la libération du prisonnier, ou la condamnation à mort de celui qui vient de devenir un ami.

Supplique

(Persécuteur, Suppliant, Figure d'Autorité)

Une supplique contient une demande d'aide. Cette histoire implique un individu de moindre rang abordant le héros afin qu'il lui prête main-forte. Il y a là l'occasion parfaite de faire appel au code du bushido et de jouer avec l'honneur du samurai, la requête du suppliant pouvant porter sur un but honorable ou non en fonction de l'histoire. Voici quelques exemples:

Des paysans engageant un ronin pour les protéger d'un seigneur cruel. C'est le scénario des Sept Samurai.

Une courtisane demandant à un yojimbo de venir à son secours.

Une femme infidèle demandant à son amant samurai de terrasser son époux.

La supplique exige de la motivation de la part des joueurs. À Rokugan, devoir et honneur ont plus de valeur que tout. Toutefois, il peut être difficile de convaincre un ronin de l'intérêt qu'il trouvera à aider autrui. Veuillez remarquer que les personnages incapables de se soucier de la cause de la supplique passeront totalement à côté de l'aventure. Cernez ce qui est important à leurs yeux et exploitez-le pour les impliquer dans l'histoire. Cela contribue à diminuer les disputes au sein du groupe, en particulier lorsque chacun trouve son intérêt dans l'issue de la «mission».

Tout Sacrifier pour une Passion

(Amant, Objet de la Passion, Personne ou Chose Sacrifiée)

Les samurai doivent savoir équilibrer raison et passion. Le Code du Bushido impose aux samurai de penser avec leur esprit et leur âme, mais aussi – et en égale mesure – avec une grande compassion pour la vie. En théorie, aucun samurai ne devrait placer une vertu au-dessus d'une autre, mais à Rokugan, cela relève d'une impossibilité. Peu de samurai arrivent à un niveau d'honneur qui les libère de leurs passions personnelles, et les PJ n'y font pas exception. Les vœux, le devoir, les idéaux et la santé peuvent être sacrifiés au nom de la passion. Les samurai qui ont une faiblesse, un vice ou une addiction deviennent faciles à tenter, et par conséquent à exploiter. Dans ces scénarii, une troisième partie peut être impliquée dans la spirale descendante du héros, sans que cela ne s'avère forcément nécessaire. La nature se charge elle-même d'abattre les faibles.

Un samurai déshonoré peut chercher à prouver sa valeur par un acte désintéressé après ce genre d'épreuve, à moins qu'il ne décide simplement de vivre avec le poids de cette honte sur les épaules. Le seppuku est un moyen répandu d'échapper à cette situation. Un samurai qui cherche à regagner son honneur et à prouver la valeur de sa famille ira toutefois jusqu'aux dernières extrémités pour se faire pardonner sa déchéance. Il y a là une excellente accroche pour démarrer une campagne.

Vengeance

(Vengeur, Criminel)

Constituant le thème le plus courant des aventures d'action, la vengeance reste aussi le type de scénario le plus simple à mettre en place dans la culture du Bushido. Elle motive instantanément des PJ disposés à offrir leur aide. Le samurai sera poussé par l'honneur, le devoir, la loyauté, le courage, l'honneur de sa famille ou la mort de son seigneur. Il y a trois intrigues de vengeance différentes.

La Famille ou l'Ancêtre Terrassé: Elle permet au MJ de concevoir une intrigue simple, puis de donner aux samurai les indices nécessaires afin qu'ils restent dans la course. Les notes couvertes de sang et autres armes distinctives constituent des indices simples et efficaces pour débuter une aventure. Plus vous leur offrirez de pistes d'intrigues différentes, plus longue sera la traque avant qu'ils ne mettent la main sur leur adversaire. Un concept très rokugani montre un samurai rattraper son ravisseur, pour n'essuyer qu'une défaite et mourir dans la honte. De telles tragédies servent de thème à bon nombre de chefs-d'œuvre de théâtre kabuki, même si tous les joueurs ne seront pas forcément ravis d'une telle issue.

Blessure Volontaire: offre plus de difficultés à mettre en place. Pas facile de définir le moment où un PJ sera envahi par la soif de vengeance. De tels exemples couvent parfois durant maintes séances avant que le samurai ne se décide. Un MJ ainsi pris au dépourvu se retrouvera assurément à mener une campagne réactive sans préparation et les PJ parcourront la province de leur ennemi en brûlant tout sur leur passage.

Poursuite des Criminels: Elle constitue la dernière intrigue relevant de la vengeance, mais aussi la plus évidente. Les PJ, des chasseurs de prime, des magistrats ou les régents de leur seigneur, rendent «justice» au nom de l'Empereur. Cependant, pour que le scénario satisfasse aux exigences de la vengeance, les PJ doivent avoir des intérêts engagés dans l'aventure. Autrement, il s'agit d'une intrigue de poursuite.

Vengeance Familiale

(Parent Vengeur, Parent Coupable, Parent)

Il peut s'agir de la plus sanglante et passionnelle des tragédies rokugani, car elle décrit une famille qui s'autodétruit. Dans ce scénario, une mère pourra assouvir une vengeance à l'encontre du père, suite à la mort du fils. Un fils pourra se voir déshonoré et privé de ses terres pour avoir laissé sa famille subir un tort quelconque. Une jeune épouse pourra assassiner les parents de son défunt mari après que leur seigneur ait exigé qu'il fasse seppuku. Un excellent exemple de cette intrigue est le film de Zhang Yimou, La malédiction de la fleur dorée, où un empereur corrompu empoisonne sa femme, laquelle pousse à son tour son fils à tenter de le renverser.

À Rokugan, on peut pousser d'un cran le concept de famille, histoire d'inclure l'ensemble du clan (familles Matsu, Otaku, etc.). Un cousin défendant l'honneur de sa famille ou trahissant la confiance d'un autre seigneur sera certainement banni du clan ou verra ses terres envahies par une armée. Sur ce thème aux variations infinies, les tragédies potentielles légion. Vous marchez sur des œufs.



Narration Asiatique Contre Narration Occidentale

L'un des traits les plus caractéristiques du Livre des Cinq Anneaux, montre qu'il se déroule dans un monde basé sur la culture, l'histoire et la religion asiatiques. Comme nous l'avons déjà évoqué dans ce chapitre, la plupart des jeux de rôle fantastiques se basent sur des univers occidentaux et pseudo-médiévaux avec une structure sociale lâche aux restrictions et lois culturelles plutôt rares. En revanche, L5A doit énormément à la culture asiatique, et en particulier à celle du Japon féodal, l'inspiration la plus directe du jeu. De là viennent le ton et l'atmosphère des parties, ainsi que le drame et l'intensité émotionnelle des intrigues.

Pourquoi avoir mis ainsi l'accent sur la culture? Il serait sans doute possible de jouer à L5A dans un style plus occidental, et où les éléments asiatiques ne seraient là que pour «décorer». Cela reviendrait à jouer dans un univers fantastique conventionnel en changeant simplement de toile de fond, et à perdre cette atmosphère particulière qui donne son identité à L5A et en fait un jeu à part entière.

Qu'est-ce qui fait de L5A un jeu de style «asiatique» plutôt «qu'occidental»? Le facteur le plus élémentaire est l'importance vitale qu'y revêtent la société et la culture rokugani. Les personnages n'ont rien de simples «aventuriers» solitaires errant dans la campagne: ils appartiennent à la caste des samurai, avec un rôle et un statut social spécifiques. Ils ont un suzerain, un Clan et un Empereur auquel ils ont prêté serment d'allégeance, jurant de mourir pour lui sans une hésitation. De plus, les samurai font partie d'un système complexe de relations sociales régi par l'étiquette et la tradition. On les force à se conformer à ce système, aussi cruel puisse-t-il s'avérer pour eux, car les seules alternatives n'offrent que la disgrâce ou la mort.

Le concept du personnage prisonnier du carcan social et moral rokugani, confronté à des dilemmes impossibles entre ce qu'on attend de lui et ses allégeances parfois contradictoires, est souvent baptisé «tragédie du samurai». On ne connaît pas ce concept dans la plupart des jeux de rôle de type occidental. La tragédie vient du fait que les samurai, même dotés de pouvoirs surnaturels, restent des êtres humains, avec tous les besoins, les pulsions et les défauts que cela implique. Le Code du Bushido ainsi que le système social et culturel rokugani poussent les êtres humains normaux à la limite de leur résistance émotionnelle, voire au-delà. Le Bushido exhorte à la perfection, mais nul être humain ne l'atteint. Même un samurai élevé dans la tradition du respect absolu du Bushido et des coutumes peut rencontrer des situations où ses émotions et son humanité refoulée entrent en conflit avec les exigences rokugani, et où il se trouve incapable de choisir entre plusieurs allégeances contradictoires.

Dans une bonne partie de L5A, la tragédie du samurai demeure un élément-clef de l'intrigue. Les conflits émotionnels et psychologiques que suscite l'ordre social rokugani offrent des défis bien plus enthousiasmants pour un personnage qu'un combat, un duel ou une querelle rhétorique. L'essence de la tragédie du samurai, le plus intense des éléments narratifs que le MJ puisse en tirer, se trouve dans le dilemme inextricable: être obligé de choisir entre l'amour et le devoir, par exemple, ou entre la loyauté envers le Clan et l'attachement à un ami. Si le seigneur d'un samurai lui ordonne de faire quelque chose mais que la voix de son ancêtre lui dit le contraire, à qui va-t-il obéir? Selon les préceptes du Bushido, il doit respect et allégeance aux deux. Ce genre de choix doit être un tournant majeur dans l'histoire et le développement de chaque personnage. Les joueurs s'en souviendront bien mieux que de n'importe quel combat.

La Nature du Héros dans les Histoires Asiatiques

L'image moderne du héros tel qu'on le représente dans la plupart des jeux de rôle demeure spécifiquement occidentale, voire purement hollywoodienne. Il s'agit d'un solitaire (généralement un homme, mais le rôle ne change guère dans le cas d'une héroïne), un individu puissant qui défie l'autorité et suit sa propre voie, pour finalement vaincre et triompher selon ses propres termes. Dans la culture asiatique, les héros apparaissent plutôt comme des individus qui respectent des principes moraux prônés par leur société tout en affrontant une terrible adversité, quitte à subir une défaite. Pour eux, le héros «hollywoodien» n'a rien d'un héros: il ressemble plutôt à un rebelle sans foi ni loi ou à un criminel. Par exemple, examinons le héros populaire Wong Fei-Hung, protagoniste d'innombrables films de kung-fu. Fei-Hung est un médecin, membre honorable de la société qui respecte les vertus et préceptes moraux traditionnels de la Chine. On le dépeint comme un homme sage et pacifique, qui n'utilise ses formidables talents de kung-fu que forcé par les méchants, lesquels se montrent invariablement des individus corrompus, violents et immoraux, souvent «souillés» par l'influence occidentale. On est loin de l'archétype du flic rebelle de Hollywood!

Cette idée de l'héroïsme reste valable dans une partie de L5A, car Rokugan, même en étant un pays fictif, n'en reste pas moins basé sur la culture asiatique historique. Pour les Rokugani, on décrit un héros comme un individu qui défend l'ordre social et moral de la société. Il respecte en particulier le Code du Bushido, même si cela doit lui coûter très cher d'un point de vue personnel. Un héros rokugani ne se bat pas pour lui-même, et certainement pas par appât du gain. Il combat pour l'honneur, pour sa famille et son clan, et pour l'Empire. S'il est récompensé pour ses exploits, c'est parce qu'il a respecté la définition du bien et de la justice que donne la société rokugani.

Il faut remarquer que si les héros rokugani respectent les principes moraux de leur société, ils ne vivent pas pour autant en parfaite harmonie avec elle. On tombe facilement dans le piège qui consiste à décrire les héros asiatiques comme des individus qui «rentrent dans le rang», à l'inverse des «outsiders» occidentaux. En fait, les histoires asiatiques regorgent de héros de type «outsider» qui font respecter la morale traditionnelle dans une société corrompue et irresponsable. On retrouve ce style dans la célèbre bande dessinée Lone Wolf and Cub de Kazuo Koike et Goseki Kojima. Le héros de cette série, Itto Ogami, ressemble de prime abord à l'archétype du héros «occidental»: il s'agit d'un assassin à louer qui méprise toutes les règles et les principes moraux au nom de sa vengeance personnelle. Mais les apparences sont trompeuses. À mesure que l'histoire progresse, il devient évident qu'Itto est en réalité le seul véritable samurai, le seul qui soit prêt à abandonner tous ses désirs et besoins personnels au bénéfice de l'honneur et de la justice. À la fin de l'histoire, sa noblesse et son sens du sacrifice remplissent de honte les autorités à tel point que le Shogun lui-même en verse des larmes. Itto est un héros individuel, mais il fait respecter les préceptes moraux d'une société qui les a oubliés.

Comme le concept asiatique de héros peut-il s'appliquer à l'expérience de jeu? La plupart des joueurs attendent de leurs personnages qu'ils gagnent, qu'ils triomphent de l'adversité et deviennent de plus en plus puissants. D'un certain point de vue, L5A peut se prêter à ce genre de chose comme n'importe quel autre jeu de rôle. Les joueurs et les MJ qui veulent mener ce type de campagne n'auront pas beaucoup de mal, incarnant des samurai «héroïques» qui parcourent l'Empire sans rendre de compte à personne, tuant les ennemis sous les applaudissements de la populace. Mais un MJ avisé et des joueurs compétents peuvent laisser de côté ces objectifs de base au profit d'une vision plus authentiquement asiatique du héros. Les intrigues doivent renforcer l'importance du Bushido et de la morale rokugani, ainsi que le besoin pour les samurai de protéger ces principes, quoi qu'il puisse leur en coûter. Un MJ malin s'arrangera pour que ses joueurs aient le choix entre conserver leur honneur et gagner en puissance ainsi qu'en richesse, leur donnant ainsi la chance de devenir de vrais héros... ou d'authentiques méchants.

La Mort et le Samurai

À la lumière de cette discussion sur la narration asiatique, la tragédie du samurai et l'héroïsme, il convient de réfléchir à l'attitude du samurai envers un élément très important: la mort.

Dans les jeux de rôle traditionnels, mourir revient plus ou moins à «perdre». Dans ce concept de motivation ultime, les personnages accomplissant des actes extrêmes pour éviter de trépasser. La mort devient quelque chose qu'il faut craindre et haïr, ou du moins un événement ennuyeux. Quand un personnage meurt, cela provient généralement suite à une série de mauvais choix et/ou de jets de dés malchanceux.

Dans L5A, qui cherche à imiter la culture des samurai, la mort se conçoit de façon bien différente. Les samurai ne craignent pas la mort, et ils ne cherchent pas à l'éviter à tout prix. Ce point de vue si différent de celui des occidentaux fait qu'il devient très facile pour les joueurs de transmettre leurs propres préjugés vis-à-vis de la mort à leurs personnages, passant ainsi à côté d'un aspect élémentaire d'un jeu consacré aux samurai et inspiré par la culture asiatique.

Pour bien comprendre que le samurai accepte la mort de son plein gré, nous devons également assimiler le fait qu'il adhère pleinement au Bushido (lisez le Livre de l'Air pour en savoir plus sur ses préceptes). Les samurai croient en quelque chose qui les dépasse. Plus un samurai gagne en honorabilité, plus il se sait prêt à sacrifier sa vie dans l'intérêt général. Chaque clan peut avoir une vision quelque peu différente de ce que représente l'intérêt général, naturellement, mais cela ne diminue en rien l'honneur et le sens du devoir d'un samurai.

Cela ne revient pas à dire qu'un samurai considère la mort avec légèreté. Il ne cherche pas d'excuse pour mourir, et ne s'efforce pas d'affronter des ennemis bien plus forts que lui. Il n'ignore pas non plus les souhaits de son daimyo: en fait, le Bushido signifie qu'il doit toujours faire passer les besoins de son daimyo bien avant les siens. Sans la permission de son daimyo, un samurai ne peut pas faire seppuku, accepter un duel à mort (excepté au beau milieu d'une bataille) ni se précipiter dans l'Outremonde pour traquer les monstres. Même les plus puissants des samurai, les Champions des Clans et les daimyo impériaux, doivent demander son autorisation à l'Empereur pour ce genre de chose. Un samurai doit réfléchir posément avant même d'oser poser ce genre de question à son suzerain.

Le revers de la médaille, c'est qu'aucun samurai ne peut faire seppuku sans l'approbation de son seigneur. Par conséquent, un samurai déshonoré peut être forcé de supporter sa honte pendant très longtemps, ou pire encore, la transmettre à ses enfants. Faire seppuku sans le consentement d'un daimyo devient un acte aussi honteux que l'acte qui a mené au seppuku en lui-même. Cela signifie qu'un samurai déshonoré peut être maintenu en vie pour chercher à obtenir le droit à la rédemption.

La mort n'a rien d'une mince affaire pour un samurai, et on ne doit pas la prendre à la légère. Cela ne se résume pas à «tiens, je n'ai plus de Blessures». La mort s'imbrique dans la culture comme élément indissociable, qui ne peut pas être ignoré. La mort d'un samurai, comme sa vie, doit avoir un sens et un but.

Le Rôle de la Tragédie

L'un des éléments les plus importants de la tragédie du samurai, et l'une des plus grandes différences entre le style de jeu de rôle «asiatique» et ses homologues occidentaux, provient de la présence et surtout de l'importance de la tragédie. Les contes, les légendes et les histoires asiatiques ne manquent pas de tragédie où les héros meurent pour des causes perdues, où les amoureux se suicident et où les innocents périssent.

Dans les histoires occidentales, on suppose que le héros finira forcément par triompher, même s'il doit souffrir et affronter des forces incommensurables. Ceci se retrouve dans les jeux de rôle de diverses façons, y compris dans le concept de «rencontres équilibrées» où les PJ ne se retrouvent jamais confrontés à un défi insurmontable pour eux. Mais dans les histoires asiatiques, il n'y a aucune garantie que le héros l'emporte, ni même survive. En fait, l'un des thèmes récurrents des histoires héroïques asiatiques raconte celui du noble héros qui combat jusqu'à la mort pour une cause perdue, sachant fort bien qu'il n'a aucune chance de l'emporter, mais n'en demeurant pas moins attaché à ses principes. L'histoire de Rokugan abonde de samurai héroïques qui meurent pour l'honneur et le devoir sans se soucier de la victoire.

De même, les histoires occidentales présentent généralement l'amour comme un phénomène complètement positif: l'expression «l'amour triomphe de tout» est d'ailleurs devenue un cliché moderne, et les histoires romantiques se terminent presque toujours par une fin heureuse. Mais dans la culture rokugani, le mariage se pratique comme un devoir qui n'a rien à voir avec l'amour, et le cœur d'un samurai doit n'être rempli que de la dévotion envers son seigneur. Tomber amoureux représente donc un gros problème pour le samurai honorable, car il se trouve alors au centre d'un conflit de loyautés. Qui est le plus important: le suzerain ou l'être aimé? Ces histoires romantiques se finissent rarement bien à Rokugan, et quand deux amoureux finissent réellement par se marier et jouir d'une longue et heureuse vie commune, il s'agit d'un rare triomphe face à une terrible adversité. La plupart du temps, ce qu'ils peuvent espérer de mieux, c'est de vivre une romance secrète tout en accomplissant leur devoir et en épousant quelqu'un d'autre.

Transmettre l'esprit de la tragédie asiatique à un jeu de rôle ne représente pas une mince affaire. Après tout, un des attraits du JDR consiste justement à donner à chacun la chance de jouer un personnage qui gagne, qui progresse et qui devient de plus en plus fort. Un trépas tragique ne correspond pas vraiment à cet idéal. Toutefois, si l'on retire cet élément tragique de Rokugan, cet univers devient subitement bien moins intéressant: il n'y a là plus qu'un monde fantastique standard où les guerriers portent des katana en lieu et place des épées longues. Une tragédie en bonne et due forme ajoute un petit air d'authenticité asiatique à Rokugan et le rend vraiment unique.

Cela dit, rien n'oblige le MJ à jeter en permanence les personnages dans des batailles fatales et désespérées pour rester dans le ton et l'atmosphère de tragédie de Rokugan. La tragédie peut être incorporée à une histoire de bien des façons, et la mort fait partie des aspects. Réfléchissez à l'un des thèmes les plus populaires: l'histoire d'amour. Comme mentionné plus haut, l'amour apparaît extrêmement problématique aux Rokugani. Ils reconnaissent son pouvoir sans l'ombre d'un doute: Benten, Fortune de l'Amour Romantique, se vénère dans tout l'Empire. Toutefois, les habitants de l'Empire ont douloureusement conscience du fait que les histoires d'amour finissent souvent mal dans le monde des samurai. Les histoires d'amour rokugani, telles qu'elles apparaissent dans l'art pictural, la poésie et la littérature, font presque invariablement appel au tragique.

Que font vos personnages joueurs quand ils se retrouvent impliqués dans une histoire d'amour? S'efforcent-ils d'y trouver une issue heureuse contre toute attente ou acceptent-ils le carcan que le Bushido et l'ordre social rokugani imposent à leur vie? Présenter une histoire romantique aux joueurs en tant que défi d'interprétation (de roleplaying), en les laissant libres de choisir leur voie puis en leur en montrant les conséquences, constitue un moyen efficace d'introduire une esthétique tragique dans votre campagne. Si la romance se poursuit et s'épanouit, bien des complications trouveront leur chemin dans votre histoire. Et si le personnage joueur s'éprenait d'une personne issue d'un autre Clan, un Clan ennemi? Si les deux Clans se déclarent la guerre, ils pourraient bien se retrouver face à face sur le champ de bataille. Le personnage se verrait alors confronté à un choix cornélien: tuer l'être aimé, trahir ou abandonner son Clan. Ces choix tragiques forment naturellement l'essence même de la tragédie du samurai.

L'amour n'est pas le seul aspect de la vie du samurai dont les conséquences soient tragiques. L'amitié peut devenir un facteur de risque à Rokugan. Se trouver un vrai ami n'a rien d'aisé dans la société rokugani où chacun dissimule ses émotions derrière une personnalité publique factice. Mais si l'on trouve une telle perle rare, la relation peut facilement devenir un véritable crève-cœur si les rivalités entre Clans et autres affrontements viennent s'en mêler. Comment un samurai réagit-il quand il doit représenter son suzerain lors d'un duel... l'opposant à son meilleur ami?

Si on les gère avec soin, ces situations peuvent conférer une vraie atmosphère de tragédie à la partie tout en laissant les joueurs libres de faire progresser leurs personnages dans une aventure de longue durée. Par ailleurs, elles injectent une forte émotion et une profondeur inédite à l'expérience de jeu, toutes choses avec lesquelles un jeu de rôle plus «occidental» ne pourrait rivaliser.

Par essence, Rokugan constitue un monde plein de choix et de conséquences. Si vos joueurs n'ont pas besoin de réfléchir à leurs actes, c'est que l'univers de jeu ne les met pas à l'épreuve de façon adéquate. Utilisez des méchants pour bousculer leur sens éthique, leurs perceptions et leur sens du devoir. Forcez-les à confronter leurs actes au Code du Bushido, mais également à leur propre conception du bien et du mal. Bien des grandes épopées mettent en scène un héros dont la souffrance provient de l'abîme qui sépare ses convictions personnelles de celles qu'il est forcé d'adopter.

Créer des Méchants:
le Noir et le Blanc à Rokugan

Bien des jeux de rôle sont conçus pour mettre en scène des conflits gratuits: ils contiennent pleins de monstres, de bêtes et d'horreurs qui n'existent que pour être combattus et tués, des méchants fabriqués de toutes pièces pour affronter les PJ. Il existe même une région de Rokugan qui répond à cette description: l'Outremonde, corrompue et pervertie par le pouvoir de Jigoku, le Royaume du Mal. Mais la plupart des samurai évitent de se rendre dans ce territoire plein d'effroyables dangers, imprégné de l'ignoble Souillure. Le Clan du Crabe doit protéger l'Empire contre ces horreurs, car aucun autre samurai n'y viendrait jamais à moins d'en recevoir l'ordre exprès. L'Outremonde représente un puissant ennemi pour les PJ, mais on ne peut pas s'en servir trop souvent, de peur que les joueurs ne soient obligés de recréer des personnages toutes les deux sessions de jeu.

Au sein de l'Empire d'Émeraude, les méchants qui apparaissent comme tels font l'exception plutôt que la règle. Quand les personnages se retrouvent souvent plongés jusqu'au cou dans l'intrigue et le suspense, pas facile de répondre à la question «qui est le méchant?»Si l'Outremonde représente le «noir» absolu de l'échelle morale de Rokugan, l'Empire lui-même présente une infinie variété de nuances de gris où les joueurs doivent évoluer avec prudence.

Au niveau le plus élémentaire, les méchants fonctionnent comme de simples repoussoirs à PJ, des obstacles qui se mettent en travers de leurs buts, de leurs actions et de leurs loyautés. Ils suscitent des conflits, intentionnellement ou non, et fournissent aux joueurs des ennemis qu'ils peuvent vaincre. À Rokugan, toutefois, un méchant peut devenir un adversaire uniquement parce qu'il s'oppose aux buts d'un personnage joueur. Quelqu'un qui refuse à un samurai le droit de faire seppuku peut être un méchant, tout comme un suzerain apparemment de confiance. Certains PNJ se transforment vraiment en «méchants» dans le sens narratif, tandis que d'autres ne sont que des individus rencontrés par hasard, des renégats ou des gens intéressants rencontrés lors de la partie.



Créer des méchants convaincants et profonds est un aspect important du JDR à Rokugan. La clef consiste à traiter chaque méchant comme n'importe quel PNJ, c'est-à-dire comme un personnage à part entière avec des objectifs et une personnalité définis. Si chaque méchant se mue en une copie conforme du précédent, si chaque PNJ adverse possède un côté superficiel ou des motivations douteuses, même l'aventure la plus détaillée se réduit vite à un simple massacre.

Pour créer des méchants vraiment maléfiques, on recourt généralement aux pouvoirs surnaturels, comme la Souillure ou l'Ombre Rampante. On peut toutefois créer un méchant maléfique au sens psychologique du terme, un sociopathe sans conscience ni remord. Toutefois, ces individus entièrement maléfiques restent rares et ne doivent être utilisés qu'avec parcimonie. La plupart des gens, même méchants, ont des qualités humaines, des motivations émotionnelles qui ne se réduisent pas à la cruauté ou à la soif de pouvoir. Un adversaire doté de motivations complexes apparaîtra bien plus probant et intéressant qu'un stéréotype au faciès fourbe.

Prenons pour exemple un daimyo du Clan du Lion dont la rumeur prétend qu'il massacre les paysans du Clan de la Grue. Ses actes peuvent avoir plusieurs explications:

- Il s'agit d'un loyaliste qui se bat pour récupérer un trésor du Clan perdu et dérobé par le Clan de la Grue. Dans ce cas, il faut mettre l'accent sur sa loyauté.
- Il peut massacrer les paysans parce qu'ils ont contracté une terrible maladie qu'ils risquent de répandre dans les terres des Clans du Lion et de la Grue. Ses méthodes peuvent sembler brutales, mais au bout du compte, il pourrait bien sauver plus de vies qu'il n'en a détruites en éliminant le village.
- Convaincu que le village est corrompu par la main de l'Outremonde, il sait que le seul moyen d'éradiquer la Souillure consiste à tous les tuer. Dans ce cas, son sens du devoir envers l'Empire serait loué par le plus insensible des membres du Clan du Crabe.

Alors, pourquoi votre méchant du Clan du Lion se montre-t-il si malveillant? Il est tout à fait possible qu'il s'agisse tout simplement d'un fou pervers qui tue les paysans pour le plaisir, mais il n'y a pas moyen de créer une histoire bien profonde à partir de cela. Dans ce cas, le seigneur du samurai dément ordonnera simplement à son vassal fou de faire seppuku, ou mieux encore, il permettra aux PJ de l'abattre avant qu'il ne s'attire encore plus d'ennuis et d'opprobre.

Prenons un autre exemple: et si un agent impérial commettait des crimes pour empêcher une guerre? Ses desseins peuvent paraître nobles, mais il n'en reste pas moins un assassin, capable de commettre d'autres meurtres pour couvrir les premiers.

En faisant des méchants des individus à part entière et en leur donnant des buts et des motivations importants (et justifiables), vous créez plus qu'un simple adversaire. Vous créez une tragédie, un drame. Et quand les personnages joueurs découvriront pourquoi le «Lion dément» massacre les paysans du village, ils pourraient bien avoir envie de se joindre à lui, au bout du compte.



Honneur, Gloire, Infamie et Statut

Les différences qui existent entre l'Honneur, la Gloire, l'Infamie et le Statut peuvent être quelque peu troublantes dans le Livre des Cinq Anneaux. Quand vous créez un méchant, vous avez l'opportunité de jouer de ces chiffres.

L'Honneur mesure l'estime de soi du personnage, la façon dont il perçoit sa propre adéquation avec les préceptes du Bushido, et il est déterminé par ses actions sincères et authentiques. Un samurai qui obéit toujours à son daimyo se montre certainement honorable, tout comme celui qui se conforme en tout point au Bushido. Mais si le samurai ne fait que feindre d'observer ces codes de conduite, il lui arrivera parfois d'agir avec un Honneur bien supérieur à celui que rapporte sa feuille de personnage (ce que simule parfaitement l'Avantage «Honneur Apparent»). Ce genre de samurai fait simplement semblant d'être honorable, et quand le masque tombe, sa véritable nature transparaît dans ses actes.

Le cas de la Gloire ou de l'Infamie arbore bien des différences. La Gloire représente la façon dont le monde perçoit le personnage, et indique si ses exploits lui ont valu la reconnaissance populaire. L'Infamie, à l'opposé, reflète un dégoût général vis-à-vis de ses agissements. Un samurai qui a remporté nombre de batailles célèbres, mais également réputé pour son atroce cruauté envers ceux qu'il a vaincus, peut avoir des valeurs de Gloire et d'Infamie élevées en même temps. Il faut bien se rappeler que ces deux valeurs reflètent ce que le public connaît du personnage, et non ses actes privés. Un samurai qui entretient une réputation publique impeccable mais se livre à une orgie de débauche dans le sous-sol secret de son château n'aura pas d'Infamie.

Le Statut indique la position du personnage dans la hiérarchie sociale, et à bien des égards, il définit plus précisément un méchant que ses Traits ou ses Compétences. Un seigneur qui n'a rien d'impressionnant physiquement peut néanmoins représenter une terrible menace pour les PJ tout simplement parce qu'il reste un seigneur envers et contre tout, doté d'un statut auquel les PJ ne peuvent espérer se mesurer. Le Statut confère à un méchant toutes sortes d'avantages et de capacités, sans parler de l'immense respect qu'il suscite au sein de la société rokugani. En effet, le MJ doit prendre garde à ne pas abuser des méchants au Statut trop élevé, de peur que les PJ ne se sentent frustrés de leur impuissance face à des adversaires en la faveur desquels jouent toutes les règles sociales de l'Empire.

Un personnage peut avoir une valeur extrêmement basse dans un ou plusieurs de ces traits, et des scores très élevés dans les autres. Un individu qui accomplit honorablement son devoir envers son seigneur accumule la Gloire, mais s'il se sert de méthodes douteuses pour y parvenir, il perdra certainement de l'Honneur au passage. Bien que le monde extérieur se rende compte que le daimyo du samurai lui fait confiance et prend soin de lui, au fond de son cœur, il connaît la vérité sur ses propres actes. D'un autre côté, un samurai qui obéit en permanence au Code du Bushido, mais qui se retrouve constamment affecté à la Grande Muraille Kaiu sans supérieur pour reconnaître et célébrer ses hauts faits, pourra disposer d'un Honneur élevé mais ne gagnera que peu de Gloire, voire pas du tout. Un samurai peut être promu à un Statut particulier en récompense de ses bons et loyaux services tout en étant au fond de lui un répugnant scélérat qui se cache derrière un masque de loyauté, tandis qu'un bushi vraiment loyal pourra bien être ignoré toute sa vie et passer toute son existence avec un Statut de 1, en tant que ji-samurai.

L'Art de bien Maîtriser la Partie

Le rôle du MJ est aussi vieux que les jeux de rôle eux-mêmes, mais il a évolué au fil du temps. Au niveau le plus élémentaire, le MJ arbitre, il se charge de gérer et de résoudre les interactions entre les personnages joueurs et l'univers de jeu. Le MJ sert également de conteur en bâtissant des intrigues et des personnages pour donner de la vie à cet univers. Mais le MJ fait tout autant partie des joueurs dans le sens le plus élémentaire du mot: quelqu'un qui joue à un jeu pour s'amuser. Être un bon maître de jeu ne se limite pas à mener une partie amusante pour divertir les joueurs. Il s'agit aussi de s'amuser à gérer cette partie. C'est pourquoi cette section évoque certains mythes, problèmes et écueils que peut rencontrer un MJ qui dirige une partie du Livre des Cinq Anneaux, et tente de proposer quelques solutions.

Mythes: le MJ en tant qu'Amuseur/le MJ en tant qu'Adversaire

L'idée selon laquelle le MJ sert d'amuseur tout en étant confronté à un public de PJ passifs est assez répandue dans les jeux de rôle. Le MJ prépare l'aventure, passe des heures à griffonner des notes avant la partie, et présente une expérience complète et aboutie que les joueurs peuvent se contenter de vivre, assis à la table de jeu. Ce genre d'attitude est encouragé par certaines aventures du commerce qui présentent un scénario minutieusement planifié, «programmé», avec des passages à lire à haute voix et une intrigue inamovible. En fait, peu de livres de JDR essaient de présenter ce passe-temps sous un autre jour.

Pourtant, si ce style de jeu n'a rien de mauvais en soi, il place l'essentiel des responsabilités entre les mains d'une seule personne et en exempte toutes les autres, dans ce qui devrait être une expérience amusante pour tout le monde. Il existe plusieurs solutions à ce problème, mais la plus évidente consiste à arrêter de penser que le MJ se trouve juste là pour divertir les joueurs. Au lieu de cela, les joueurs et le MJ doivent se considérer comme des partenaires qui tentent de s'amuser ensemble. Si les joueurs participent plus activement, acceptant d'être également responsables de leur propre plaisir, de celui de chacun des autres joueurs et du MJ, ce dernier peut à son tour consacrer plus d'efforts à l'élaboration d'un univers de jeu et de personnages plus vivants.

Le problème inverse, qui peut s'avérer encore plus préjudiciable pour la partie, fait état de la tendance fréquente qu'ont les joueurs et le MJ à se considérer comme étant dans des «camps» opposés. Une relation de compétition s'établit alors, le MJ s'efforçant constamment de mener la vie dure aux joueurs, lesquels tentent de leur côté de le «battre». Jouer ainsi, c'est prendre le jeu de rôle complètement à l'envers. La relation entre le MJ et les joueurs est, ou devrait être, une relation de coopération, voire une sorte de symbiose. Vous tentez ensemble de raconter une histoire. Le MJ présente aux joueurs des intrigues et des PNJ, et les joueurs interagissent avec eux et lui renvoient de nouveaux éléments qu'il pourra à son tour incorporer dans de futures histoires.

Un Exemple de Conséquences, par Jim Pinto

Il y a des années, je maîtrisais une campagne fantastique de style occidental où un PJ voleur assassina sans raison un garde qu'il interrogeait. Je choisis de ne pas punir cet acte gratuit pendant la partie, et je n'en parlai même pas durant quelques semaines. Mais alors que l'histoire s'acheminait vers son terme et que la ville explosait sous l'effet des émeutes, les ennemis du PJ voleur le coincèrent dans une ruelle à la faveur du chaos.

On n'entendit plus jamais parler de ce personnage. Le joueur me demanda ce qui était arrivé à son personnage. Je lui dis: «tu n'en sais rien». Pas besoin de dire qu'il n'en était pas vraiment ravi.

Au bout du compte, la morale d'une société se définit par les individus qui la composent. Si vous vivez dans un quartier où le crime est monnaie courante, les gens ne prennent pas un simple vol d'aussi haut que les habitants d'une banlieue paisible. Les PJ, en tant que «stars» de l'histoire, définissent et exacerbent la moralité du monde de jeu comme personne (à l'exception notable des méchants). Si les PJ ne respectent pas leur prochain, leur attitude contaminera sans nul doute le monde dans lequel ils vivent.

Si le monde s'écroule autour d'eux et que les PJ choisissent de faire preuve de compassion plutôt que de se livrer à un massacre sans pitié, leurs actes peuvent changer le monde. Mais si les PJ choisissent de tuer au nom de l'Empereur simplement parce que la loi leur en donne le droit, leur Code du Bushido n'a aucun sens, et Rokugan se met à fourmiller d'individus qui adhèrent à une seule loi, la loi du plus fort. Les PJ devraient être progressivement et subtilement confrontés à des PNJ qui manifestent une attitude très semblable à la leur. Quand les PJ se rendront compte que les comportements négatifs et malveillants deviennent de plus en plus répandus aux quatre coins de l'Empire, ils pourront commencer à percevoir là un phénomène de cause à effet.



Une des causes de la prédominance de cette approche compétitive vient de l'idée qu'un jeu doit forcément avoir un «vainqueur». Comme le jeu de rôle, par définition, n'en a pas, les joueurs ou les MJ qui y viennent dans cet état d'esprit sont trop heureux de le définir comme une compétition où chaque camp affronte l'autre: le MJ en poussant perfidement les joueurs à prendre de mauvaises décisions, ou les joueurs en se servant de quelque règle obscure pour le désarçonner. En réalité, cette approche, qu'elle vienne de n'importe quel «camp», limite le plaisir de jeu de tous les participants. Une partie qui s'enlise dans les détails des règles ou dans des querelles tactiques ne remplit plus la fonction de base de tout JDR: s'amuser.

Il incombe à la fois aux joueurs et au MJ de dépasser cette conception compétitive du jeu. Quand les joueurs créent des personnages pleins de vie et d'éléments propices aux intrigues, l'histoire ne s'en porte que mieux... et tout le monde y «gagne». Quand le MJ laisse les joueurs pousser l'intrigue dans des directions inattendues parce que leurs personnages le feraient, une fois encore, la partie s'enrichit pour le bénéfice de tous. Les joueurs doivent respecter l'autorité du MJ et le laisser gérer les règles comme bon lui semble. Le MJ, en retour, ne doit pas se servir des règles comme d'une punition à infliger aux joueurs. Ces derniers ne doivent pas arriver avec des concepts de personnages rigides qu'il sera impossible d'intégrer au groupe, ni au contraire concevoir des personnages sans la moindre ambition. De même, le MJ ne doit pas forcer les joueurs à suivre un chemin arbitraire en les poussant comme de simples pions dans son intrigue, car les joueurs risquent de lui en vouloir par la suite quand ils réaliseront qu'ils n'ont pratiquement pris aucune décision de toute la campagne. Les joueurs doivent être les maîtres de leur propre histoire.

Avec un peu d'effort et d'implication de la part des deux camps, une campagne de jeu de rôle peut dépasser ces mythes destructeurs, voire initier une nouvelle ère de jeu pour tous.

Tous les Actes ont des Conséquences

Bien des JDR, qu'ils soient fantastiques ou non, se déroulent dans une sorte de néant moral dépourvu de critères éthiques ou d'échelle de valeurs. Ceci force le MJ à faire office d'arbitre moral, un rôle qu'il ne devrait pas avoir à tenir. Cela ne devrait pas être au MJ de juger le comportement des PJ: ce faisant, il risque de déclencher un débat qui n'aura pas de vainqueur.

Toutefois, Rokugan diffère de bien des univers fantastiques, car la société qui y vit est très ancienne et attachée à la tradition. Elle dispose à la fois d'un code d'étiquette publique et, plus important encore, d'un code moral, celui du Bushido. Le MJ n'a pas besoin de jouer les arbitres éthiques à L5A, car le monde Rokugan lui-même réagit, parfois avec brutalité, en réaction à ceux qui veulent en violer les règles. Il ne reste plus au MJ qu'à décrire la façon dont les Rokugani réagissent envers ceux qui violent leurs règles de conduite. Un personnage qui se comporte de manière malpolie ou qui manque d'égards à autrui se rendra vite compte que les autres samurai le traitent avec un mépris à peine dissimulé. Il y aura peut-être des duels en perspective, à moins qu'un membre ivre du Clan du Crabe ne le coince dans une ruelle sombre pour le passer tout simplement à tabac. Les maîtresses des maisons de geisha lui refuseront l'entrée, les magistrats passeront leur temps à vérifier ses papiers, et il se verra interdire l'entrée dans toutes les cours du pays.

À une échelle plus vaste, les actes des personnages, qu'ils violent ou non le Code du Bushido, devraient avoir un impact sur le monde où ils vivent. Les bonnes aventures comprennent des choix pertinents débouchant sur des conséquences pertinentes. Si l'on choisit de sauver la vie d'un gouverneur important en sacrifiant celle d'une famille de paysans, on peut s'attendre à de substantielles récompenses, mais également à des remords tenaces. Les PJ devraient être dûment récompensés pour leurs décisions, quelles qu'elles puissent être. Le MJ agit pour faciliter le déroulement de la partie, pas pour jouer la conscience des joueurs, lesquels devraient avoir à gérer les répercussions de leurs décisions. Si le MJ gère correctement l'univers de jeu, les joueurs auront fréquemment l'occasion de voir l'impact de leurs actions sur Rokugan.



Les Règles en Tant qu'Outils

Un des préjugés les plus répandus au sujet des jeux de rôle dit que le livre de règles présente un système absolu et immuable auquel on doit se plier de façon rigide, et dont tous les participants peuvent exploiter les atouts comme les faiblesses. Le MJ qui n'aime pas ce que font ses joueurs se servira des règles pour garder le contrôle sur eux, tandis que les joueurs s'efforceront de profiter des règles pour limiter son propre pouvoir.

On doit privilégier ce genre d'approche lorsqu'on joue à un jeu de figurines ou un jeu de cartes. Mais elle se révèle très préjudiciable à l'expérience de jeu dans le cadre d'un jeu de rôle. Un JDR ne doit pas se concevoir comme un ensemble de règles inflexibles et immuables censé maintenir les joueurs et le MJ dans un carcan. Il s'agit plutôt d'une boîte à outils, d'un ensemble d'options qu'on peut utiliser, ajuster ou même ignorer selon les besoins. Dans la première édition de L5A, on pouvait souvent lire: «L5A est votre jeu». Cette phrase reste plus que jamais d'actualité dans cette 4e édition. Chaque MJ devrait être libre de nuancer et de modifier les règles du jeu selon le style de partie que lui et ses joueurs veulent mener. Suivre les règles à la lettre demeure beaucoup moins important que de s'amuser ensemble.

Avant tout, ni les joueurs ni le MJ ne devraient jamais tenter d'utiliser les règles du jeu pour introduire «de force» des éléments ou des modifications d'intrigue qui déséquilibrent le jeu ou n'ont aucun sens logique. Dans un JDR, chaque règle ne représente qu'un mécanisme destiné à résoudre et contrôler les actions, et sur lequel chacun s'accorde. Si la règle ne fonctionne pas comme elle le devrait, le MJ ne devrait pas hésiter à la modifier ou à l'ignorer tout à fait. Ni les joueurs ni le MJ ne devraient avoir l'impression de se sentir «obligés» de faire quelque chose simplement parce qu'une règle a été exploitée de façon ingénieuse ou abusive.

Au bout du compte, un JDR devient un exercice de confiance. Les joueurs font confiance au MJ pour qu'il invente une bonne histoire et pour qu'il gère leurs actions de façon équitable. Le MJ fait confiance aux joueurs pour qu'ils participent à l'histoire et ne tentent pas de la «fausser» en agissant de façon bizarre ou en créant des personnages qui abusent des règles. Quand la confiance règne, les règles ne posent plus problème, car aucun camp n'a plus besoin de les utiliser contre l'autre (rappelons que le concept même de «camp» n'a pas lieu d'être dans une campagne de JDR fonctionnelle). Il n'y a que lorsque la confiance se brise que les joueurs et le MJ commencent à se servir des règles comme s'il s'agissait d'armes, au détriment de l'expérience de jeu.

Changer les Règles

Comme le souligne le passage qui précède, le MJ et les joueurs de doivent pas se sentir forcés de se soumettre à toutes les règles qu'ils n'aiment pas. Ils ont la liberté de changer n'importe quel aspect du jeu s'ils pensent qu'une version différente fonctionnerait mieux ou conviendrait plus à leur style de campagne. En général, le MJ reste l'arbitre final de ce genre de décisions, mais un MJ avisé tiendra compte des souhaits et des retours de ses joueurs quand il apportera des modifications.

Bien des aspects du jeu peuvent être transformés ou «fignolés» pour s'adapter aux préférences des joueurs, et une discussion exhaustive sur ce genre d'idées prendrait plus de place que nous n'en avons dans ce livre. Toutefois, nous allons nous pencher sur l'un des aspects les plus évidents et les plus fondamentaux du jeu, la conception des Écoles de Bushi, pour vous montrer comme un MJ peut adapter les règles à son style de jeu.

Les Écoles de Bushi de la 4e édition du Livre des Cinq Anneaux ont été conçues pour permettre une certaine polyvalence tout en laissant chaque école exceller dans son champ de compétence particulier: le duel pour les Kakita, par exemple, ou le combat monté pour les Utaku. Toutefois, certains groupes préféreront peut-être estomper les différences entre les Écoles, ou au contraire élargir le fossé qui les sépare afin que chaque Clan dispose de capacités vraiment spécifiques.

Un MJ qui veut réduire les différences entre Écoles de Bushi peut faire passer toutes les Techniques de «seconde attaque» (celles qui permettent d'attaquer au prix d'une Action Simple et non plus d'une Action Complexe) au Rang 3. En effet, à l'origine, certaines Écoles obtiennent cette capacité au Rang 3 et d'autres au Rang 4. À l'inverse, un MJ qui veut creuser l'écart peut permettre à des écoles comme celles des Akodo ou des Mirumoto d'obtenir leur seconde attaque au Rang 2. Une autre méthode permettant d'ajuster l'équilibre entre ces Techniques consiste à réduire ou éliminer la restriction que certaines armes seulement permettent d'attaquer au moyen d'une Action Simple: peut-être que toutes les Écoles pourraient permettre à toutes les armes de corps à corps d'attaquer au prix d'une Action Simple, plutôt que de limiter cette capacité à des armes spécifiques dans certains cas.

On peut également ajuster la puissance des Écoles en ôtant ou en renforçant les restrictions de certaines Techniques. Par exemple, nombre de Techniques ne peuvent être utilisées «qu'une fois par combat», «qu'à cheval» ou «en dépensant un Point de vide». Réduire ou éliminer ces restrictions augmente la puissance de la Technique en question, tandis que les renforcer l'affaiblit au contraire (et rend l'école correspondante moins puissante).

Naturellement, le MJ doit réfléchir avec grand soin quand il veut effectuer de telles modifications. Les écoles ont été conçues et équilibrées minutieusement, et modifier cet équilibre peut rendre une école particulièrement puissante ou faible, faussant l'ensemble du système de jeu.

Styles de Jeu Alternatifs

Comme la discussion consacrée aux modifications de règles l'indique, le MJ et les joueurs peuvent changer les règles de L5A de différentes manières pour les adapter à leur style de jeu. Toutefois, ceci permet également de dépeindre Rokugan d'une façon différente. Les règles et les mécanismes du jeu de rôle L5A présentés dans le *Livre de la Terre*, le *Livre du Feu* et le Livre de l'Eau représentent la version «par défaut» de Rokugan. Ils en font un monde relativement réaliste, avec des combats périlleux et des personnages tout à fait susceptibles de trépasser, mais où le fantastique, les pouvoirs surhumains et l'action ont toujours leur place. Toutefois, les MJ et les joueurs peuvent vouloir jouer à L5A dans un style un peu différent. Peut-être que votre groupe préférerait jouer dans un style plus réaliste, proche des films de samurai japonais. À moins que vos joueurs ne préfèrent une atmosphère plus légère et humoristique qui se concentre sur l'aventure et les histoires d'amour, laissant de côté les dilemmes moraux et la tragédie associés aux parties «normales» de L5A. Ces ajustements de style peuvent être apportés par l'intrigue elle-même, mais le MJ peut également modifier les règles du jeu pour définir un système plus héroïque et léger, ou au contraire plus réaliste ou plus effrayant.

Vous trouverez ci-dessous trois exemples de styles de jeu alternatifs que vous pourrez essayer, chacun accompagné des ajustements nécessaires aux règles du jeu.

Style Anime

Les dessins animés japonais, ou anime, jouissent d'une extraordinaire popularité dans le monde entier, et nombre des joueurs qui apprécient L5A font également partie des fans de séries ou de personnages particuliers. Comme L5A s'inspire énormément de l'histoire et de la culture médiévales du Japon, un style de jeu inspiré par les anime semble tout à fait à sa place ici.

Bien que les anime comprennent bien des genres et variations fort différents, on peut définir un certain nombre de généralités qui aideront le MJ à ajuster les règles de L5A au «style anime». En premier lieu, presque tous les anime poussent l'aspect dramatique à l'extrême, virant parfois au mélodrame et mettant en scène des intrigues et des émotions intenses. La représentation traditionnelle du samurai stoïque, toujours impassible, ne s'adapte pas toujours à une partie de style anime avec des émotions envahissantes et l'action dramatique au menu. Réduire les pertes d'Honneur et de Gloire lorsqu'un samurai montre ses émotions ou perd la face sera déjà un pas en avant vers ce style. De même, les histoires d'amour tiennent un rôle particulièrement important dans la plupart des anime, qu'elles soient graves ou légères. Les amours tragiques et au destin cruel dont regorge habituellement L5A n'auront donc peut-être pas leur place dans ce cadre, et le MJ doit accorder plus volontiers une fin heureuse aux romances dans sa campagne.

Les héros d'anime semblent toujours se retrouver en possession d'armes et d'armures surpuissantes. Dans une partie de L5A orientée anime, les PJ devraient pouvoir acquérir plus facilement les *nemuranai* (reliques magiques) légendaires de l'Empire. Naturellement, le revers de la médaille fait généralement de ces héros d'anime des opprimés, des perdants confrontés à des méchants incroyablement puissants. Le MJ ne doit pas hésiter à se lâcher et à créer des méchants vraiment «fous furieux» que les PJ ne pourront vaincre qu'en faisant preuve d'un courage et d'une détermination extrêmes. Le héros qui l'emporte sur un adversaire bien meilleur grâce à sa détermination, à sa persévérance et à la chance est un cliché populaire des anime.

En termes de règles du jeu, le plus important changement par rapport à une partie de L5A conventionnelle, réside dans ce que les héros d'anime se révèlent quasiment indestructibles. Ils peuvent certes saigner et mourir, mais ils ont le don d'encaisser d'effroyables dégâts et de se relever pour terrasser leurs ennemis alors qu'on les croyait aux portes de la mort. Ils ont également tendance à accomplir de stupéfiants exploits, bien supérieurs à ce dont ils devraient normalement être capables, dès que l'occasion et la situation dramatique s'y prêtent.

Le MJ peut simuler ce genre de phénomène en utilisant l'une des options de Rang de Blessure les plus élevées dans le *Livre de la Terre*: Terre x3 ou Terre x4 pour chaque Rang de Blessure, par exemple. Il peut aussi élargir le champ d'action des Points de Vide. Par exemple, donnez aux personnages la possibilité de dépenser des Points de Vide pour récupérer des Blessures (au rythme de 15 ou 20 Blessures par Point de Vide, en fonction du degré d'héroïsme que le MJ veut donner à sa partie). Le MJ peut également permettre à un personnage Épuisé ou Hors de combat de dépenser un Point de Vide pour se relever et agir, ignorant pendant un court instant les Malus de Blessure dans la mesure où il puise dans ses dernières réserves de force héroïque. Naturellement, si le héros l'emporte dans ce cas, il devrait probablement recevoir une cicatrice du plus bel effet pour lui rappeler qu'il a failli y rester.

Naturellement si les Points de Vide peuvent être employés ainsi, ils auront tendance à disparaître bien plus vite que dans une partie normale de L5A. Le MJ peut vouloir laisser aux PJ des moyens de récupérer leur Vide plus rapidement dans ce cas. Dans certaines éditions précédentes du Livre des Cinq Anneaux, les personnages pouvaient récupérer des Points de Vide chaque fois qu'ils obtenaient trois dés ou plus ouverts lors d'un seul jet de dés. Le MJ peut utiliser une approche similaire pour augmenter la réserve de Points de Vide de la partie, voire aller encore plus loin et doubler les Points de Vide des PJ.



Style Cinématographique

Les héros de cape et d'épée ou ceux qui poussent les scènes d'action à l'extrême ont inspiré bien des campagnes de jeu de rôle. Toutefois, le style réaliste de L5A, qui met l'accent sur la complexité morale de la société rokugani, ne permet pas vraiment de se livrer à ce genre d'exercice. AEG a déjà publié un autre jeu, Les Secrets de la Septième Mer, qui mettait en scène des histoires de cape et d'épée dans un univers inspiré de l'Europe du XVIIe siècle. Rien n'oblige toutefois de s'inspirer uniquement d'histoires occidentales ou de JDR à l'occidentale pour créer un jeu d'action héroïque. Les films de sabre et de kung-fu asiatiques, par exemple, adoptent une esthétique tout à fait semblable, les héros faisant preuve de talents surhumains lorsqu'ils défendent les faibles et l'emportent sur d'ignobles ennemis.

Une partie de L5A cinématique met généralement l'accent sur l'action plutôt que sur les intrigues de cour et autres épreuves sociales. La morale se montrera bien plus simple et tranchée dans un monde où l'Honneur et le Bushido représentent le bien sans la moindre ambiguïté. Les personnages à l'éthique plus douteuse, comme les membres des Clans du Scorpion ou de l'Araignée, ne s'intégreront sans doute pas bien dans ce contexte, à moins que les joueurs et le MJ ne souhaitent les représenter comme de «nobles renégats» ou comme des personnages désireux de racheter un noir passé (des stéréotypes fort courants au cinéma).

Du point de vue des règles du jeu, une partie cinématographique met l'accent sur des scènes d'action extrêmes et décomplexées, mettant en scène des héros qui voient les plus graves blessures comme de «simples égratignures». Comme dans le cas du style anime, nous recommandons d'utiliser le plus avantageux des systèmes de Blessures (décrit dans le *Livre de la Terre*) dans ce genre de campagne. On utilisera donc Terre x3 ou Terre x4 Blessures pour les personnages.

Un bon moyen de simuler l'atmosphère héroïque de ces films consiste à piocher un élément des Secrets de la Septième Mer: il s'agit de permettre aux personnages de dépenser un Point de Vide après avoir effectué un jet de dés, et pas seulement avant. Ainsi, un personnage qui a manqué son adversaire d'un cheveu peut dépenser un Point de Vide pour essayer d'obtenir ces derniers «points» qu'il lui manque pour le toucher. Naturellement, comme dans le cas d'une partie de style anime, un scénario cinématographique a tendance à épuiser bien plus vite les Points de Vide des PJ. Les Secrets de la Septième Mer utilisait une règle particulière, celle des dés d'héroïsme: le MJ accordait des dés d'héroïsme supplémentaires aux joueurs dès qu'ils faisaient quelque chose de mémorable et d'héroïque. On peut utiliser cette règle dans L5A, bien que le MJ doive se montrer prudent et distribuer équitablement les Points de Vide supplémentaires, pour ne pas être accusé de favoritisme dans le cas contraire.

Style Réaliste

Même si les personnages risquent de mourir lors des combats dans L5A, les règles leur donnent de bien meilleures chances de survie que n'en avaient les véritables samurai. Les joueurs et les MJ qui désirent donner une atmosphère plus sombre et réaliste à Rokugan (en particulier les fans des films de samurai d'Akira Kurosawa et de sa vision profondément cynique, quoique morale, de la vie et de la mort des samurai) peuvent opter pour un style de jeu qui prive les règles de leur marge de sécurité habituelle. Ils forcent ainsi les personnages joueurs à vivre à trois pieds (la longueur d'un katana...) de la mort, comme les véritables samurai qu'ils imitent.

Dans une partie concentrée sur le réalisme, les Rangs de Blessure devraient être réduits au moins à Terre x2. Les MJ qui veulent un style vraiment réaliste, peuvent même laisser de côté les Blessures et décider qu'un personnage meurt dès qu'une arme de taille moyenne ou grande le touche, ou qu'il reçoit un nombre de coups issus d'une petite arme égal à son Rang de Terre. Ce genre de jeu aura une atmosphère bien différente des parties ordinaires, et il forcera les joueurs à opter pour une approche intelligente du combat, en étant bien conscients de leur propre mortalité. John Wick, le concepteur originel de L5A, a eu l'occasion d'affirmer que dans ce genre de partie, les personnages doivent combattre «aussi impitoyablement que Musashi, avec toute la ruse de Sun Tzu».

Dans une partie réaliste, les personnages ne devraient pas non plus être autorisés à dépenser de Points de Vide pour réduire les dégâts. Dans un monde réaliste, on ne peut pas éviter d'être blessé par magie. Ceci a également un effet intéressant: les Sorts qui guérissent ou confèrent une Réduction deviennent bien plus précieux, tout comme les shugenja qui les lancent.

De toute évidence, le réalisme ne se prête guère aux campagnes à long terme, et bien des joueurs ne voudront pas jouer de cette façon. Mais pour ceux qui conservent un esprit ouvert, une campagne de ce style à court terme peut représenter un changement rafraîchissant par rapport aux parties de L5A plus conventionnelles.

La Règle des «Hommes de Main»

Une des caractéristiques de l'action cinématographique, qu'elle soit asiatique ou occidentale, réside dans la capacité qu'ont les héros de se tailler un chemin parmi des hordes de méchants anonymes. Les règles traditionnelles de L5A ne permettent pas de simuler ce genre d'action, mais on peut les inclure au jeu en créant des règles «d'hommes de main» (le jeu Les Secrets de la Septième Mer se servait d'une règle semblable où l'on avait baptisé ces méchants qui tombaient comme des mouches des «brutes»). Il convient juste de mettre en scène de grands nombres de méchants faibles en leur donnant un nombre de Blessures très réduit (16 ou moins), ou tout simplement en disant qu'il suffit d'un seul coup pour les abattre, quels que soient les dégâts obtenus. Les MJ qui désirent se tourner vers un style de jeu vraiment héroïque peuvent même permettre aux joueurs de déclarer des Augmentations pour toucher plusieurs hommes de main en une seule attaque. Pour leur part, ces derniers ne devraient pas disposer de jets d'attaque très efficaces, et n'infliger qu'une modeste quantité de Blessures en cas de réussite: 3g2 au mieux, voire 2g1 si le MJ en envoie une véritable horde.

Créatures Dépourvues de Rang de Vide

La plupart des créatures non humaines n'ont pas de Rang de Vide. Ceci représente soit leur manque d'intelligence ou de conscience (dans le cas des animaux), soit le fait qu'elles n'entretiennent aucun lien profond avec les éléments (dans le cas des créatures de l'Outremonde, des morts-vivants, etc.). La capacité de se mettre en parfaite harmonie avec les éléments l'espace d'un instant demeure intrinsèquement lié à la nature humaine, aussi les créatures qui possèdent un Anneau de Vide restent excessivement rares, sans même parler de disposer de la capacité de dépenser des Points de Vide.

Une créature qui n'a pas d'Anneau de Vide subit un certain nombre de malus et d'effets négatifs. En plus du désavantage évident qui consiste à ne pas pouvoir dépenser de Points de Vide, elle ne peut pas non plus prendre la Posture du Centre, livrer un duel Iaijutsu, ni méditer ou accomplir d'autres actes liés au Vide. Le nombre maximal d'Augmentations qu'elle peut déclarer pour n'importe quel jet de dé se limite à son Trait le plus faible.

D'un autre côté, une créature n'ayant pas de Vide ne peut pas être affectée par les Sorts, Techniques ou autres effets des règles visant l'Anneau ou les Points de Vide (comme le Sort Libération du Vide).



La Boîte à Outilsdu MJ

Cette partie du chapitre vous fournit tout un assortiment de règles spéciales que le MJ peut utiliser pour améliorer ses parties et leur donner plus de substance. Avant toute chose, vous y trouverez des règles consacrées aux créatures non humaines ainsi qu'une brève sélection de celles-ci pour mettre les joueurs à l'épreuve. Elle comprend également des règles pour les poisons, afin d'élargir les options disponibles aux membres du Clan du Scorpion comme aux méchants. Finalement, elle se termine par un choix d'idées d'aventures et un exemple de scénario développé pour aider le MJ à débuter sa campagne, ainsi qu'une liste de ressources – livres, films et autres – que le MJ et les joueurs peuvent consulter pour trouver l'inspiration.

Les Créatures de Rokugan

Rokugan et les pays environnants abritent bien des créatures étranges et surnaturelles, ainsi que des animaux ordinaires comme les chevaux, les chiens et les lions. La section qui suit en présente quelques-unes au MJ pour qu'il puisse les confronter aux joueurs. Vous en trouverez d'autres dans de futures extensions.

Caractéristiques des Créatures

Pour plus de cohérence, les créatures sont présentées dans un format standard contenant les informations suivantes.

Anneaux/Traits:

Les créatures ont des Anneaux et des Traits tout comme les humains. La plupart des créatures non humaines n'ont pas d'Anneau de Vide, mais certaines en possèdent un, et plusieurs races vénérables (comme les Naga et les Nezumi) ont un Anneau différent qui s'y substitue quasiment.

Les créatures originaires de l'Outremonde ont également un Rang de Souillure qui reste en permanence figé à son niveau actuel (il ne leur confère aucun avantage particulier, et elles ne peuvent pas «étreindre la Souillure» pour améliorer leurs tests physiques).

Initiative:

Indique le Jet d'Initiative standard de la créature.

Attaques:

Indique le jet d'attaque ordinaire de la créature en fonction de ses capacités naturelles et au cas où, de ses Compétences. Si elle dispose de deux méthodes d'attaque ou plus, celles-ci sont indiquées séparément (par exemple «gourdin 4g2 ou morsure 3g2»). Cette section indique également si on considère les attaques comme une Action Gratuite, une Action Simple ou une Action Complexe. Généralement, seules les créatures les plus incroyablement puissantes et dangereuses disposent d'attaques effectuées au moyen d'une Action Gratuite.

Dommages:

Indique la VD (valeur de dommages) de l'attaque de la créature. Si elle dispose de deux méthodes d'attaque ou plus, celles-ci sont indiquées séparément. Remarquez bien que les dommages ne dépendent pas uniquement de la Force de la créature: ils peuvent également être affectés par d'autres facteurs, comme des griffes acérées ou des pouvoirs surnaturels.

ND d'Armure:

Indique le ND d'Armure de la créature, et précise si on considère une partie de ce ND comme une «armure» lors de la résolution des pouvoirs qui l'ignorent.

Réduction:

Si la créature dispose d'une Réduction, celle-ci apparaîtra ici. Cette section indique également si la Réduction de la créature augmente ou décroît contre certains types d'attaque. Par exemple, dans le cas d'une créature vulnérable au jade, on aura: «Réduction 15 (5 contre le jade).»

Blessures:

Certaines créatures disposent de Rangs de Blessure comme les humains, et ils apparaîtront le cas échéant dans cette section. Toutefois, bien des créatures ont un nombre de Blessures qui ne dépend pas directement de leur Anneau de Terre, généralement à cause de leur robustesse inhabituelle, de leur résistance à la douleur, d'une faiblesse ou d'une fragilité particulière, ou de leur origine surnaturelle, facteurs qui améliorent ou réduisent la résistance de leur corps physique. Dans ces cas, la section indique combien de Blessures il faut infliger à la créature pour lui faire subir des malus et finalement la tuer.

Compétences:

Les créatures intelligentes ou rusées ont souvent des Compétences. Les Rangs de Compétence indiqués ici correspondent à une créature «typique» de ce genre: le MJ peut fort bien en ajouter dans le cas d'une créature plus puissante, ou au contraire les réduire pour dépeindre un représentant plus faible de l'espèce.

Capacites Spéciales:

Indique les pouvoirs ou attaques spéciaux dont la créature dispose. Certains n'ont pas d'équivalent et sont alors décrits directement dans cette section. Toutefois, il existe un certain nombre de pouvoirs spéciaux qui peuvent apparaître dans le profil des créatures, recensés ci-dessous en tant que «Pouvoirs Spéciaux Standards».

Pouvoirs Spéciaux Standards

Beaucoup de créatures différentes disposent de ces pouvoirs, qui sont rassemblés ici par commodité.

Énorme:

Il est impossible d'Empoigner les créatures énormes en raison de leur taille et de leur masse immenses, ou parfois à cause de leurs membres multiples ou de leur forme monstrueuse. Une créature énorme ne peut être ni Empoignée ni être la cible de la manœuvre de Renversement, de même elle ne peut Empoigner ses adversaires à moins de disposer de Rangs dans la Compétence Jiujutsu.

Esprit:

Une créature dotée de la capacité Esprit vient des Royaumes des Esprits situés hors de Ningen-do, et en tant que telle, présente une résistance particulière aux armes et aux effets issus du monde des mortels. Les esprits qui vivent en Ningen-do ne subissent que la moitié des dommages issus des armes ou des attaques physiques portées à l'aide d'autres matériaux que le jade, le cristal ou l'obsidienne, ainsi que des Sorts ou effets magiques qui n'ont pas le mot-clé Jade ou Cristal.

Invulnerabilité:

Une créature dotée d'Invulnérabilité devient très difficile à blesser par des attaques ordinaires. On retrouve souvent cette capacité chez les oni, mais elle caractérise également bien d'autres puissantes créatures de l'Outremonde ainsi que les plus dangereux des Damnés. Une créature dotée d'Invulnérabilité ne subit de dommages que de la part des Sorts, des *nemuranai* et des armes faites de jade, de cristal ou d'obsidienne. Toutes les autres attaques ne leur infligent qu'une seule Blessure, aussi puissant que soit le coup.

Invulnerabilité Partielle:

Une créature dotée d'Invulnérabilité Partielle n'est Invulnérable qu'à certains types d'attaque. Par exemple, une créature peut être Invulnérable aux flèches, ou encore au feu. Les attaques issues des sources indiquées ne lui causent que 1 Blessure, quel que soit le résultat du jet de dommages.

Invulnerabilite Supérieure:

Une créature dotée d'Invulnérabilité Supérieure a tous les avantages de l'Invulnérabilité, mais de surcroît elle se montre invulnérable à une ou plusieurs formes d'attaque capables de blesser les êtres Invulnérables. Par exemple, elle peut être invulnérable au jade ou aux Sorts d'Air.

Ajuster le Profil des Créatures

Les capacités des créatures ne proviennent pas toujours directement de leurs Anneaux et de leur Traits comme pour les humains. Par exemple, si les Réflexes influent directement sur le Jet d'Initiative d'une créature, pour la plupart ces dernières ne possèdent pas de Rang de Réputation: leur Jet d'Initiative augmente ou décroît donc en fonction de leur vivacité ou de leur lenteur intrinsèque.

Un certain nombre d'effets du jeu, comme ceux des Sorts et des poisons, peuvent augmenter ou réduire le rang des Anneaux ou des Traits d'une créature. Le MJ peut également choisir d'augmenter ou réduire une des valeurs chiffrées d'une créature pour dépeindre un représentant plus robuste ou plus faible de l'espèce. Les règles qui suivent vous donneront quelques indications quant à la façon dont ces modifications d'Anneaux/Traits affectent les autres valeurs du profil de la créature:

- Quand l'Anneau de Terre d'une créature augmente ou décroît, le résultat diffère selon qu'elle dispose de Blessures de type humain ou non. Dans ce cas, son nombre de Blessures par Rang s'ajuste pour correspondre à son nouvel Anneau de Terre (ce qui risque de la tuer si celui-ci décroît après qu'elle ait subi des dégâts). Si la créature n'a pas de Rangs de Blessure comme les humains, on réduit ou augmente alors son nombre de Blessures total de 8 pour chaque Rang perdu ou gagné dans son Anneau de Terre.
- Quand les Réflexes d'une créature changent, son ND d'Armure s'ajuste de 5, et son Jet d'Initiative de 1g1, pour chaque Rang de Réflexes perdu ou gagné.
- Quand l'Agilité d'une créature change, ses jets d'attaque changent de 1g1 pour chaque Rang d'Agilité perdu ou gagné.
- Quand la Force d'une créature change, ses jets de dommages changent de 1g0 pour chaque Rang de Force perdu ou gagné.



La Poudre de Jade

Le Clan du Crabe passe le plus clair de son temps à combattre des créatures Invulnérables, et ses membres ont développé de nombreuses stratégies et méthodes pour y parvenir. Un de leurs plus grands problèmes vient de la rareté des armes de jade et de cristal, car seuls les forgerons les plus talentueux parviennent à façonner ces substances sacrées pour en faire des instruments efficaces. Pour contourner la difficulté, les membres du Clan du Crabe ont trouvé une solution provisoire: la poudre de jade.

Comme son nom l'indique, la poudre de jade se compose de jade pulvérisé mélangé à une pâte qui lui permet d'adhérer aux armes. On la transporte généralement dans de petits sacs contenant chacun une «dose» de poudre. En en badigeonnant un sabre, un tetsubo ou une pointe de flèche, un guerrier du Clan du Crabe bénéficie brièvement de tous les avantages d'une arme de jade contre une créature dangereuse comme un oni. Malheureusement, la poudre de jade s'envole de l'arme dès qu'elle touche sa cible. Le premier coup porté à l'aide d'une arme imprégnée de poudre de jade inflige des dommages ordinaires à une cible Invulnérable, mais la deuxième attaque n'inflige que la moitié des dégâts, et la troisième un quart. Au bout de trois attaques réussies au but, il n'y a plus de poudre de jade.

Appliquer de la poudre de jade sur une arme requiert une Action Complexe. Une fois la poudre appliquée, ses effets durent tant qu'elle n'a pas été balayée par les coups portés ou qu'on ne la nettoie pas (et on ne peut pas la récupérer après utilisation). Dans l'Outremonde, l'influence corruptrice de la Souillure consume la poudre de jade au bout de deux heures. Les bushi du Clan du Crabe qui se rendent dans ce dangereux environnement conservent donc soigneusement leur poudre dans leur sac pour n'en faire usage que juste avant le combat.

Mort-Vivant:

Les Morts-vivants ne ressentent pas la douleur et ne subissent donc pas les Malus de Blessure. Ils demeurent entièrement fonctionnels tant qu'on ne les a pas coupés en morceaux (tant qu'ils ne se retrouvent pas au Rang Mort). Comme ils sont morts, ils possèdent une immunité contre tous les effets de Peur, ainsi que contre tout Sort, Compétence ou Technique qui tente d'influencer leur esprit ou leurs émotions.

Écoles des Créatures

Certaines créatures intelligentes ont des Écoles où elles étudient et progressent comme dans certaines Écoles rokugani. Parmi celles-ci, on peut citer les Naga, les hommes-rats (Nezumi), les Ogres et les Tsuno. Les versions standard de certaines de ces créatures présentées ici dans le *Livre du Vide* ne sont que les versions «de base», sans Écoles ni formation supplémentaire. Les Écoles des Créatures paraîtront dans un futur supplément.

Peur:

Nombre des créatures les plus étranges ou grotesques de Rokugan ont un aspect effroyable. En particulier les puissants monstres de l'Outremonde et les morts vivants, dont l'existence même représente un terrifiant blasphème pour les Rokugani. Les créatures dotées de la capacité Peur la font immédiatement subir à l'adversaire au début de chaque rencontre (cf. les Règles de Peur dans le *Livre de la Terre*).

Resistance Magique:

Cette capacité fonctionne exactement comme l'Avantage du même nom, décrit dans le *Livre du Feu*.

Vivacité:

Une créature dotée de Vivacité se déplace plus vite que ses capacités physiques ne devraient le lui permettre. Ce peut être le résultat d'un pouvoir surnaturel, ou tout simplement l'effet de la rage et de l'énergie. Quand on calcule distance à laquelle des créatures dotées de Vivacité peuvent se déplacer au moyen d'une Action Gratuite ou Simple, on ajoute leur valeur de Vivacité à leur Anneau d'Eau (une créature disposant de Vivacité 2 et d'un Anneau d'Eau 2, bougera donc comme si elle disposait d'un Anneau d'Eau 4).

Créatures Naturelles

Bien des créatures naturelles peuvent être dressées à servir les humains, voire à combattre pour eux. Un personnage qui a dressé un animal (autre qu'un cheval) à combattre peut lui ordonner de s'en prendre à une cible spécifique au moyen d'une Action Simple, en effectuant un Jet de Dressage/Intuition contre un ND de 20. Toutefois, il faut noter qu'à l'exception des créatures spécifiquement élevées pour la guerre (comme les chiens de guerre et les chevaux du Clan de la Licorne), les animaux qu'on envoie se battre s'enfuient dès qu'ils se retrouvent gravement blessés.

Bœuf (Oushi)

Comme on réserve les chevaux et même les poneys à la caste des samurai et aux plus riches roturiers, les gens ordinaires de Rokugan utilisent des bœufs pour tirer les chariots, labourer et accomplir d'autres travaux de force. La plupart des villages rokugani ont un enclos à bœufs contenant deux ou trois de ces animaux puissants, mais obstinés et un peu stupides.

Air: 2	Terre: 2	Feu: 1	Eau: 2
-	Constitution 6	Agilité 2	Force 6

Initiative: 2g2 — *Attaque: Cornes 3g2 (Complexe), Piétinement 4g3 (Complexe)*

Dommages: Cornes 6g3, Piétinement 6g4 — *ND d'Armure: 10*

Réduction: 4 — *Blessures: 20: +5; 40: +10; 60: Mort.*

Capacités Spéciales:

- *Charge Furieuse: un bœuf blessé réagit instantanément de façon furieuse, chargeant tout ce qu'il perçoit comme étant à l'origine de sa douleur. À son premier tour de jeu consécutif à celui où il a été blessé (en supposant qu'il n'ait pas été tué), il ne subit aucun Malus de Blessure et peut ajouter +10 au résultat de son jet d'attaque. Une fois cette fureur passagère éclipsée, il subit l'effet normal de ses Malus de Blessure.*
- *Énorme*

Cheval, Cheval de Monte du Clan de la Licorne (Uma)

Les membres du Clan de la Licorne ont rapporté ces chevaux des Terres Brûlées. Même sans être tout à fait aussi robustes que les poneys originaires de Rokugan, ils se montrent plus forts, plus rapides et plus grands, ce qui leur donne des avantages au combat. Le Clan de la Licorne dresse la majorité de ses chevaux pour la guerre: lors d'un combat, leur cavalier n'a besoin que d'un seul Jet d'Équitation/Intuition ND 10 au début des hostilités (au moyen d'une Action Gratuite) pour convaincre sa monture d'attaquer lors de son Tour.

Air: 2	Terre: 3	Feu: 1	Eau: 2
-	Constitution 4	Agilité 3	Force 5

Initiative: 4g2 — *Attaque: Sabots 4g3 (Complexe)*

Dommages: 5g2 — *ND d'Armure: 15*

Réduction: 3 — *Blessures: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: Mort*

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 3*
- *Énorme*

Équitation et Élevage

Le Livre du Feu détaille deux Compétences relatives aux créatures naturelles décrites dans ce chapitre. Équitation sert a manœuvrer une monture sur un terrain modéré ou difficile tandis qu'Élevage permet d'entrainer un animal à effectuer des tâches spécifiques. Voici quelques exemples de ND pour chacune de ces Compétences:

- Maîtriser un cheval au galop: ND 10
- Maîtriser un cheval en présence de violence, feu ou prédateurs: ND 20
- Chevaucher au combat: ND 25 (ce jet n'est effectué qu'une seule fois, au début du combat)
- Apprendre une tâche simple à une créature naturelle (répondre à son nom, ne pas bouger): ND 10, nécessite quelques heures ou tout au plus quelques jours.
- Apprendre à une créature naturelle à attaquer sur commande: ND 20, nécessite plusieurs jours voire semaines.
- Apprendre à une créature naturelle des tâches peu habituelles (transformer un faucon en éclaireur, faire d'un chien un renifleur de blessés, faire d'un pigeon un pigeon voyageur): ND 30, nécessite plusieurs semaines voire des mois.



Les Chevaux Au Combat

Les descriptions des chevaux ci-dessus indiquent le Jet de Compétence nécessaire pour les persuader d'attaquer leurs adversaires. Un cheval hors de contrôle se déplace au Tour de son cavalier, mais il attaque à son propre Tour lors de l'ordre d'Initiative. Un cheval hors de contrôle (un animal qui fuit lorsqu'il est blessé par exemple), se déplace à son propre Tour.

Cheval, Destrier Utaku (Uma)

Les célèbres chevaux élevés par les Shiotome Utaku (les Vierges de Bataille) comptent parmi les montures les plus extraordinaires de Rokugan. Animaux puissants et intelligents qui entretiennent un lien étroit avec leurs cavaliers, ils peuvent se battre férocement. Selon la longue tradition du Clan de la Licorne, ces animaux ne peuvent être chevauchés que par des Vierges de Bataille. Une poignée d'entre eux ont été donnés en cadeau à des individus extrêmement respectés ne faisant pas partie de la famille Utaku (divers Empereurs en particulier), bien que la rumeur prétende que personne n'a jamais osé s'en servir de monture.

Les destriers Utaku combattent de leur plein gré, intelligemment, avec leurs cavalières, sans qu'il y ait besoin d'effectuer de jet de dé. Ils restent aux côtés de leur cavalière même lorsqu'elle meurt.

Air: 2	Terre: 4	Feu: 2	Eau: 3
Réflexes:3	-	Agilité: 3	Force 6

Initiative: 4g3

Attaque: Sabots 4g3 (Simple), Piétinement 6g4 (Complexe)

Dommages: Sabots 6g2, Piétinement 6g4

ND d'Armure: 20

Réduction: 5

Blessures: 16: +5; 32: +10; 48: +15; 64: Mort

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 3.*
- *Peur 2 (en charge)*
- *Énorme*

Cheval, Poney Rokugani (Kouma)

Ces animaux robustes au pelage épais sont les montures originaires de Rokugan et presque tous les samurai qui savent monter à cheval en possèdent un. Ils peuvent être dressés pour la guerre, mais le combat n'a rien d'un environnement où ils se sentent à l'aise et ils tentent généralement d'éviter d'être blessés. Pour convaincre un poney rokugani d'attaquer lors d'une bataille, son cavalier doit utiliser une Action Gratuite à chaque round pour effectuer un Jet d'Équitation/Intuition ND 20. Un poney gravement blessé (32 Blessures ou plus) tente de fuir le combat à moins qu'on ne le force à rester au moyen d'un Jet d'Équitation/Volonté ND 25.

Air: 2	Terre: 2	Feu: 1	Eau: 2
-	Constitution 4	Agilité 2	Force 4

Initiative: 3g2

Attaque: Sabots 3g2 (Complexe)

Dommages: 4g2

ND d'Armure: 15

Réduction: 3

Blessures: 16: +5; 32: +10; 48: Dead

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 3*
- *Énorme*



Chien (Inu)

On trouve des chiens domestiques, des chiens de garde et des chiens errants dans tout Rokugan. À moins d'être affamé ou dément, un chien s'enfuit généralement dès qu'il a subi 12 Blessures ou plus.

Air: 1	Terre: 2	Feu: 1	Eau: 1
Réflexes: 3	-	Agilité 3	Perception 3

Initiative: 4g3 — *Attaque: Morsure 3g3 (Complexe)*

Dommages: 2g1 — *ND d'Armure: 20*

Réduction: Aucune — *Blessures: 12: +10; 24: Mort*

Compétences: Chasse (Pistage) 3

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 2.*
- *Odorat: les chiens bénéficient d'un bonus de +2g1 à tous les jets basés sur la Perception et impliquant l'odorat.*

Chien de Guerre du Clan de la Licorne (Genken)

Il s'agit là de chiens énormes, puissants et intelligents qu'élève le Clan de la Licorne pour la guerre. Ces molosses, loyaux et féroces, combattent jusqu'à la mort aux côtés de leur maître humain. Ils peuvent même continuer de protéger le cadavre de leur maître après que ce dernier ait été tué.

Air: 2	Terre: 3	Feu: 2	Eau: 3
Réflexes 4	-	Agilité 4	-

Initiative: 5g4 — *Attaque: Morsure 5g4 (Simple)*

Dommages: 3g2 — *ND d'Armure: 25*

Réduction: 3 — *Blessures: 18: +10; 36: Mort.*

Compétences: Chasse (Pistage) 4, Intimidation 2

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 2*
- *Odorat: les chiens bénéficient d'un bonus de +2g1 à tous les jets basés sur la Perception et impliquant l'odorat.*
- *Charge: les chiens de guerre en Posture d'Assaut peuvent parcourir une distance inférieure ou égale à (3m x leur Anneau d'Eau) au moyen d'une Action Gratuite.*

Faucon (Taka)

Beaucoup de samurai de Rokugan utilisent les faucons pour la chasse et le sport. En fait, on voit dans la fauconnerie un des arts majeurs. Un faucon dressé peut être utilisé pour attaquer les ennemis, même si les individus prêts à risquer la vie de leurs précieux oiseaux de cette façon n'abondent guère. Un faucon qui subit 5 Blessures ou plus ne peut plus voler jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Air: 1	Terre: 1	Feu: 1	Eau: 1
Réflexes 5	-	Agilité 4	Perception: 3

Initiative: 5g5 — *Attaque: Serres/Bec 5g4 (Simple)*

Dommages: 3g2 — *ND d'Armure: 30*

Reduction: 3 — *Blessures: 5: +5; 10: Mort*

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 5 en vol*
- *Attaque aux Yeux: quand un faucon inflige 10 Blessures ou plus en une seule attaque, sa victime devient temporairement Aveuglée (à cause du sang et de la douleur) jusqu'à ce que la plaie soit traitée par magie ou à l'aide de la Compétence Médecine. Si les dommages infligés se montent à 20 Blessures ou plus, le faucon a crevé l'œil (infligeant à sa victime le Désavantage Mauvaise Vue.*

Lion (Shishi)

Les lions sauvages sont de dangereux prédateurs qui opèrent en petits groupes généralement composés d'un seul mâle adulte et de 2 à 8 femelles. La majeure partie de l'Empire étant peuplée et civilisée, on en dénombre peu à Rokugan, et la plupart de ceux qu'on y trouve vivent dans les plaines centrales du pays, essentiellement sur les terres du Clan qui porte leur nom. Le Clan d'Akodo a déjà apprivoisé quelques-unes de ces créatures et leur a appris à combattre aux côtés d'humains doués de talents spéciaux et surnommés les Dompteurs.

Air: 2	Terre: 4	Feu: 1	Eau: 3
Réflexes 3	-	Agilité 3	-

Initiative: 4g3 — *Attaque: Griffes 5g3 (Simple), Morsure 6g3 (Complexe)*

Dommages: Griffes 4g3, Morsure 4g4 — *ND d'Armure: 20*

Réduction: 3 — *Blessures: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: Mort*

Compétences: Chasse 3, Discrétion 3

Capacités Spéciales:

- *Peur 1.*

Loup (Ookami)

On trouve généralement les loups dans les montagnes et les forêts de Rokugan, en particulier dans les régions isolées. Ils opèrent généralement en meute de 1 à 10 adultes, plus les louveteaux. Ils préfèrent se nourrir de cervidés, de lapins et d'autres animaux naturels. Les loups sont des animaux rusés et peuvent apprendre par l'expérience. Ils ont donc tendance à se méfier des humains et on les repousse facilement avec du feu. Toutefois, s'ils sont affamés ou désespérés, il peut arriver qu'ils s'en prennent à des humains isolés.

Air: 1	Terre: 3	Feu: 2	Eau: 3
Réflexes 3	-	Agilité 3	Perception 4

Initiative: 4g3 — *Attaque: Morsure 4g3 (Complexe)*

Dommages: 5g2 — *ND d'Armure: 20*

Réduction: 3 — *Blessures: 18: +10; 36: Mort.*

Compétences: Discrétion 2

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 2.*
- *Odorat: les loups bénéficient d'un bonus de +2g1 à tous les jets basés sur la Perception et impliquant l'odorat.*

Monstres et Races Non Humaines

Fantôme (Yorei)



Rokugan est un pays plein de superstitions, et ses mythes et légendes regorgent d'histoires de fantômes. Bien que la nature et le contenu de ces histoires varie énormément, elles ont un thème commun: les fantômes font partie des âmes humaines qui, pour une raison ou une autre, n'ont pu abandonner le monde des mortels au lieu de passer à l'étape suivante du cycle des réincarnations. Généralement, une puissante émotion (amour, colère, regret, sens du devoir) retient l'âme en Ningen-do alors qu'elle devrait passer en Meido pour être jugée par la Fortune de la Mort, Emma-O. Ce trait les distingue des gaki, les «morts affamés», les âmes condamnées à Gaki-do.

On appelle ces fantômes, âmes retenues dans le monde des mortels par un besoin, une frustration, une colère ou un désir, yorei ou «fantômes du regret». Il existe plusieurs sous-types de yorei, comme les goryo («fantômes vengeurs»), les âmes des individus assassinés retenues dans le monde physique par leur colère et le besoin de se venger. Un autre type de fantôme bien connu est l'ubume («la femme en deuil»), fantôme d'une femme morte enceinte ou lors de l'accouchement.

Les fantômes ne se montrent pas toujours directement malveillants, mais ils peuvent néanmoins s'avérer dangereux pour ceux qui les croisent. Certains goryo, par exemple, attaquent tous les mortels qu'ils rencontrent. Même quand un fantôme ne veut aucun mal à personne et s'efforce simplement de répondre à un besoin ou d'accomplir une tâche qu'il n'a pas menée à bien de son vivant, ses actes ont souvent un effet néfaste sur ceux qui l'entourent, provoquant des cauchemars ou des maladies, empêchant les récoltes de pousser, etc.

Physiquement, les fantômes ont généralement la même apparence que celles qu'ils avaient de leur vivant, voire au moment de leur mort. Parfois (mais pas toujours), les pieds du fantôme sont transparents ou absents, et les Rokugani voient dans l'absence de pied un moyen infaillible de détecter un spectre.

Les fantômes varient énormément dans leur nature et leurs capacités, ce qui rend chaque fantôme de Rokugan unique. Toutefois, ils ont tous certains traits communs. Tous les fantômes ont le pouvoir de traverser les objets solides à volonté et de filtrer à travers la terre, et ils peuvent se rendre intangibles s'ils le désirent. Les trois substances sacrées (le jade, le cristal et l'obsidienne) ont le pouvoir de toucher et de blesser les fantômes, et le Sort Glyphe de Pureté peut les repousser temporairement, mais sinon, ils possèdent une quasi immunité contre les attaques physiques. Quand on veut se débarrasser d'un fantôme, il faut généralement découvrir ce qu'il veut pour pouvoir l'apaiser, ou le prier de partir pour Meido, le Royaume des Esprits qu'il doit légitimement rejoindre.

Les fantômes ont les mêmes Anneaux, Traits, Compétences et autres connaissances ou capacités que de leur vivant, mais ils n'ont plus ni Anneau ni Points de Vide. Ils peuvent interagir avec les objets physiques, utiliser des armes, et se comporter comme des créatures vivantes. Toutefois, comme indiqué plus haut, ils ne peuvent généralement pas être blessés physiquement s'ils ne le désirent pas. Même le jade et les autres substances sacrées ne permettent pas de tuer les fantômes: un yorei réduit à 0 Blessures se contente de fuir, et reviendra probablement exercer sa vengeance plus tard, furieux. Convaincre un fantôme de partir pour l'au-delà réussit grâce à la religion et la force de sa conviction, non grâce à un combat par la force.

Gaki (Shozai-Gaki)



Les gaki, qu'on surnomme parfois les «morts affamés», sont des esprits issus du Royaume de Gaki-do qui ont pénétré dans le monde des mortels. Certains gaki appartenaient à ce monde, ils représentent les âmes des humains qui ont mené des existences débauchées sans toutefois succomber à la Souillure. Ces âmes, souvent condamnées à Gaki-do, y passent des décennies ou des siècles en tant que morts affamés jusqu'à ce qu'elles aient réglé leurs dettes karmiques. Malheureusement, toutes ces âmes ne parviennent pas à effectuer la transition jusqu'à leur existence suivante, car Gaki-do a tout d'un monde pervers dont la nature prédatrice peut facilement contaminer les esprits qui y vivent.



Les Rokugani ordinaires ont souvent du mal à distinguer les gaki des vrais fantômes (voir Fantômes, plus bas), et la plupart les considèrent comme étant similaires. Seuls ceux qui connaissent bien les Royaumes des Esprits ou qui ont étudié les fantômes en détail (comme les membres de la famille Toritaka) comprennent la différence.

Il existe en réalité bien des formes différentes de gaki, qui dépendent du genre d'individus qu'ils étaient autrefois. Le trait commun de tous les gaki réside dans leur besoin de se nourrir de quelque chose. La plupart du temps, il s'agit d'une substance physique impure comme le sang ou la chair humaine, mais il peut s'agir d'émotions impures comme la cruauté ou la douleur. Il arrive, très rarement, qu'un gaki se nourrisse d'émotions positives comme le courage ou l'amour. Ces entités existent, mais on n'en a rencontré qu'une poignée dans toute l'histoire de l'Empire.

Le gaki présenté ci-dessous se nomme le shozai-gaki, le plus commun des morts affamés. Ces gaki naissent des âmes des humains avides et débauchés, et on les a généralement condamnés à se nourrir d'une substance physique impure: sang, sueur, bile, chair, etc. Chaque shozai-gaki ne se nourrit que d'une substance exclusive, et s'il n'y parvient pas, il ressent une atroce souffrance. Physiquement, ces créatures ont l'apparence d'humanoïdes grotesques, légèrement transparents, dotés de mains griffues et de traits démoniaques qui rappellent souvent vaguement ceux d'insectes.

Air: 2	Terre: 2	Feu: 2	Eau: 3
Réflexes 4	-	Agilité 4	Force 4

Initiative: 4g4 — *Attaque: Griffes 4g4 (Complexe), ignore les armures physiques*

Dommages: 3g3 — *ND d'Armure: 25*

Réduction: 5 — *Blessures: 12: +5; 24: +10; 36: Mort.*

Capacités Spéciales:

- *Drainage Sanguin: un gaki peut renoncer à infliger des dommages après une attaque réussie pour boire le sang de sa victime et l'absorber par ses doigts translucides. Ceci inflige 12 Blessures à la victime, soignant le gaki du même montant.*
- *Peur 3*
- *Immortalité: les gaki ne peuvent pas être tués. Si leur forme physique est détruite, ils se reconstituent en Gaki-do.*
- *Invisibilité: un gaki parvient à devenir invisible au moyen d'une Action Gratuite, et peut également traverser les murs et les objets inanimés lorsqu'il se trouve sous cette forme (mais pas les créatures vivantes).*
- *Métamorphose: tous les gaki peuvent prendre la forme d'un insecte ordinaire au moyen d'une Action Complexe. Une Action Simple leur suffit pour retrouver leur forme originelle.*
- *Esprit*
- *Invulnérabilité Supérieure: les gaki possèdent une immunité contre tous les Sorts d'Illusion et tous les Sorts, Techniques et Compétences affectant l'esprit ou les pensées.*
- *Possession: un shozai-gaki peut posséder un mortel au moyen d'une Action Complexe en remportant un Jet d'Opposition de Volonté. La victime souffre alors d'une fièvre brûlante et son corps s'agite de terribles frissons. Elle subit 1g1 Blessures par jour tandis que le gaki se nourrit directement de son essence vitale. Le gaki peut être expulsé hors de sa victime grâce aux Sorts Glyphe de Pureté ou Liens de Ningen-do.*

Gobelin (Bakemono)

Les gobelins sont de petites créatures vicieuses et semi-intelligentes qui infestent l'Outremonde en effectifs apparemment illimités. Ils ont une forme humanoïde dotés de corps minuscules, de membres grêles et de têtes démesurées. Ils ont des griffes aux mains et aux pieds, et leurs larges bouches laissent apparaître plein de petites dents pointues. Les gobelins ne brillent guère par leur intelligence: en petit nombre, ils ne font pas le poids face à un samurai, mais ils ont un instinct de meute ainsi qu'une dangereuse propension à la ruse et la malice. Ils ont également un talent pour l'imitation: ils singent souvent les comportements, les expressions et le langage humain. Les gobelins se laissent facilement dominer par les habitants plus puissants de l'Outremonde, comme les oni ou les Damnés, qu'ils servent de leur plein gré. Ils parlent leur propre langue grossière, que peu apprennent en dehors de leurs congénères.

Les Rokugani pensent généralement que les gobelins ont été créés par Fu Leng dans le but de remplacer les hommes. Que ce soit vrai ou non, les gobelins ont montré qu'ils représentaient une menace persistante et tenace pour Rokugan.

Le profil ci-dessous représente un gobelin «typique». Il en apparaît parfois de plus puissants, comme les chefs appelés «guerriers gobelins» et les chamans qui utilisent une forme grossière de maho.

Air: 1	Terre: 2	Feu: 1	Eau: 1
Réflexes 2	-	Agilité 2	Force 2

Initiative: 3g2 — *Attaque: 4g2 (Simple)*

Dommages: 3g3 — *ND d'Armure: 15*

Reduction: 5 — *Blessures: 9: +5; 18: Mort*

Rang de Souillure: 2

Compétences: Discrétion 2

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 2.*



Hommes-rats (Nezumi)

Les hommes-rats sont une race de rats bipèdes intelligents qui vivent dans l'Outremonde. Contrairement aux autres habitants de l'Outremonde, les hommes-rats possède une immunité contre la Souillure, un phénomène qui fascine les Rokugani qui le connaissent. Les hommes-rats affirment qu'ils avaient jadis bâti une splendide civilisation qui fut détruite quand Fu Leng tomba du ciel. Que ce soit vrai ou non, les hommes-rats d'aujourd'hui ont muté vers une race de créatures primitives aux mœurs tribales. On les connaît pour leur incapacité à se concentrer très longtemps et leur manque de mémoire à long terme. Beaucoup de Rokugani comparent les hommes-rats à des enfants humains hyperactifs de six ans. Les traditions et le savoir des hommes-rats se transmettent grâce à une petite caste connue sous le nom de Conteurs. Ceux-ci utilisent des bâtons spéciaux comme outils mnémoniques pour focaliser leur mémoire.

Les Rokugani considèrent les hommes-rats comme des couards, car ils n'hésitent pas à fuir face à un adversaire supérieur ou à utiliser la discrétion et les embuscades pour prendre l'avantage sur l'ennemi. En réalité, les hommes-rats font preuve d'un grand courage quand le besoin s'en fait sentir: une femelle qui protège ses petits se bat aussi férocement que n'importe quel samurai. Les hommes-rats ne voient tout simplement pas l'intérêt de se battre sans nécessité absolue ou de se priver d'un avantage, quel qu'il soit. Après tout, dans l'Outremonde, leurs ennemis se montrent souvent à la fois plus grands et plus forts qu'eux.

Les hommes-rats vivent en tribus comptant de douze à plusieurs centaines d'individus. La plupart se trouvent dans l'Outremonde, mais plusieurs vivent au sein de la Forêt Shinomen ou même dans Rokugan. Pendant la majeure partie de leur histoire, ils ont plutôt évité les humains, les Rokugani les considérant au mieux comme des vermines gênantes, et au pire comme de dangereuses créatures de l'Outremonde. Toutefois, le Clan du Crabe considère depuis longtemps les hommes-rats comme des alliés utiles dans son combat contre l'Outremonde. À plusieurs occasions durant leur histoire, et notamment lors de l'ère de la dynastie Toturi, les hommes-rats ont mis fin à leur dissension pour s'unifier et obtenir que l'Empire les traite avec un peu plus de respect.

Les hommes-rats ont leur propre langue composée d'un mélange de mots, de couinements et de cliquètements. Certains parlent également un rokugani abâtardi qui se caractérise par des phrases très simples et une tendance à répéter les mots («Tu viens par là, homme-homme!»).

Les hommes-rats ont plusieurs Écoles spécifiques, mais tous ne parviennent pas à apprendre de telles Techniques. Le profil ci-dessous représente un homme-rat «typique» sans École.

Air: 1	Terre: 2	Feu: 2	Eau: 2	Nom: 1
Réflexes 3	-	Agilité: 3	-	-

Initiative: 4g3 — *Attaque: Lance Grossière 4g3 (Complexe)*

Dommages: 4g2 — *ND d'Armure: 20*

Réduction: Aucune — *Blessures: identiques aux Rangs de Blessure d'un humain.*

Compétences: Athlétisme 3, Discrétion 3

Capacités Spéciales:

- *Vivacité 2*
- *Immunité à la Souillure: les hommes-rats ne gagnent jamais de Souillure de l'Outremonde, quelle qu'en soit la source, et ne peuvent pas lancer de Sort de Maho.*
- *Nom: les hommes-rats accordent une grande importance aux noms, et plus le nom d'un Nezumi montre de «force», plus il sera puissant et chanceux. En termes de jeu, les hommes-rats ont un Trait appelé Nom qui fonctionne exactement comme l'Anneau de Vide des humains, y compris lorsqu'il s'agit de dépenser des «Points de Nom» pour obtenir les mêmes effets que ceux dus aux Points de Vide. Toutefois, les hommes-rats ne peuvent ni méditer ni accomplir la cérémonie du thé pour regagner des Points de Nom, et ils ne peuvent pas adopter la Posture du Centre.*

Kappa

Les kappa sont d'étranges esprits malicieux que l'on trouve près des ruisseaux, des rivières et des fleuves. Ces créatures amphibies se déplacent aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Physiquement, ils ressemblent vaguement à des humanoïdes et rappellent les grenouilles ou les tortues avec leurs mains et leurs pieds griffus et palmés, une bouche semblable à un bec, une carapace de tortue sur le dos et un creux contenant de l'eau au sommet du crâne. Les kappa restent rares mais généralement malfaisants, ils suscitent la crainte et la superstition des gens ordinaires. Il s'agit d'esprits farceurs malicieux qui n'ont guère le sens de la mesure, faisant souvent des blagues dont la victime finit gravement blessée ou morte.





Les kappa se nourrissent de sang, qu'il vienne d'humains ou d'animaux, mais ils laissent parfois à leur proie une chance de s'échapper si elle parvient à les vaincre à une énigme ou un jeu de l'esprit. Même si le kappa n'a pas faim, il défie souvent les passants à des jeux de l'esprit pour les humilier ou pour prouver sa propre supériorité intellectuelle. Même physiquement peu puissants, les kappa demeurent dangereux à cause de leur nature surnaturelle, laquelle les rend extrêmement difficiles à blesser.

Selon la légende, la source de son pouvoir réside dans l'eau qui remplit le crâne en forme de bol du kappa, si on la renverse, la créature se retrouve réduite à l'impuissance. Un kappa qui a perdu son eau devient faible et vulnérable, et il doit battre en retraite dans l'eau une journée entière pour recouvrer ses forces.

Air: 3	Terre: 2	Feu: 2	Eau: 3
-	-	Intelligence 3	-

Initiative: 4g3 — *Attaque: Griffes 4g2 (Simple)*

Dommages: 3g2 — *ND d'Armure: 20*

Réduction: 15 — *Blessures: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: Mort.*

Compétences: Athlétisme (Natation) 5, Discrétion 3

Capacités Spéciales:

- *Esprit*
- *Duperie: le kappa peut créer des illusions visuelles semblables à celles issues du Sort Brumes d'Illusion, et ce, trois fois par jour.*
- *Eau vitale: si on parvient à vider l'eau du bol crânien du kappa, la créature perd toute sa Réduction, et tous ses Anneaux ainsi que ses Traits tombent à 1 jusqu'à ce qu'elle ait passé une journée entière sous l'eau à recouvrer ses forces.*

Ogre

Les ogres sont d'immenses humanoïdes bestiaux mesurant 2,40m et plus. Ils ont des membres massifs, des crocs semblables à des défenses, et des cheveux épais et sales. Ces prédateurs vicieux et brutaux utilisent la force brute au combat et dévorent leurs victimes. Les ogres vivent dans l'Outremonde où ils dirigent des nuées de gobelins ou forment les troupes de choc des armées des oni ou des Damnés. Il leur arrive aussi parfois d'errer dans l'Empire, seuls ou en petites meutes, là où ils peuvent représenter une menace mortelle pour les samurai comme pour les paysans.

Les ogres sont en réalité des êtres intelligents qui avaient jadis bâti leur propre civilisation. Toutefois, Fu Leng les réduisit en esclavage à l'aube de l'Empire, faisant d'eux des créatures bestiales à l'intellect généralement inhibé par les violentes pulsions de la Souillure. Quand Fu Leng mourût lors du Deuxième Jour des Tonnerres, certains des ogres parmi les moins souillés ont commencé à récupérer leur volonté et leur intellect, devenant les «ogres francs» et cessant leur guerre contre l'Empire. Toutefois, la majorité de leurs congénères sont restés des monstres brutaux et corrompus par la Souillure.

Air: 1	Terre: 3	Feu: 3	Eau: 2
Réflexes 3	Constitution 6	-	Force 6

Initiative: 4g3 — *Attaque: Gourdin 5g4 (Complexe)*

Dommages: Gourdin ou Petit Arbre 8g2 — *ND d'Armure: 25*

Réduction: 10 — *Blessures: 20: +5; 40: +10; 60: +15; 80: Mort*

Rang de Souillure: 3

Capacités Spéciales:

- *Peur 2.*
- *Énorme*



Oni (Ugulu no Oni)



Les oni sont les démons de Jigoku et comptent parmi les plus redoutables créatures de l'Empire. Il existe un nombre littéralement infini d'oni différents en Jigoku, et seule une minuscule fraction d'entre eux ont réussit à entrer dans le monde des mortels. Les oni peuvent entrer en Ningen-do par des portails physiques situés en Jigoku, le plus tristement célèbre étant le Puits Suppurant de Fu Leng situé au centre même de l'Outremonde. On peut également les invoquer au moyen de Sorts de Maho. Une fois dans le monde des mortels, un oni peut engendrer des versions amoindries de lui-même, certaines finissant par devenir aussi puissantes que leur géniteur. C'est ainsi que naissent de véritables races d'oni.

L'apparence physique des oni varie tant qu'on ne peut leur trouver aucun point commun. Certains possèdent des traits humanoïdes, certains bestiaux, et d'autres n'ont même pas de forme définie. Certains ont une intelligence relative tandis que d'autres font de simples machines à tuer complètement stupides. Le seul trait qu'ils partagent, c'est leur malveillance absolue. Les oni cherchent toujours à corrompre, à contrôler ou à détruire tout ce qui les entoure. Ils réduisent souvent en esclavage des troupes entières de créatures inférieures de l'Outremonde, voire des Damnés.

L'oni présenté ci-dessous, Ugulu no Oni, représente l'un des plus puissants types d'oni connu des Rokugani, et les membres du Clan du Crabe qui montent la garde sur la Grande Muraille Kaiu ont appris à redouter son apparence. Il s'agit d'un humanoïde de près de quatre mètres de haut, au corps boursouflé et à la musculature si grotesque qu'on dirait sa peau prête à éclater sous l'effet des muscles. Ses mains possèdent des griffes longues comme des wakizashi, et sa tête est surmontée d'une paire de grandes cornes incurvées. Une immense langue pend entre les crocs de sa vaste gueule.

Air: 1	Terre: 6	Feu: 2	Eau: 2
-	-	Agilité 4	Force 8

Initiative: 3g1 — *Attaque: Griffes 7g4 (Simple)*

Dommages: 9g3 — *ND d'Armure: 10*

Réduction: 24 (12 contre le jade, le cristal et l'obsidienne) — *Blessures: 32: +5; 64: +10; 96: +15; 124: Morte.*

Rang de Souillure: 6

Capacités Spéciales:

- *Énorme*
- *Invulnérabilité Supérieure: les Ugulu no Oni ont une immunité complète à toutes les flèches à l'exception des flèches perce-armure.*
- *Immunité aux Sorts: tous les Ugulu no oni sont immunisés contre deux Sorts, ceux-ci variant d'un Ugulu à l'autre.*
- *Peur 3*

Revenant

Les revenants constituent une forme un peu plus puissante des zombies (voir plus bas) créés par de puissants Sorts de Maho. Comme les zombies, les morts animés font partie des cadavres animés par la force maléfique de la Souillure, aussi tentent-ils d'attaquer et de dévorer les créatures vivantes. Toutefois, ils se trouvent généralement sous le contrôle du maho-tsukai qui les a invoqués. Contrairement aux zombies, les revenants ne continuent pas de pourrir une fois animés, et leurs tendons et leurs muscles conservent assez de dynamisme pour leur permettre de se déplacer presque aussi vite que de leur vivant. Ils possèdent également une sorte d'intelligence animale qui les rend plus efficaces que les zombies stupides mus par de simples pulsions agressives. Comme les zombies, toutefois, ils ne connaissent ni la peur ni la douleur, et n'éprouvent ni empathie ni compassion. Les maho-tshukaï les créent à partir de cadavres de samurai pour qu'ils combattent avec les armes qu'ils utilisaient de leur vivant.



Air: 0	Terre: 3	Feu: 1	Eau: 2
Réflexes 3	-	Agilité 3	Force 3

Initiative: 33

Attaque: Poing 5g3 (Complexe) ou Sabre 5g3 (Complexe)

Dommages: Poing 3g1 ou Sabre 5g2

ND d'Armure: 15 (les revenants portent parfois une armure, avec le ND et la Réduction que cela implique)

Réduction: 5

Blessures: 72: Mort.

Rang de Souillure: 3

Capacités Spéciales:

- *Décapitation: on ne peut triompher d'un mort animé qu'en le découpant littéralement en morceaux (c'est-à-dire en le réduisant au Rang de Blessure Mort). Toutefois, il existe la possibilité de les détruire en les décapitant. Cela nécessite de déclarer les Augmentations nécessaires à un Coup Précis et d'infliger au moins 18 Blessures.*
- *Peur 3.*
- *Mort-vivant.*

Sorcière des Marais

Les sorcières des marais comptent parmi les plus viles créatures de l'Outremonde, car elles peuvent s'infiltrer dans l'Empire et répandre la mort ou la Souillure dans leur sillage. Sous leur forme naturelle, ces ignobles créatures humanoïdes ressemblent vaguement à de très vieilles femmes humaines à la peau verte, aux cheveux plats et emmêlés, à la chair pendante ou boursouflée. Leur visage monstrueusement laid exhibe des dents mal plantées et leurs mains possèdent des griffes. Ces carnivores ont un goût pour la chair humaine, en particulier celle des femmes et des enfants. La plupart des sorcières des marais vivent solitaires et territorialement, bien qu'il arrive aux plus vieilles de former de petits groupes pour se protéger mutuellement.

Les sorcières des marais sont amphibies et vivent normalement dans des marécages, comme leur nom l'indique. Toutefois, il leur arrive parfois d'en sortir pour s'infiltrer dans la société humaine. Leur pouvoir le plus terrifiant consiste à revêtir la peau des humains adultes qu'elles tuent, ce qui leur permet de passer pour des Rokugani ordinaires. Pire encore, elles peuvent absorber une partie des souvenirs de la victime dont elles portent la peau, ce qui les aide à mieux tromper leur monde. Les victimes qu'elles préfèrent écorcher sont de belles jeunes femmes, ce qui leur permet par la suite d'exercer leurs talents de séductrices et de manipulatrices. Toutefois, elles peuvent revêtir n'importe quelle peau, même celle d'un homme, même si cela leur répugne énormément.

Les sorcières des marais comptent parmi les plus dangereux espions de l'Outremonde et les membres du Clan du Crabe les traquent avec grand soin. Malheureusement, le reste des habitants de l'Empire manque souvent de préparation pour contrer ce genre de menace.

Air: 3	Terre: 3	Feu: 3	Eau: 2
-	-	-	Force 3

Initiative: 5g3

Attaque: Griffes 5g3 (Simple)

Dommages: 3g2

ND d'Armure: 20

Réduction: 5

Blessures: 16: +5; 32: +10; 48: +15; 72: Mort.

Rang de Souillure: 4

Compétences: Comédie 4, Discrétion 3, Sincérité (Tromperie) 4, Tentation (Séduction) 4

Capacités Spéciales:

- *Aquatique: les sorcières des marais nagent à la même vitesse qu'elles se déplacent sur la terre ferme, et n'ont pas besoin d'effectuer de Jet de Compétence pour ce faire.*
- *Maladie: quiconque reçoit une blessure par les répugnantes et crasseuses griffes d'une sorcière des marais a 1 chance sur 5 de contracter une ignoble maladie. Celle-ci provoque l'apparition de cloques et de furoncles, ainsi qu'une grande faiblesse, réduisant la Constitution de la victime de 1 Rang par semaine jusqu'à ce qu'elle en meure quand sa Constitution tombe à 0. La maladie peut être soignée par magie ou en réussissant un Jet de Médecine/Intelligence ND 30.*
- *Invulnérable (les sorcières des marais les plus faibles n'ont pas cette capacité spéciale).*
- *Modification d'Apparence: une sorcière des marais qui porte la peau de sa victime ressemble trait pour trait à celle-ci de son vivant. Elle acquiert également ses souvenirs et 1 Rang dans chacune des Compétences que la victime possédait. Les peaux demeurent un nombre de semaines égal à l'Anneau de Terre de la victime, puis elles commencent à pourrir, révélant le monstre qui se cache en dessous.*



Tsuno (Guerrier Tsuno)



Les Tsuno descendent des Kitsu, la race qui précéda les humains et dont les derniers survivants rejoignirent le Clan du Lion. Les Tsuno furent jadis exilés par leurs cousins Kitsu dans les Royaumes des Esprits, et ils passèrent des siècles à Toshigoku, le Royaume du Massacre, s'adaptant à sa cruelle nature. Durant l'ère des Quatre Vents, les Tsuno pénétrèrent dans le Royaume des Mortels et élurent domicile dans l'Outremonde en tant qu'alliés du Sombre Seigneur Daigotsu, contractant la Souillure de leur plein gré.

Les Tsuno sont des humanoïdes bestiaux et velus aux mains et aux pieds pourvus de longues griffes. Leur large gueule est hérissée de crocs acérés et une paire de cornes orne leur tête. Les Tsuno, extrêmement intelligents, font preuve d'une vicieuse cruauté. Leur culture martiale prise la force avant tout et ils méprisent toutes les autres races. Ils portent des armures et des armes, leurs épées étant célèbres pour leur aspect crochu et barbelé.

Les Tsuno combattent en meutes organisées dirigées par de puissants guerriers appelés Ravageurs et de dangereux lanceurs de sorts surnommés Corrupteurs. L'exemple de Tsuno présenté ici n'est qu'un guerrier de base n'ayant subi aucun entraînement avancé de ce genre.

Air: 2	Terre: 4	Feu: 2	Eau: 3
Réflexes 4	-	Agilité 3	-

Initiative: 5g4

Attaque: Lame Tsuno 7g3 (Complexe) ou Mains Nues 6g3 (Complexe)

Dommages: Lame Tsuno 6g3 ou Mains Nues 3g2

ND d'Armure: 30 (5 d'armure légère)

Réduction: 8 (3 d'armure légère)

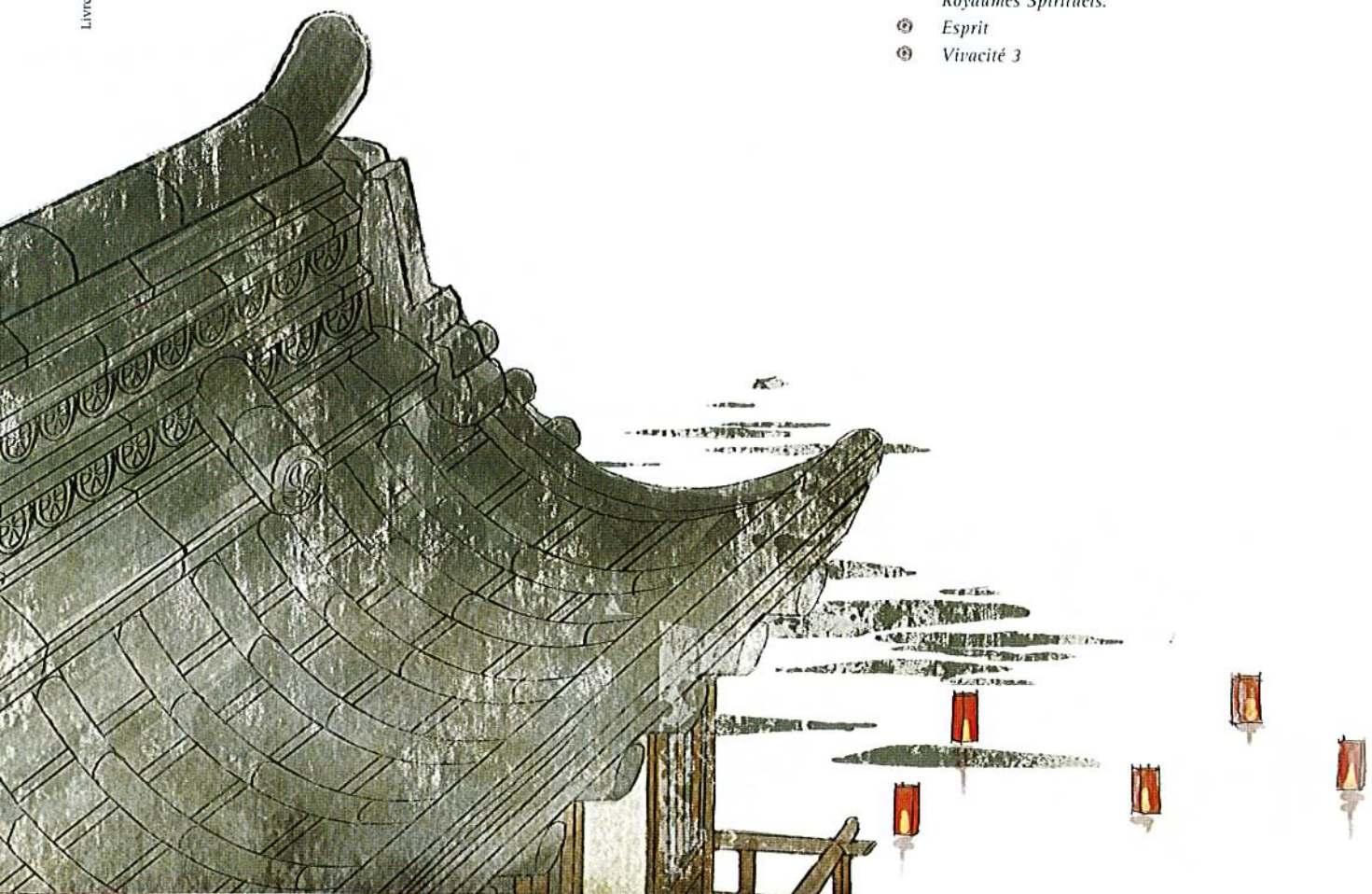
Blessures: identiques aux Rangs de Blessure d'un humain

Rang de Souillure: 4

Compétences: Armes Lourdes (Lame Tsuno) 4, Art de la Guerre 2, Athlétisme 3, Connaissance: Outremonde 3; Connaissance: Royaumes des Esprits 4, Défense 3, Discrétion 3, Jiujutsu 3

Capacités spéciales:

- *Peur 2.*
- *Arme Spéciale (Lame Tsuno): les cruelles épées dentelées des Tsuno bénéficient d'un bonus de +1g0 au jet d'attaque contre tout adversaire ayant un Rang de Souillure, capacité spéciale Esprit ou l'Avantage Caresse des Royaumes Spirituels.*
- *Esprit*
- *Vivacité 3*



Zombie

À Rokugan, les morts-vivants sont généralement créés à partir d'un cadavre imprégné de la Souillure. Tout cadavre abandonné dans l'Outremonde se relève en tant que zombie au bout de dix à trente minutes. Ceux déjà Souillés avant leur mort se relèvent encore plus vite. Les cadavres peuvent également être animés par certains Sorts de Maho, ou par de maléfiques masques de porcelaine créés par le culte des Adeptes du Sang.

Quelle que soit la manière dont ils ont été créés, les zombies se ressemblent tous, cadavres en putréfaction animés par la force maléfique de la Souillure qui cherchent à attaquer et à dévorer tous les êtres vivants. Ils ne ressentent aucune douleur, aucune peur, juste le besoin urgent de détruire. Aucun vestige de leur humanité d'autrefois ne demeure. Pour les Rokugani, ces monstruosités vacillantes apparaissent à la fois terrifiantes et blasphématoires, violant l'Ordre Céleste et niant l'essence même de la nature humaine.

Air: 0	Terre: 3	Feu: 0	Eau: 1
Réflexes 1	-	Agilité 2	Force 3

Initiative: 1g1

Attaque: Poing 4g2 (Complexe) ou Gourdin 4g2 (Complexe)

Dommages: 3g1 Poing, 3g2 Gourdin

ND d'Armure: 10

Réduction: 5

Blessures: 72: Mort.

Rang de Souillure: 3

Capacités Spéciales:

- *Décapitation: on ne peut triompher d'un mort animé qu'en le découpant littéralement en morceaux (c'est-à-dire en le réduisant au Rang de Blessure Mort). Toutefois, il existe la possibilité de les détruire en les décapitant. Cela nécessite de déclarer les Augmentations nécessaires à un Coup Précis et d'infliger au moins 18 Blessures.*
- *Peur 3.*
- *Mort-vivant*



Poison

Aucun samurai honorable ne s'abaisserait à utiliser du poison. Il s'agit d'un acte déplorable qui dénote clairement l'impuissance à résoudre un conflit d'une façon appropriée pour un vrai guerrier. La plupart du temps, on laisse le poison aux criminels, aux assassins (y compris les ninja, si tant est qu'ils existent) et aux pires crapules. Ces individus tirent profit du poison sans vergogne: réduire un adversaire à l'impuissance ou le tuer sans prendre soi-même le moindre risque devient un avantage trop appréciable pour qu'ils passent à côté. Les généraux, les duellistes et les courtisans prestigieux subissent souvent des empoisonnements de la part de leurs ennemis.

On fabrique les poisons au moyen de la Compétence Artisanat: Concoction de Poisons, et on les administre à la victime de diverses manières en fonction de leur nature. Certains doivent pénétrer dans le sang et donc être ingérés ou entrer par une blessure pour affecter leur cible. Certains des poisons les plus dangereux n'ont besoin que d'entrer en contact avec la peau pour agir. L'utilisation de la Compétence Médecine (Antidotes) peut réduire ou éliminer tout à fait les effets de certains poisons, mais d'autres ne peuvent être neutralisés que par magie.

Voici quelques-uns des poisons les plus courants et les plus efficaces qu'on utilise dans l'Empire de Rokugan. L'entrée Artisanat indique pour chacun d'entre eux le ND du jet de dé requis pour créer le poison en question à l'aide de la Compétence Artisanat: Concoction de Poisons (en supposant qu'on dispose d'un large éventail de composantes végétales). L'entrée Traitement indique le ND nécessaire pour en neutraliser les symptômes au moyen de la Compétence Médecine (Antidotes).

Lait de Nuit

Le Lait de Nuit fut l'un des premiers poisons exclusivement développés par la famille Shosuro, mais il a également été utilisé par d'autres groupes, peut-être avec le concours du Clan du Scorpion qui aurait agi ainsi pour détourner l'attention de l'usage qu'il en faisait. Il s'agit d'une substance laiteuse et relativement épaisse qui doit être introduite directement dans le sang, la simple ingestion ne suffisant pas. Les symptômes apparaissent instantanément et même s'ils ne durent pas longtemps, le poison se révèle particulièrement brutal et virulent tant qu'il fait effet. On badigeonne généralement le Lait de Nuit sur les armes, mais il faut procéder avec soin pour éviter qu'il ne laisse un résidu blanchâtre.



Effets: la cible doit effectuer un Jet de Constitution (ND 25) une minute après l'administration du poison, et une fois par minute dès qu'il fait effet. À chaque jet raté, la victime devient à Hébétée jusqu'au prochain jet. Cet effet dure un total de dix minutes avant de cesser de lui-même.

- **Artisanat:** *ND 25*
- **Traitement:** *ND 20 (cela met un terme aux effets continus)*

Morsure de Feu

Ce poison particulièrement douloureux se révèle à terme plus handicapant que beaucoup, mais moins mortel que la plupart. Il doit être introduit directement dans le sang car bien trop amer pour qu'on l'absorbe sans le détecter. La méthode la plus fréquemment utilisée pour l'administrer consiste à en badigeonner une arme à l'aide d'un pinceau puis à l'introduire dans l'organisme de la victime en lui infligeant une blessure à l'aide de cette dernière. Une fois administrée de la sorte, la Morsure de Feu provoque des inflammations et un gonflement des articulations incroyablement douloureux, les symptômes les plus graves se manifestant près de la blessure. Ceux qui réagissent particulièrement mal au poison peuvent également être secoués par de violents spasmes.

Effets: dix minutes après avoir été administrée, la Morsure de Feu provoque une telle douleur chez la victime que l'on considère celle-ci comme Étourdie. Cet effet dure six heures, bien qu'un Jet de Constitution (ND 30) réussi réduise la gravité des effets (on considère alors la cible comme Fatiguée plutôt qu'Étourdie).

- **Artisanat:** *ND 25*
- **Traitement:** *ND 25 (peut faire passer la victime d'Étourdie à Fatiguée).*

Poison de Goutte

Arme de prédilection des assassins de tout poil, le Poison de Goutte tire son nom de sa viscosité soigneusement élaborée, laquelle permet de l'administrer en le faisant couler le long d'un fil suspendu au-dessus du visage de la victime endormie pour le déposer sur ses lèvres. Il faut assez longtemps pour concocter ce poison, car il doit être assez épais pour s'accrocher et glisser le long du fil, sans toutefois risquer de couler trop vite et d'éclabousser la cible. Le Poison de Goutte ne peut être administré à la victime que par ingestion, et son goût caractéristique le rend aisément identifiable si on en imprègne de la nourriture. Il faut qu'il ait pénétré le corps de la victime depuis quatre heures pour que ses effets apparaissent: violentes douleurs à l'estomac et nausée tenace, que beaucoup prennent pour une intoxication alimentaire ou une maladie quelconque.

Effets: une fois que le Poison de Goutte commence à faire effet, la cible doit effectuer un Jet de Constitution (ND 20) pour éviter que sa Constitution ne soit réduite de 2 Rangs. Que ce jet ait été réussi ou non, la cible devient Fatiguée pendant les 24 prochaines heures. Elle doit effectuer un nouveau Jet de Constitution toutes les heures, les conséquences étant les mêmes, jusqu'à ce que le poison soit traité ou que 24 heures aient passé. Au bout de 24 heures, le poison est évacué par l'organisme et tous les symptômes disparaissent. La victime du Poison de Goutte peut trépasser en ratant plusieurs jets de dé si sa Constitution (et par conséquent son Anneau de Terre et ses Blessures) tombe à 0.

- **Artisanat:** *ND 20*
- **Traitement:** *ND 15*

Poisons & Conditions

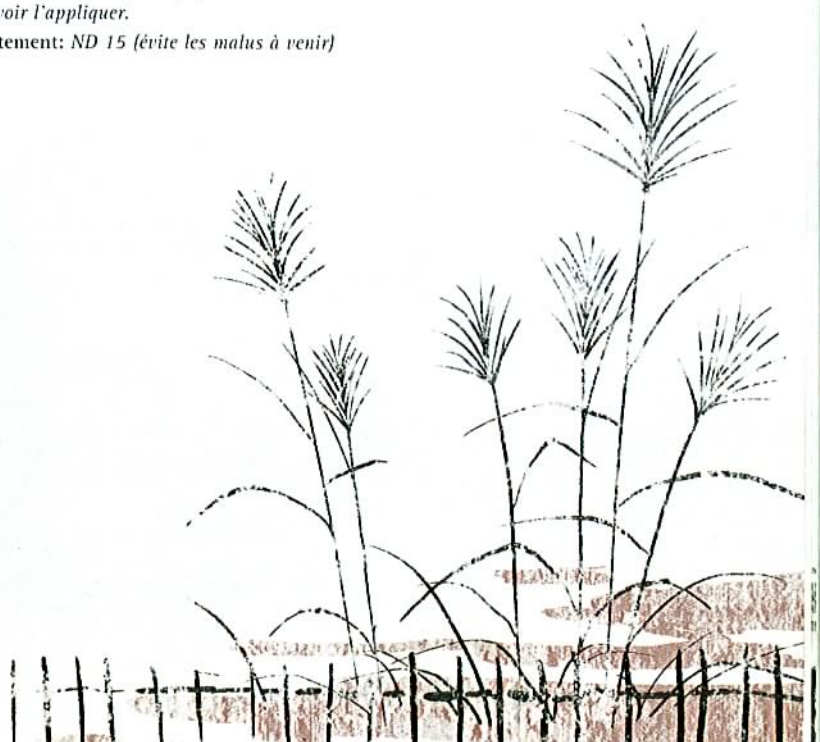
Sauf indication contraire, les Conditions provoqués par les poisons, comme Fatigué ou Étourdi, ne s'interrompent pas comme indiqué dans le Livre de la Terre. Pour que ces conditions disparaissent, il faut traiter la victime comme indiqué dans l'entrée Traitement.

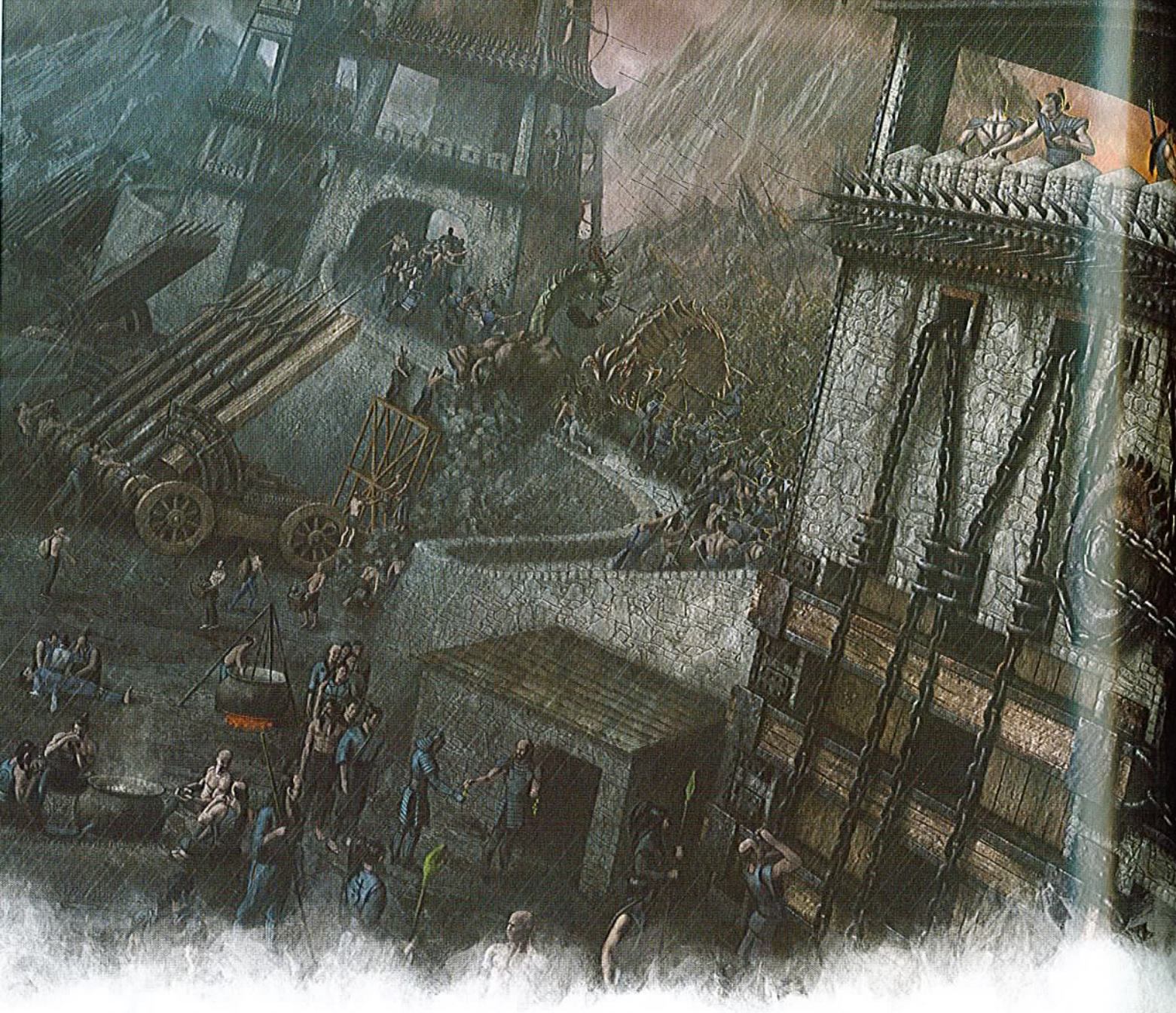
Venin

L'un des préceptes les plus élémentaires de la famille Shosuro, dont les membres demeurent sans conteste les plus grands maîtres empoisonneurs de tout Rokugan, dit que les concoctions complexes peuvent être évitées dès que l'on peut recourir aux poisons que la nature elle-même fournit, comme le venin des araignées ou des serpents. Ces substances, aussi difficiles à obtenir soient-elles, présentent l'avantage de moins éveiller les soupçons et de laisser des signes que beaucoup prendront pour les traces d'un accident naturel. Dans certains cas, il suffit à l'assassin de placer la créature venimeuse au contact de la victime plutôt que de tenter de lui administrer le venin, et de laisser la nature suivre son cours.

Effets: l'introduction de venin dans le sang réduit l'Agilité, les Réflexes, la Constitution et la Force de la victime de 1 chaque heure. Au début de la deuxième heure et à chaque heure par la suite, la cible peut effectuer un Jet de Constitution (ND 25) pour éviter de subir des malus supplémentaires pendant l'heure à suivre. Dans le cas contraire, les malus continuent à s'accumuler jusqu'à ce que la cible ait réussi trois jets consécutifs, que le poison soit traité, que 24 heures aient passé ou que la cible ait pu se reposer pendant une période de huit heures sans interruption. Si sa Constitution tombe à 0 à cause du poison, son Anneau de Terre et ses Blessures tombent également à 0 et elle meurt. Les Traits réduits reviennent à la normale sous 24 heures si la victime survit.

- **Artisanat:** *ND 10 pour préparer le venin de manière à pouvoir l'appliquer.*
- **Traitement:** *ND 15 (évite les malus à venir)*





Guide Géographique de l'Empire d'Émeraude

Provinces du Clan du Crabe

L'aspect le plus caractéristique des domaines du Clan du Crabe, celui qui les distingue par-dessus tout, est leur rôle de frontière défensive entre l'Outremonde et le reste de Rokugan. C'est cette immonde région qui les limite au sud et à l'ouest, et au fil des siècles, bien des terres qui appartenaient jadis au Clan du Crabe ont succombé à la Souillure, en particulier au huitième siècle, quand le Clan a subi les terribles assauts du Seigneur Oni connu seulement sous le nom de Mangeur. Depuis la défait de l'armée de Mangeur, la Grande Muraille Kaiu représente la limite du Clan et de l'Empire, et elle se dresse, vigilante, contre tous les futurs assauts des forces de Jigoku. La Muraille est le plus grand ouvrage fortifié de Rokugan, mesurant des dizaines de mètres haut et s'étendant sur d'innombrables kilomètres. Elle est parsemée d'une série de tours d'une robustesse à toute épreuve, autant de points défensifs d'où les machines de siège et les troupes d'assaut peuvent tuer dans l'œuf toute tentative d'invasion. À l'extérieur de la Muraille se trouve la Rivière de l'Ultime Résistance qui forme une sorte de douve destinée à ralentir encore les attaques ennemies. À l'intérieur, la muraille est bordée sur toute sa longueur par une vaste route. Les marchands Yasuki y ont installé d'un bout à l'autre divers étals, boutiques et maisons de thé. Pour passer la Muraille et entrer dans l'Outremonde, il faut traverser tout le réseau de tunnels piégés et étroitement gardés qui s'étend sous ces puissantes fortifications.

Les terres qui bordent la Grande Muraille Kaiu appartiennent essentiellement aux Hida, dont les provinces sont notoirement rocheuses et mal irriguées, et où la production agricole est réduite à sa portion congrue. Elles contiennent cependant d'importants gisements de minéraux et de fer, en particulier sur leur bordure orientale, là où elles englobent les Montagnes de la Muraille Bordant l'Océan. Au sud-est, les terres des Hida bordent le vaste bras de mer aux eaux tièdes appelé la Baie des Poissons Morts, dont l'abondante faune marine représente une source de nourriture majeure pour l'ensemble du Clan. Les terres des Hida sont parsemées de maints châteaux redoutables, petits et grands, parmi lesquels on peut citer la bâtisse ancestrale appelée Koten et le siège de la famille, Kyuden Hida.



La famille Yasuki contrôle les terres situées sur les rives nord et est de la Baie des Poissons Morts, régnant depuis la splendide forteresse de Yasuki Yashiki. Ses membres entretiennent également la cité fortifiée du Village de l'Eau Pure à la pointe de la baie. Elle se dresse à l'endroit où la Rivière de l'Or vient s'y jeter et représente par conséquent une plaque tournante commerciale majeure pour le sud de l'Empire. La baie elle-même est incroyablement poissonneuse, produisant souvent plus de nourriture que les terres cultivées des Hida. Les basses terres des Yasuki, sur la rive orientale, comptent parmi les principaux producteurs de saké et de feuilles de thé, les exportations principales du Clan du Crabe avec le fer. C'est une aubaine, car les besoins en approvisionnement des immenses armées du Clan dépassent toujours largement la production en nourriture. Même quand les Yasuki s'en sortent bien, le Clan du Crabe est parfois forcé de faire appel à la générosité du trésor impérial pour continuer sa guerre contre l'Outremonde.

La région la plus désolée des terres du Clan du Crabe est le territoire de la famille Kuni. Quand l'armée de Mangeur attaqua au huitième siècle, ces terres furent envahies et contaminées par la Souillure. Après la défaite de Mangeur et la construction de la Grande Muraille Kaiu, les Kuni reprirent peu à peu leurs terres, usant de rituels magiques pour les purifier de la corruption, ce qui eut malheureusement pour effet d'en chasser tous les autres kami élémentaires. Aujourd'hui, les Désolations Kuni sont un désert de roche nue, morne et sans vie, une plaie au sein même des terres du Clan du Crabe, dont les étendues vides ne sont égayées ça et là que par les rares huttes des shugenja Kuni. Rares sont les étrangers qui s'aventurent de leur plein gré dans les Désolations Kuni, et même les membres de cette famille eux-mêmes admettent que le fait de vivre dans un environnement contre nature et dépourvu de vie tel que celui-ci peut avoir des effets... néfastes sur l'esprit.

Quant aux terres ancestrales de la famille Hiruma, elles s'étendent malheureusement du mauvais côté de la Grande Muraille, dans l'Outremonde. Jusqu'au huitième siècle, elles faisaient partie des provinces du Clan du Crabe, mais durant l'assaut de Mangeur, elles furent complètement envahies. Les Hiruma passèrent trois siècles à s'efforcer en vain de reprendre leur château ancestral, et ils y parvinrent finalement en l'an 1130 durant le règne de l'Empereur Toturi Ier. Par la suite, les Hiruma réoccupèrent leurs anciennes terres, les purgeant de la Souillure comme les Kuni l'avaient fait pour les leurs. En raison de leur exposition, ces terres

sont lourdement fortifiées et étroitement surveillées, et l'on doit leur envoyer de l'eau et des vivres depuis la Grande Muraille Kaiu pour permettre aux Hiruma de survivre et de continuer à se battre. La famille Hiruma possède également quelques terres de l'autre côté du mur, y compris quelques modestes étendues cultivées au nord des Désolations Kuni et de petits domaines sur les pentes nord-est des Montagnes de la Muraille Bordant l'Océan. Pour l'essentiel, il s'agit de terres pauvres à la population éparse, et les Hiruma n'ont pas grand-chose d'autre à offrir au reste du Clan du Crabe que leurs bushi et éclaireurs redoutables.

Les provinces des Kaiu sont situées dans la partie nord du territoire du Clan. Elles sont réputées pour leur caractère particulièrement rocheux et montagneux, même selon les critères du Clan du Crabe, et comprennent la modeste chaîne des Montagnes du Crépuscule. La Grande Muraille Kaiu s'interrompt ici, car les forces de l'Outremonde elles-mêmes ne se risquent pas si loin dans le nord. Le Clan du Crabe maintient un certain nombre de petites forteresses et avant-postes, comme le Château du Fil de l'Aube et le Château des Pics Fracassés, pour surveiller le front septentrional et s'assurer que les troupes de l'Outremonde ne tentent pas de passer en contournant la Grande Muraille Kaiu.

Sur les pentes septentrionales des Montagnes du Crépuscule, face à la vaste étendue de la Forêt Shinomen, on trouve l'unique province de la famille Toritaka. Elle occupe une étroite vallée du nom de Tani Hitokage, ou Vallée des Esprits, réputée être un endroit doté d'exceptionnelles qualités spirituelles et le site de très fréquentes apparitions spectrales. Pendant la majeure partie de l'histoire de l'Empire, les Toritaka ont formé un Clan Mineur indépendant, celui du Faucon, mais après une catastrophe au douzième siècle, ils rejoignirent le Clan du Crabe. Leur vallée est assez fertile pour leur permettre de subvenir seuls à leurs besoins, mais les excédents de production sont rares et aucune route impériale importante ne traverse la Vallée des Esprits.

Village de l'Eau Pure [CB1]

Le terme de «village» peut s'avérer trompeur, car Sunda Mizu Mura est en réalité une grande ville d'une population supérieure à 5000 habitants, et un site commercial majeur pour le Clan du Crabe. À l'origine contrôlé par le Clan de la Grue, la cité passa aux mains du Clan du Crabe en même temps que le reste des domaines de la famille Yasuki au troisième siècle. Le Village de l'Eau Pure peut se targuer d'une activité commerciale en plein essor, que ce soit par voie fluviale ou maritime, et ses quais et docks sont toujours bourdonnants d'activité. Fidèle à la tradition du Clan du Crabe, c'est un site fortifié à la fois sur terre et en mer, doté d'immenses digues et de barrières sous-marines destinées à stopper net toute menace aquatique potentielle.

Château des Émissaires de l'Est [CB2]

Ce château nommé Shiro Koatsuki no Higashi est situé à l'extrémité orientale des Montagnes du Crépuscule, près de la Forêt Shinomen. Ce site isolé pourrait sembler de peu de valeur, et le château a en réalité été attaqué moins souvent que la plupart des autres forteresses du Clan du Crabe. C'est pour cette raison précise que les Yasuki en ont fait un centre des relations diplomatiques avec les autres Clans. La distance qui le sépare de l'Outremonde en fait un lieu idéal pour accueillir les dignitaires des autres Clans sans danger, et les Yasuki n'ont pas ménagé leurs efforts pour rendre le Château des Émissaires de l'Est plus accueillant et confortable que la plupart des forteresses du Clan du Crabe. Bien qu'il ne puisse rivaliser avec la splendeur de Yasuki Yashiki, il reste bien plus luxueux que les bâtisses habituelles du Clan, et les ambassadeurs et dignitaires s'y rendent régulièrement tout au long de l'année. Le château est également une plaque tournante du commerce par voie de terre (qu'il soit légal ou illicite) avec le Clan de la Licorne, dont les caravanes peuvent s'y rendre directement sans avoir à se soumettre aux strictes inspections des terres du Clan du Scorpion.

Forteresse des Oubliés [CB3]

Le Clan du Crabe est réputé pour les berserker qu'il compte parmi ses rangs, des hommes (et parfois des femmes) dont les terribles crises de fureur destructrice leur permettent parfois de faire basculer à eux seuls l'issue d'un combat. Malheureusement, ces qualités mêmes qui rendent les berserker si redoutables sur le champ de bataille en font des individus dangereux en toute autre situation. Ils sont renommés pour leur grossièreté, leur nature rude, violente et socialement inadaptée, et le Clan du Crabe tente généralement de les empêcher de trop se mêler aux autres habitants de l'Empire, voire aux autres soldats, dont la discipline risquerait de souffrir de la présence de guerriers aussi lunatiques. Les pires de ces éléments sont isolés au sein de leurs propres unités, et quand ils ne servent pas sur la Grande Muraille, ces soldats à problèmes sont en garnison à la Forteresse des Oubliés, également connue sous le nom de Toride no Wasuremono. Triste château même selon les critères du Clan du Crabe, située dans le territoire le plus accidenté et le plus inhospitalier des provinces des Hida, la Forteresse des Oubliés n'est rien de plus qu'une garnison solidement fortifiée disposant des infrastructures essentielles pour maintenir ses occupants en vie et en bonne santé. Le Clan du Crabe a pris grand soin de l'ériger à l'écart des routes commerciales longeant la Grande Muraille Kaiu, car les berserker en permission auraient tôt fait de s'intoxiquer avec du saké ou d'autres substances plus douteuses.

Koten, Hall Ancestral du Clan du Crabe [CB4]

Les membres du Clan du Crabe ne sont pas particulièrement renommés pour leur penchant pour la contemplation, et rares sont les samurais de ce Clan qui choisissent de se retirer dans la Confrérie de Shinsei. Toutefois, leur style de vie pragmatique ne veut pas pour autant dire qu'ils sont moins pieux que les autres habitants de l'Empire, et quiconque visite Koten le comprendra immédiatement. Là, dans un temple aussi bien fortifié et robuste qu'une forteresse, les membres du Clan du Crabe rendent hommage à ceux qui les ont précédé et se souviennent à jamais de leurs exploits. Des statues des héros du Clan s'alignent le long des murs et des moines psalmodient en permanence pour le repos de ceux qui sont morts ou qui ont disparu. Rares sont les reliques et autres souvenirs, car tout aussi rares sont les héros du Clan qui survivent pour transmettre ce genre d'effet à Koten. Ce qui est préservé en ce lieu, ce sont les histoires et les légendes relatives au courage et à la valeur des membres du Clan, et dont on se rappelle ici et nulle part ailleurs dans l'Empire. Les moines sont toujours prêts à écouter les histoires de leurs visiteurs, et à prêter l'oreille au récit d'un guerrier du Clan qui vient raconter, le cœur gros, les exploits d'un frère, d'un père, d'une mère ou d'un cousin héroïque. Les moines considèrent la préservation de ces histoires comme un devoir des plus sacrés, qu'ils accomplissent sans faute.

Kyuden Hida [CB5]

Sans doute la plus formidable forteresse de tout Rokugan, le robuste siège de la famille Hida sert de poste de commandement central à l'ensemble du système défensif de toute la Grande Muraille Kaiu et abrite une garnison permanente de plus de 3000 bushi vétérans du Clan. Le château est un bâtiment d'aspect fruste et pratique, entièrement dépourvu de toute sorte de décoration ou d'élément artistique. Son portail principal mesure plus de 18m de haut, et les murailles ont été conçues pour résister à n'importe quel type de siège. Le château est dressé au sommet d'un escarpement rocheux en altitude, offrant un excellent point

de vue sur le territoire environnant, et son architecture se fond sans difficulté dans le paysage accidenté, presque comme s'il avait jailli spontanément du sol. Après le tumultueux huitième siècle, le château est pourvu d'une remarquable décoration: le crâne de Mangeur, purgé de toute Souillure et suspendu au-dessus du portail principal, défiant la puissance de l'Outremonde.

Château du Fil de l'Aube [CB6]

Situé près de l'extrémité nord de la Grande Muraille Kaiu, cette antique forteresse des domaines de la famille Kaiu était autrefois un site défensif stratégique pour les provinces septentrionales du Clan du Crabe. Quand la Grande Muraille Kaiu fut construite, le Château du Fil de l'Aube devint la clef de voûte de son flanc nord. Il est situé entre deux grands sommets des Montagnes du Crépuscule, et toute troupe de l'Outremonde qui tenterait de contourner la muraille se jetterait tête la première contre ses redoutables défenses. Pour tout dire, aucun ennemi n'a jamais menacé le Fil de l'Aube, qui sert généralement de point de triage pour les troupes de réserve. Durant les crises majeures du douzième siècle, comme l'assaut de Daigotsu de 1158 ou l'invasion de Kalima en 1172, le Fil de l'Aube adopte un rôle beaucoup plus actif, servant de plaque tournante aux troupes du Clan du Crabe qui contre-attaquent sur le front de la Grande Muraille brisée.

Château des Pics Fracassés [CB7]

Ce château, qui constitue l'une des plus solides forteresses se dressant à la frontière nord des terres du Clan du Crabe, est l'homologue modeste du Fil de l'Aube. Il est situé du côté occidental des Montagnes du Crépuscule tandis que ce dernier garde le flanc oriental. On voit l'extrémité nord de l'Outremonde depuis les murailles du Château des Pics Fracassés, qui a repoussé plus d'un assaut des forces de Jigoku. Pendant le onzième siècle, il a essuyé l'assaut à grande échelle des légions des Sombres Moto, résistant pendant quarante jours à leur siège avant que les renforts n'arrivent pour repousser l'ennemi. Le château subit de graves dégâts durant le siège, mais il ne tomba pas, et une fois les troupes de l'Outremonde en déroute, la forteresse fut rebâtie plus solidement que jamais.

Shiro Hiruma [CB8]

Le foyer ancestral de la famille Hiruma est relativement petit. Il se dressait, fier et invaincu, jusqu'aux désastres du huitième siècle. Une fois que les légions de Mangeur eurent envahi les terres des Hiruma, ce château tomba aux mains de l'Outremonde et devint un symbole de honte et d'horreur pour le Clan du Crabe tout entier. Les Hiruma organisèrent maintes expéditions pour tenter de le reprendre, mais toutes échouèrent, coûtant souvent de nombreuses vies à la famille. Finalement, en l'an 1130, une armée réunissant les familles du Clan du Crabe parvint à le reprendre. Il fut purgé de la Souillure et rebâti, bien plus grand et résistant qu'autrefois. Des fortifications, des pièges et des retranchements secondaires entourent le château moderne et permettent de s'assurer qu'il ne sera pas pris au dépourvu comme jadis.

Shiro Kaiu [CB9]

Le foyer de la famille Kaiu n'est pas une forteresse aussi grande et redoutable que Kyuden Hida, mais il peut néanmoins représenter un obstacle plus impressionnant pour n'importe quel ennemi. Abritant les maîtres incontestés de la stratégie militaire de l'Empire, Shiro Kaiu peut se targuer de disposer des machines de guerre les plus sophistiquées et les plus efficaces de tout Rokugan, et nul ennemi n'a jamais percé de brèche dans ses murs bien qu'il soit fort proche de la Grande Muraille Kaiu. En plus de son rôle militaire, Shiro Kaiu abrite également la légendaire Grande Forge où les maîtres forgerons du Clan fabriquent les meilleurs sabres de l'Empire. On ne fabrique que quelques dizaines des fabuleuses Lames Kaiu chaque année, les forgerons étant contraints de subir des rituels de purification spéciaux s'ils veulent ne serait-ce qu'être admis à proximité de la forge.

Shiro Kuni [CB10]

Le Château Terrestre, ainsi qu'on le surnomme parfois, joue plusieurs rôles au sein du Clan du Crabe. Les Kuni y ont leur principal dojo, ainsi que d'autres installations comprenant un vaste laboratoire destiné à leurs sinistres expériences. Toutefois, le château sert également de centre de commandement à la Grande Muraille Kaiu, et des troupes importantes y demeurent en réserve pour venir en renforts sur le mur durant les assauts dangereux. Le château lui-même est de taille relativement modeste, et comme la plupart des bâtiments du Clan, il est assez épuré, d'une conception fonctionnelle avant tout. Il n'est toutefois pas particulièrement fortifié: il sert plus de poste de commandement, de centre de communication et de formation que de forteresse défensive.

Yasuki Yashiki [CB11]

Le foyer de la famille Yasuki est un modèle de contraste avec la plupart des autres domaines du Clan du Crabe. Bien qu'il soit fortifié et tout aussi capable de supporter un assaut que n'importe quel autre château de Rokugan, Yasuki Yashiki est également un splendide ouvrage aux agréables jardins, décoré de splendides œuvres d'art venues de tout l'Empire. Bien que les Yasuki aient des goûts plus tape-à-l'œil que les membres de Clans plus traditionnels et décents comme ceux de la Grue et du Scorpion, Yasuki Yashiki n'en reste pas moins un endroit bien plus confortable et familier aux autres Rokugani que les austères et efficaces châteaux Hida, Hiruma et Kaiu. Des négociations militaires et commerciales y ont lieu chaque année. Pour les samurai en mission d'affaires, obtenir une invitation au palais d'hiver de Yasuki Yashiki est une véritable aubaine.

Provinces du Clan du Dragon

On n'utiliserait jamais l'adjectif hospitalier pour qualifier les provinces du Clan du Dragon, bien que cela n'ait rien à voir avec les samurai qui y vivent. C'est plutôt la nature montagneuse de leurs terres, plus prononcée que dans n'importe quelle autre province des Clans Majeurs, qui les rend si désagréables et peu accueillantes. De plus, les sommets de la Grande Muraille du Nord sont sensiblement plus froids que les Montagnes du Toit du Monde ou la chaîne des Montagnes du Crépuscule, plus au sud, et les températures qui règnent dans les terres du Clan sont moins confortable que presque partout ailleurs. En plus de décourager les invités, cela rend la vie plus difficile pour les membres du Clan eux-mêmes. Toutefois, en réaction à ces conditions difficiles, ils sont devenus robustes et travailleurs, capables de s'adapter à n'importe quelle situation.

Les provinces des Mirumoto représentent le stéréotype austère et effrayant auquel pensent la plupart des gens quand ils évoquent les montagnes du Clan du Dragon. Elles sont rocheuses et en grande partie glaciales, et les rares régions arables qu'elles comportent ont été arrachées aux montagnes au prix d'un labeur harassant et d'un dévouement sans borne. Cette famille est la plus vaste de tout le Clan et comprend environ la moitié de ses effectifs totaux. Les dojo destinés à former ses jeunes samurai parsèment ce paysage accidenté. Malgré leur nature désolée, les provinces des Mirumoto sont les plus densément peuplées des terres du Clan du Dragon, et on y trouve partout de petits villages et villes, même dans les régions les plus inhospitalières.

La famille Kitsuki contrôle les régions de basse altitude et le pied des montagnes des provinces du Clan, et ce sont leurs domaines qui fournissent la majeure partie des récoltes et de l'alimentation du Clan. Bien que plus montagneuses que les terres auxquelles

sont habitués la plupart des Rokugani, ces provinces sont les plus familières pour les étrangers qui ont l'honneur de pénétrer dans les domaines du Clan du Dragon. Les routes y sont notoirement difficiles à trouver, et certaines légendes prétendent qu'on ne peut découvrir ces sentiers que si le Clan du Dragon le veut bien. Quoi qu'il en soit, certains artisans ne ménagent pas leur peine pour s'y faire inviter, considérant les pics enneigés comme une inspiration inégalable. Les terres des Kitsuki, comme celles des Mirumoto plus loin au nord, comptent nombre de villages et de dojo, et la famille met l'accent sur l'éducation et la formation continue.

Les terres des Togashi sont étonnamment productives bien qu'elles soient les moins densément peuplées des provinces du Clan. Leur territoire n'est souvent guère plus qu'une vaste étendue de montagnes parsemée ça et là de quelques villages, lesquels parviennent pourtant à vivre en autosuffisance. Les paysans qui vivent ici considèrent les moines tatoués Togashi avec un mélange de respect et de malaise, mais ils ont fini par comprendre qu'il s'agissait de maîtres généreux, aussi bizarres soient-ils.

Les provinces de la famille Tamori (qui appartenaient aux Agasha avant la Guerre contre l'Ombre au douzième siècle) sont les plus inhospitalières des régions appartenant au Clan du Dragon, presque uniquement composées de pics déchiquetés et d'étroites vallées, et ne comportant presque aucune plaine. Les étrangers, et parfois les Tamori eux-mêmes, surnomment ces régions le Labyrinthe Tortueux. Les Tamori ne sont toutefois pas aussi grégaires que leurs prédécesseurs les Agasha, et ils sont ravis de vivre dans une région aussi inaccessible et dangereuse. C'est grâce à la magie et à la générosité des autres familles du Clan du Dragon qu'eux et les quelques paysans qui les servent parviennent à survivre.

Forteresse des Confins [D1]

Bâti au flanc de la grande Tenkenniyoru Yama, la deuxième plus grande montagne de Rokugan, la Forteresse des Confins fut conçue et érigée pour être extrêmement difficile à apercevoir pour quiconque ne sait pas exactement où elle se trouve, sans même parler de s'y rendre. Les murs de la forteresse se fondent dans les rochers qui l'entourent, à tel point qu'un observateur non averti ou peu vigilant peut facilement prendre le bâtiment entier pour un affleurement rocheux de forme incongrue et passer son chemin (si tant est que qui que ce soit puisse se promener si haut dans les sommets de la Grande Muraille du Nord). Bien qu'il s'agisse ostensiblement d'un bâtiment appartenant aux Togashi, la forteresse abrite également quelques membres de chacune des autres familles du Clan du Dragon. Malgré sa taille relativement importante, ses effectifs ne se montent guère à plus de trois douzaines d'individus.

Le vrai but de la forteresse est d'abriter une grande crypte dissimulée dans ses profondeurs. Les portes de la crypte sont un casse-tête (le genre d'énigme que les membres du Clan sont connus pour apprécier), une mécanique complexe qu'il faut connaître pour parvenir à entrer. Certains pensent que seul le Champion du Clan du Dragon sait comment ouvrir cette crypte connue sous le nom d'Énigme Ultime, tandis que d'autres croient que nul n'en connaît le secret. On ignore ce qu'elle contient, et certains membres du Clan prétendent même qu'elle est vide.



Château du Grand Précipice [D2]

Domaine commun aux familles Mirumoto et Kitsuki, le Château du Grand Précipice est peut-être le plus grand dojo du Clan du Dragon en dehors de l'antique et légendaire Dojo de la Montagne de Fer. Dans son enceinte, les Bushi Mirumoto s'entraînent aux côtés des Enquêteurs Kitsuki. Les membres de la secte martiale unique des enquêteurs connus sous le nom de Justiciers, ceux qui se servent de leurs compétences martiales pour prouver la culpabilité des criminels, sont également formés ici, et bénéficient à la fois des Techniques Kitsuki et Mirumoto.

En plus de sa valeur en tant que dojo majeur pour le Clan, le Château du Grand Précipice est un dépôt d'armes et d'autres ressources soigneusement stockées au cas où le Clan subirait une invasion, un siège ou quelque autre calamité. Thésauriser ainsi des armes ne semble guère conforme à la personnalité du Clan du Dragon, mais malgré leur réputation énigmatique et poétique, les Mirumoto sont au bout du compte des gens très pragmatiques, et ils ne voient là qu'une raisonnable précaution visant à assurer leur sécurité future.

Vénérable Demeure de la Lumière [D3]

Le mystérieux monastère qui abrite l'ordre des moines tatoués Togashi a porté bien des noms différents au fil de son histoire, y compris Kyuden Togashi et Kyuden Hitomi, mais la plupart du temps, on le connaît sous le nom de Vénérable Demeure de la Lumière. Situé dans les hauteurs des montagnes des provinces occidentales du Clan du Dragon, la Vénérable Demeure est visible à des kilomètres à la ronde pour qui la cherche des yeux... mais aucun sentier ne semble gravir les montagnes jusqu'aux immenses portes du monastère. Les rares étrangers à avoir visité cet endroit se demandent parfois comment on a bien pu construire une si grande bâtisse au sommet des montagnes, mais les Togashi ne se soucient pas de répondre à cette question. D'un point de vue architectural, les témoins décrivent la Vénérable Demeure comme un mélange de temple et de château.

Si le monastère est si difficile d'accès, c'est soi-disant parce que l'escalade qui y mène représente un changement profond chez ceux qui recherchent les Togashi dans l'espoir de rejoindre leurs rangs. Certes, si la majorité des membres de l'ordre des hommes tatoués sont d'anciens samurai du Clan du Dragon, on y trouve également des individus issus de tous les Clans Majeurs et de la plupart des Clans Mineurs.

Naturellement, les quartiers réservés aux invités dans la Vénérable Demeure sont extrêmement limités, et aucun Clan Majeur n'y a envoyé de délégation officielle depuis bien des décennies, sachant depuis longtemps que ce genre d'entreprise serait futile. Les quelques appartements disponibles sont essentiellement réservées aux membres d'autres familles du Clan du Dragon en visite, mais tous les moines tatoués sont libres d'inviter qui ils veulent, et certains ne s'en privent pas de temps à autre. En dehors de ses chambres austères, la Vénérable Demeure est bâtie comme un temple pourvu d'un étage principal où l'on trouve des autels dédiés à toutes les Fortunes et tous les kami majeurs tandis que les niveaux inférieurs, taillés à même la montagne, contiennent d'innombrables sanctuaires réduits voués à toutes les Fortunes mineures de l'Empire.

Tours des Flammes du Nord [D4]

Les Tours des Flammes du Nord, parfois aussi appelées Tours de Guet du Nord, sont un ensemble de cinq grandes tours construites sur le terrain relativement plat des provinces septentrionales du Clan du Dragon, là où elles jouxtent les pentes les plus raides et les vallées les plus encaissées des montagnes de la Grande Muraille du Nord. Les tours sont tout justes visibles les unes des autres, et en théorie, des signaux pourraient donc se transmettre de l'une à l'autre, traversant les étendues dégagées de la frontière nord du Clan du Dragon. Elles furent bâties pour aider à défendre le Clan contre les agressions des ennemis gaijin venus du nord, en particulier les pillards Yobanjin qui vivent dans les steppes septentrionales au-delà des montagnes. Mais d'un point de vue réaliste, les tours sont trop éloignées les unes des autres pour qu'on s'en serve autrement qu'en tant que système d'alarme avancé.

Les Mirumoto ont parfois évoqué la possibilité d'ajouter des tours à cette ligne de défense, mais la géographie accidentée des montagnes rend cette option peu réaliste. Au fil des ans, le Clan du Dragon a donc au moins ajouté des casernes et des entrepôts à la base de chaque tour pour s'assurer de pouvoir y cantonner plus de soldats si cela s'avérait nécessaire.

Piliers de la Vertu [D5]

Les Piliers de la Vertu forment un site sacré associé à l'ordre des Togashi. Rare sont ceux qui connaissent son existence en dehors des moines, et plus rares encore ceux qui l'ont visité. Pour un Togashi, amener un étranger jusqu'aux Piliers est considéré comme une immense marque de respect, indiquant que le moine pense que son invité à l'étoffe et l'intellect nécessaires pour pouvoir appréhender les préceptes simples mais essentiels qu'ils représentent.

Les Piliers sont un lieu où les Togashi peuvent méditer sur les leçons les plus élémentaires de leur ordre, loin des soucis du reste du Clan du Dragon. Ils sont situés dans les hauteurs des montagnes du Clan, loin de toute autre localité, même de la Vénérable Demeure de la Lumière. Une simple arche torii se dresse devant trois énormes piliers rocheux creusés pour pouvoir être utilisés par l'ordre et surmontés chacun d'une statue représentant l'un des premiers disciples de Togashi, les fondateurs de l'ordre des moines tatoués. Bien qu'on ait oublié leurs noms depuis longtemps, chacun de ces trois moines représente un aspect élémentaire de la philosophie des Togashi: sagesse, moralité et discipline.

Château du Gel Matinal [D6]

La forteresse isolée connue sous le nom de Château du Gel Matinal compte parmi les nombreux sites des terres du Clan du Dragon qui ne pourrait exister nulle part ailleurs, tout simplement parce que la philosophie qu'elle représente est étrange (voire incompréhensible) pour les autres Clans. Le Château du Gel Matinal a été conçu à l'origine pour être un dojo, mais différent de tous ceux des terres du Clan du Dragon, voire de l'Empire, car il est censé apprendre aux samurai comment enseigner. En pratique, il s'agit d'un dojo pour sensei. Au sein des autres Clans, ce genre d'approche n'aurait guère de sens. L'opinion générale veut après tout qu'un grand guerrier devienne un sensei parce qu'il a choisi d'enseigner ses méthodes à autrui, et ses élèves doivent prouver selon ses propres critères qu'ils sont dignes de les apprendre.

Le Clan du Dragon n'a pas entièrement abandonné l'approche traditionnelle de la relation entre sensei et élève, mais ses membres comprennent qu'il est dans l'intérêt de leurs grands guerriers de transmettre tout ce qu'ils peuvent à leurs disciples. Afin de faciliter ce processus, ceux qui sont choisis pour succéder à d'autres sensei dans des dojo majeurs des provinces du Clan du Dragon séjournent pendant une période pouvant durer jusqu'à six mois au Château du Gel Matinal pour se préparer à leurs futurs devoirs d'enseignants. Même les plus traditionnalistes des samurai du Clan du Dragon savent qu'on n'envoie pas un soldat à la guerre sans l'y préparer, alors pourquoi ne pas faire de même avec les responsables de la formation de la prochaine génération de guerriers ?

Shiro Kitsuki [D7]

Le Château de la Dernière Marche est à la fois le foyer ancestral de la famille Kitsuki et le centre diplomatique du Clan du Dragon. C'est le premier bâtiment important le long de la route principale qui mène les voyageurs aux montagnes du Clan du Dragon, et le seul à être accessible par des moyens conventionnels. La légende veut que même la route menant à Shiro Kitsuki soit difficile à trouver pour quiconque n'est pas le bienvenu dans les terres du Clan du Dragon, et qu'elle dise vrai ou non, les routes menant du château aux montagnes du Clan sont au dire de tous extrêmement difficiles à parcourir si l'on n'est pas un voyageur et un montagnard des plus expérimentés.

Shiro Kitsuki est en fait un trio de châteaux reliés les uns aux autres par une muraille fortifiée. Celle-ci est percée de dizaines de fenêtres qui épient l'approche des visiteurs comme autant d'yeux curieux. En raison de sa relative accessibilité (un aspect que bien des visiteurs contesteraient vigoureusement) et des perceptions notoirement aiguisées des Kitsuki, ce domaine fut choisi jadis pour devenir le principal lieu où accueillir les invités du Clan, en particulier durant l'hiver. Le grand château a plus du double d'appartements réservés aux invités par rapport au deuxième plus grand château du Clan, et les salles de cour sont un peu plus somptueuses – et de toute évidence plus traditionnelles – que celles des domaines des familles les plus individualistes. Quelques suites sont réservées aux visiteurs venus des terres du Clan de la Libellule au sud, afin qu'ils puissent contacter plus rapidement leurs alliés du Clan du Dragon (pour lequel ils servent en quelque sorte de tampon retenant les visiteurs importuns).

En plus de servir de cœur diplomatique, Shiro Kitsuki est également un grand centre d'enseignement pourvu de vastes bibliothèques, de multiples dojo destinés à la formation des jeunes Kitsuki, et d'un grand temple créé et géré conjointement avec les Tamori pour permettre aux deux familles de mieux se connaître.

Shiro Mirumoto [D8]

Bien qu'il ne s'agisse pas du foyer traditionnel du Champion du Clan du Dragon, Shiro Mirumoto est l'endroit d'où le Clan a été dirigé durant la majeure partie de son histoire. Les champions Togashi ont généralement délégué leur autorité et leurs responsabilités aux seigneurs Mirumoto. Par conséquent, la plupart des fonctions de gestion du Clan, comme les problèmes de succession, les relations avec les autres Clans et la collecte des impôts, se sont centrées autour de Shiro Mirumoto.

En conséquence, les fonctions de Shiro Mirumoto sont relativement diverses comparées à celles que remplissent normalement les domaines familiaux. C'est avant tout une forteresse militaire: c'est ainsi qu'on l'a conçu à sa construction. En fait, il s'agit de la forteresse la plus vaste et la mieux défendue des terres du Clan du Dragon. C'est également l'un des plus grands centres de formation, car le Dojo de la Montagne de Fer, l'une des institutions éducatives majeures des Mirumoto, se trouve juste à côté.

Bien que les Kitsuki reçoivent traditionnellement la majorité des invités du Clan au Château de la Dernière marche, les Mirumoto accueillent ici des invités en nombre plus restreint à chaque saison. Traditionnellement, en raison de sa nature militaire, seuls des individus dotés d'une discipline rigide et militaire sont invités à séjourner à Shiro Mirumoto: la plupart des courtisans et artisans trouvent l'endroit par trop austère pour y passer une saison entière et le Clan du Dragon ne veut certainement pas offenser ses invités.

Shiro Tamori [D9]

Autrefois connu sous le nom de Kyuden Agasha, Shiro Tamori a beaucoup change quand les derniers Agasha qui n'avaient pas abandonné le Clan du Dragon pour celui du Phénix furent réunis au sein de la nouvelle famille Tamori. Le château reflète désormais mieux les penchants martiaux des Tamori et le peu d'intérêt qu'ils manifestent incontestablement à divertir leurs invités. Il s'agit là d'un marché plutôt équitable, car les rares individus qui ont été invités au château le trouvent tout à fait inhospitalier en plus d'être troublant. S'ajoutant à la nature belliqueuse et généralement froide de la plupart des samurai Tamori, d'étranges expériences alchimiques ont constamment lieu dans les vastes fonderies du château, générant une sorte de malaise permanent. D'étranges odeurs planent dans l'air à toute heure, et ceux qui viennent ici en visite ont l'impression désagréable que le bâtiment risque d'exploser d'une minute à l'autre. Ces doutes ne sont toutefois pas totalement infondés: le château est bâti au flanc d'un volcan endormi, mais pas entièrement éteint, connu sous le nom de Montagne de la Dent de Feu. Le château lui-même est entouré de remparts menaçants et de tours défensives, ce qui évoque plus une forteresse du Clan du Crabe que la demeure d'une famille de shugenja. Malgré son isolement, le château est quasiment autosuffisant. Les paysans qui travaillent dans les champs en dehors de ses murs, les artisans qui fabriquent ses vêtements et ses outils, les eta qui s'occupent de ses déchets et de ses cadavres... Tous vivent dans le château.

Lors des siècles précédents, quand le château s'appelait encore Kyuden Agasha, les relations avec le Clan du Phénix étaient cordiales et les visiteurs de ce Clan venaient encore dans ce bâtiment bien qu'il soit distant et peu accueillant. À l'époque moderne, le ressentiment qu'éprouvent bien des Tamori vis-à-vis de la défection de la famille Agasha empêche toute coopération notable.

Tetsu Kama Mura [D10]

Le Village de la Montagne de Fer abrite la plus productive mine de fer de toutes les provinces du Clan du Dragon, ce qui n'est pas peu dire compte tenu de la richesse minérale des montagnes septentrionales. Les provinces des Mirumoto en particulier peuvent se vanter de disposer de nombre de mines de fer, mais nulle ne peut rivaliser avec le volume brut extrait de celles de Testu Kama Mura.

Provinces du Clan de la Grue

Les régions contrôlées par le Clan de la Grue comptent parmi les plus belles et les plus fertiles de tout l'Empire, ce qui a souvent suscité l'inimitié des autres Clans au fil des siècles. Les rivaux du Clan affirment que ces terres sont les meilleures parce que Dame Doji était la sœur préférée du premier Hantei, tandis que ses alliés le défendent en faisant remarquer que ses membres n'ont pas ménagé leur peine pour cultiver la beauté de leur foyer, l'entretenant pendant des siècles au nom de l'Empereur.

On pourrait croire que ce sont les Doji qui ont hérité des plus belles terres des provinces du Clan de la Grue, mais cet honneur revient en réalité à leurs cousins Kakita. Les Doji règnent cependant sur des régions extrêmement fertiles et disposent de paysans qui comptent parmi les plus travailleurs de tout l'Empire. C'est une nécessité pour cette famille, dont les effectifs comptent parmi les plus importants de tout Rokugan. La famille dispose également de beaucoup de bois, notamment dans la forêt d'Osari Fori, dont ils préservent, cultivent et exploitent la production pour l'artisanat et la construction.

Certains affirment que les terres des Kakita sont les plus belles que possède le Clan de la Grue, et par conséquent les plus somptueuses de tout l'Empire, et il est tout à fait possible que cette réputation ne soit pas usurpée. La famille compte de nombreux

artisans, et au fil des siècles, ces régions ont été méticuleusement entretenues et utilisées par des jardiniers, des sculpteurs et autres artistes aux talents hors du commun. Même les régions destinées à un usage des plus terre à terre, comme les rizières entretenues par le peuple, font souvent partie de sites splendides offrant d'admirables panoramas. Ces provinces ne sont guère pas plus fertiles que celles des autres familles du Clan de la Grue... ce qui revient à dire qu'elles sont légèrement plus productives que les terres ordinaires de n'importe quel Clan.

Les domaines des Daidoji offrent un saisissant contraste par rapport à ceux de leurs frères de Clan, car les seules améliorations qu'ils leur ont apportées sont d'origine agricole. Les rares décorations qu'on y trouve sont le fait d'autres familles qui leur devaient des services ou leur offraient des présents. Les Daidoji représentent le noyau de la défense du Clan de la Grue contre ses ennemis, et si leurs terres paraissent naturelles et agréables au premier coup d'œil, elles ont en fait été soigneusement modifiées au fil des ans pour faire bénéficier la famille d'atouts stratégiques proéminents contre toute troupe ennemie. Un Kaiu ou un Akodo averti serait très impressionné devant un tel agencement, mais ces modifications sont si subtiles que n'importe quel autre samurai n'y verrait que du feu.

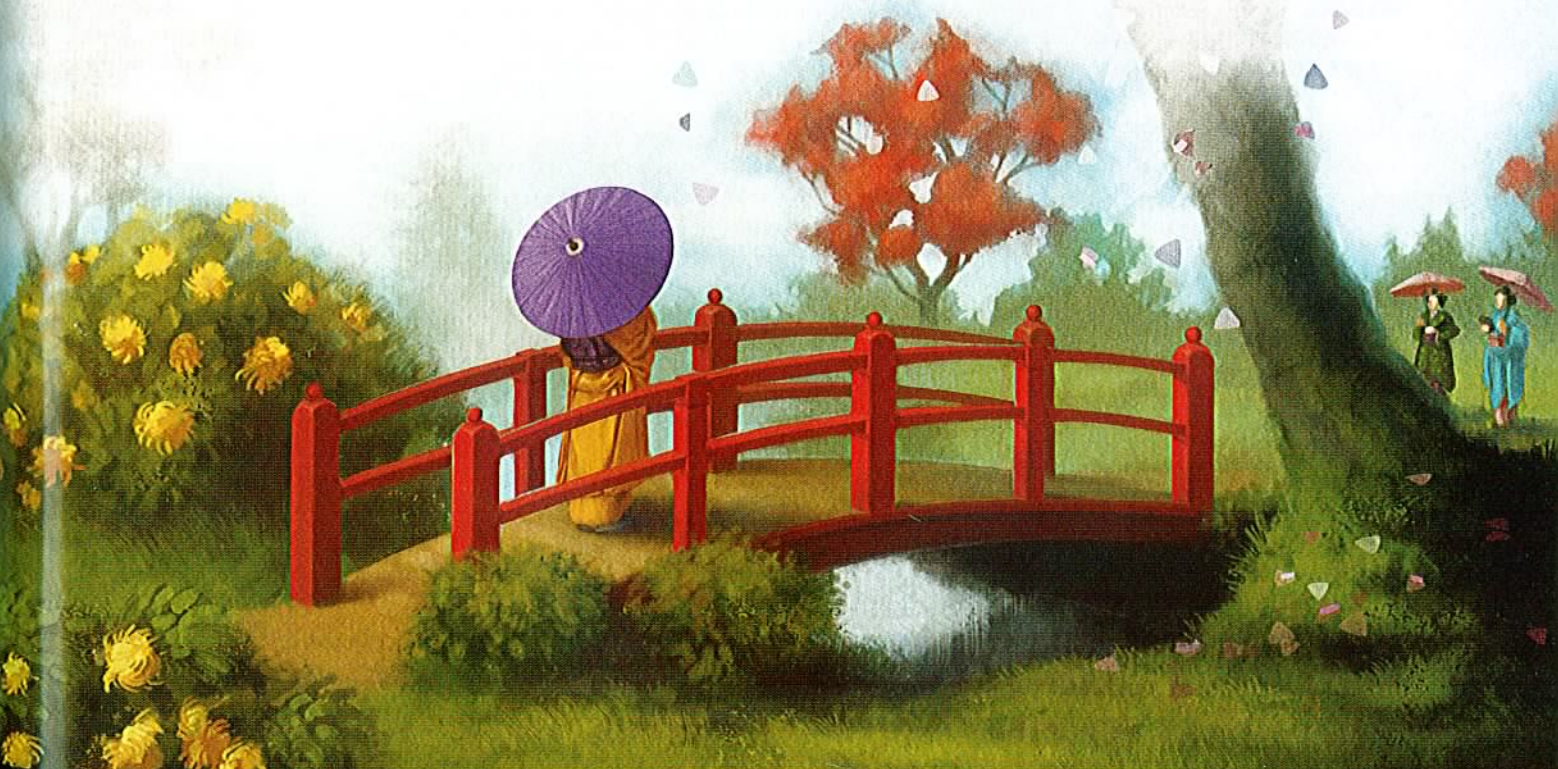
Les provinces des Asahina ne paraissent ni aussi belles ni aussi riches que celles des autres familles du Clan de la Grue, mais l'accent y est mis sur la sérénité et le calme. Certains ont même été jusqu'à dire qu'il serait presque impossible de faire la guerre dans ces régions, tellement l'atmosphère y est sereine. Malheureusement, l'histoire a démenti ce mythe, mais les Asahina n'ont jamais cessé de chercher à apaiser les ardeurs guerrières du cœur des autres samurai. Pour eux, le paysage lui-même est une toile idéale pour peindre le tableau idyllique de la paix qu'ils recherchent.

Benten Seido [GR1]

Les sanctuaires dédiés aux fortunes, et en particulier aux Sept Fortunes, sont très courants dans tout l'Empire. Chacun des Clans Majeurs a tendance à vénérer l'une d'entre elles plus que les autres, en raison des différentes philosophies auxquelles chacun adhère. Le Clan de la Grue a un penchant pour Benten, Fortune de l'Amour Romantique. Cela ne veut pas dire que ses membres placent l'idéal amoureux au-dessus de tout : tant s'en faut, car étant l'un des Clans les plus impliqués dans la politique, le Clan de la Grue prise surtout le mariage en tant qu'alliance politique et de mission. Toutefois, l'amour romantique est une puissante émotion et un merveilleux sujet de pièces de théâtre, de poèmes, de contes et d'œuvres d'art en général. Dans ce cadre, le Clan a fait un excellent usage du concept de l'amour durant toute son histoire. Le fait que des milliers d'habitants de l'Empire convoitent les belles jeunes femmes ou les séduisants bretteurs du Clan ne fait qu'accroître le crédit que ses membres accordent au pouvoir de Benten. En signe de reconnaissance, ils ont construit un temple vaste et complexe pour lui rendre honneur. Bien qu'il s'agisse d'un bâtiment très élaboré compte tenu de sa nature religieuse, il reste relativement modeste comparé à la majorité des constructions du Clan de la Grue. Il est entretenu à la fois par des shugenja Asahina et des moines d'un ordre vénérant les Fortunes et spécialement dévoué à Benten.

Académie de Duel Kakita [GR2]

Les artisans Kakita sont pour la plupart considérés comme les meilleurs de tout l'Empire, même si certains membres d'autres familles ayant des penchants pour l'art contesteraient sans doute cette affirmation. Shiro sano Kakita abrite toutes les branches de l'Académie d'Artisans Kakita. Si elle tient son nom des duellistes Kakita, c'est bien parce qu'ils y règnent en maître et constituent ses éléments les plus célèbres. Bien que le nombre d'élèves artisans des familles Kakita et Doji soit plus important que dans tout autre Clan, il n'arrive pas à la cheville des effectifs des élèves étudiant les méthodes de combat au sabre du Clan de la Grue, universellement considérées comme le style dominant à Rokugan. Bien qu'il y ait bien des sites au sein des terres du Clan de la Grue où des sensei Kakita enseignent à leurs élèves, nul n'est aussi grand et aussi renommé que l'institution qui porte leur nom. L'Académie Kakita n'a d'autre objectif que celui d'instruire ses élèves. Elle enseigne essentiellement à de jeunes membres du Clan de la Grue, mais on trouve parmi les élèves un bon nombre de membres d'autres Clans. Il n'est pas rare que d'autres familles et Clans fassent appel à des faveurs considérables pour que leurs enfants aient la possibilité d'étudier dans cette académie extrêmement prestigieuse.



Kosaten Shiro [GR3]

Pendant la majeure partie de son existence, Kosaten Shiro a été à l'avant-garde du conflit apparemment éternel entre le Clan de la Grue et son voisin le Clan du Lion. Comme la plupart des affaires militaires, cette guerre était essentiellement gérée par la famille Daidoji. Très tôt durant l'histoire de l'Empire, il devint évident que le conflit avec le Clan du Lion n'était pas de ceux qui s'achèverait discrètement ou rapidement. Plutôt que d'être contraints d'expédier de nombreux soldats depuis Shiro Daidoji chaque fois qu'une escarmouche éclatait le long de la frontière, les Daidoji bâtirent Kosaten Shiro directement sur le front pour s'assurer de bénéficier d'une présence constante dans la région et de pouvoir intervenir rapidement dès que la violence éclaterait. Le château est considéré comme un élément-clef de la ligne de défense occidentale du Clan de la Grue, et les Daidoji le tiennent en haute estime. Toutefois, ils conservent leur sens pratique et considèrent Kosaten Shiro comme un atout militaire certes utile, mais pas irremplaçable.

Kyuden Doji [GR4]

Kyuden Doji est le véritable cœur du Clan de la Grue. C'est de là que les Doji règnent sur les immenses provinces de leur Clan et coordonnent la machine politique extraordinairement complexe de laquelle il tire son pouvoir. Les premiers plans de ce splendide domaine furent tracés par Dame Doji elle-même, et le Clan n'a pas ménagé ses efforts pour rester dans le ton, ne l'agrandissant qu'après mûre réflexion sur la façon dont ces ajouts allaient influer sur l'ensemble du bâtiment. Ce château à dix étages se dresse sur un haut plateau côtier. Il est entouré de vastes jardins et de nombreux autres bâtiments. Les Jardins Fantastiques sont d'ailleurs aussi célèbres dans tout Rokugan que le palais des Doji lui-même.

Contrairement à bien des domaines des grandes familles, le palais des Doji n'abrite aucun dojo important ni aucune troupe militaire d'envergure. Il est exclusivement réservé à la gestion et à la politique. Il comprend de grands et somptueux quartiers pour les invités, capables d'accueillir à tout moment plus d'une centaine d'hôtes et leur suite. Naturellement, de tels effectifs ne sont pas chose courante, mais les Doji ont fréquemment accueilli ici le palais d'hiver de l'Empereur.

La formation des courtisans Doji, membres de la principale École de la famille, a lieu dans une petite ville des environs nommée Shizuka Toshi. Cette localité fut créée tout spécialement dans le but d'éviter aux jeunes courtisans de risquer de couvrir le Clan de honte avant d'avoir été correctement formés. Par ailleurs, bien que la politique et l'art soient omniprésents dans le palais de la famille Doji, celle-ci a choisi de former ses artisans dans une branche de l'Académie des Artisans Kakita connue sous le nom de Palais des Sept Plis.



Cité des Rives Abandonnées [GR5]

Mura Sabishii Toshi est une cité relativement à l'écart, isolée par les collines et les falaises de la côte et située dans l'arrière-pays des provinces méridionales du Clan de la Grue. Peu de visiteurs tombent dessus à moins de la rechercher spécifiquement. Cela convient tout à fait au Clan de la Grue, car la Cité des Rives Abandonnées est une de leurs plaques tournantes commerciales. Ce n'est donc pas vraiment le genre de spectacle que l'on veut offrir à un honorable invité qui vient jouir des merveilles des provinces. Quant aux clients qui viennent ici pour affaires, ils recherchent activement la ville et la trouvent sans mal.

C'est la famille Daidoji qui a pour tâche de surveiller les marchands qui font négoce des considérables ressources matérielles du Clan de la Grue, et le légendaire Conseil Commercial Daidoji a son quartier général dans la Cité des Rives Abandonnées. On dit que les négociations avec le Clan de la Grue ne sont jamais plus impitoyables et acharnées que lorsqu'elles ont lieu dans cette localité, et il est avéré que les Daidoji sont notoirement moins diplomates et courtois que les autres membres de leur Clan.

Cette cité est le principal centre de relations entre les Clans de la Grue et de la Mante, car les membres de ce dernier sont généralement considérés comme des hôtes grossiers, et souvent gardés sous étroite surveillance partout ailleurs. Ce n'est que dans cette ville que la nature de la relation entre Clan de la Grue et Clan de la Mante s'exprime sous sa forme la plus naturelle, celle d'une rivalité commerciale qui fluctue énormément d'une saison à l'autre.

Château de la Vigie [GR6]

Village et donjon mineur du sud des provinces du Clan de la Grue, le Château de la Vigie est une localité dont on ignore le but initial, même si beaucoup pensent qu'il était censé surveiller la mer pour prévenir les attaques de pirates à l'aube de l'histoire de l'Empire. Certes, le petit château est perché sur une haute falaise qui lui donne vue sur la mer, mais s'il a pu servir dans ce cadre, ce n'est plus le cas depuis longtemps. Pendant la majeure partie de son existence, il n'a servi que de trou perdu où affecter les soldats du Clan qui s'étaient attiré le courroux de leurs officiers en chef.

Cependant, il advint qu'un jeune et talentueux bushi fut affecté au Château de la Vigie après avoir été victime d'un officier supérieur jaloux et ambitieux. Loin d'en être contrarié, le jeune guerrier appréciait la sérénité de l'océan et méditait souvent au sommet de la falaise. Au fil des ans, le jeune guerrier devint un grand duelliste, puis ensuite un sensei à l'Académie de Duel Kakita, où son style unique devint très populaire parmi les élèves. Bien qu'il ne devint jamais le style prédominant au sein du dojo des Kakita, beaucoup apprécient encore aujourd'hui les gestes fluides et le rythme naturel du style de la Vigie. À l'époque moderne, le Château de la Vigie est devenu plus populaire chez les plus jeunes membres du Clan.

Palais des Sept Plis [GR7]

La politique de la famille Doji consiste à placer ses centres de formation hors du domaine ancestral, ce qui aboutit à la création de lieux spécialisés où les jeunes membres du Clan, et en particulier les Doji, pouvaient se préparer à servir le Clan toute leur vie durant. Le principal site de formation des innombrables courtisans Doji est la petite ville de Shizuka Toshi, non loin de Kyuden Doji. Toutefois, les élèves sont si nombreux à chaque génération qu'il fallut mettre en place un second site appelé Palais des Sept Plis.

En plus de servir de centre de formation de courtisans, le Palais des Sept Plis sert également de dojo aux membres de la famille qui désirent devenir artisans. L'Académie d'Artisans Kakita dispose d'un dojo secondaire au sein du palais, et les élèves qui y sont envoyés comptent parmi les meilleurs qui soient: les Doji ne déshonoreraient jamais leurs cousins Kakita en leur présentant des étudiants médiocres. Pour leur part, les Kakita s'assurent que les sensei de cette école soient aussi brillants que ceux de Shiro Sano Kakita.

Contrairement à Shizuka Toshi, cependant, le Palais des Sept Plis est conçu pour divertir les invités, mission qu'il accomplit fort bien. Comme les élèves qui y étudient sont exceptionnels, on considère généralement qu'ils ne risquent pas de couvrir leur famille de honte à cause d'une représentation ratée.

Shinden Asahina [GR8]

Dans un Clan qui définit la norme sociale d'un Empire, les Asahina font plutôt mauvaise figure. Issus d'une union entre les Clans de la Grue et du Phénix, les Asahina évitent la violence à tout prix et adhèrent à un credo stricte, quasi monastique, qui les oppose aux familles plus conventionnelles (et parfois prétentieuses) de leur très riche Clan.

Le domaine de la famille Asahina a une apparence bien plus conservatrice que les autres foyers ancestraux du Clan. Comme son nom l'indique, il s'agit en grande partie d'un temple plutôt que d'un château. Cela ne veut pas dire que Shinden Asahina soit un bâtiment nu ou austère. Toutefois, les Asahina préfèrent aménager leur demeure sans luxe ostentatoire. Tout à Shinden Asahina est d'une qualité exceptionnelle et les reliques, les tableaux et les sculptures sont d'une grande beauté. Cependant, ces œuvres d'art exquises sont les seuls éléments de décoration extravagants de ce lieu. Elles viennent généralement de membres du Clan de la Grue, mais on y trouve nombre d'exemples remarquables du talent des autres Clans. Les artisans Shiba en particulier y ont beaucoup contribué, et les étroites relations qu'entretiennent les Clans de la Grue et du Phénix ont permis de mettre en place des échanges fréquents d'œuvres d'art.

Le temple central de Shinden Asahina est assez ancien. Il remonte en effet à la fondation de la famille Asahina, et ses murs de pierre sombre sont décorés de fresques historiques et de prières pacifiques calligraphiées. Les membres du Clan de la Grue prétendent qu'il faut toute une vie, voire plus, pour les lire et les comprendre toutes.

Shiro Daidoji [GR9]

Ceux qui apprécient les Daidoji affirment parfois que les seules choses qui leur importent sont le bien-être du Clan de la Grue et la préservation de leur domaine ancestral de Shiro Daidoji. Certains prétendent le contraire et soutiennent que les Daidoji ne se soucient guère de ce dernier.

En réalité, les Daidoji ont pour leur foyer ancestral un dévouement que la plupart réservent aux sites sacrés et aux grands temples. Il s'agit de la plus importante forteresse militaire des terres du Clan de la Grue, et elle n'a sans doute d'égale que Kosaten Shiro. Shiro Daidoji est le seul endroit des provinces de leur propre Clan où la plupart des Daidoji se sentent vraiment chez eux. C'est un lieu dépouillé et impressionnant, ce qui n'a rien d'étonnant compte tenu de la nature militaire de la famille dont il est le berceau et de son rôle d'élément central du système de défense des provinces septentrionales du Clan de la Grue.

Les quartiers des invités de Shiro Daidoji sont les plus modestes de tous les domaines du Clan de la Grue, et généralement, seuls les fonctionnaires des autres familles du Clan s'y rendent. Il est rare en effet que des visiteurs étrangers au Clan y demeurent plus d'une nuit, et ce genre de séjour est généralement réservé aux hôtes que seule une démonstration de force militaire peut rendre plus sensible à la diplomatie du Clan de la Grue. Le château s'enorgueillit cependant d'une vaste bibliothèque d'ouvrages militaires, rivalisant en cela avec les archives du Clan du Lion.

Tsuma [GR10]

Bien que les archives le considèrent souvent comme un simple village, Tsuma est depuis longtemps devenu une cité florissante, et l'une des grandes attractions des provinces du Clan de la Grue. Le village abritait jadis un simple dojo de l'Académie de Duel Kakita, lequel inaugura une tradition unique liée à la cérémonie de gempukku de ses élèves. Cette pratique devint publique lorsque l'Empereur et sa cour y assistèrent lors d'un voyage dans les terres du Clan de la Grue. Cet événement plut énormément à l'Empereur et devint bien vite un sujet de conversation dans tout l'Empire. En peu de temps, le style de cérémonie de gempukku de Tsuma, rappelant un tournoi, devint extrêmement populaire et prestigieux, et bien des Clans et familles sollicitèrent le Clan de la Grue pour avoir le droit d'y inscrire leurs jeunes samurai.

Lors des siècles qui ont suivit, Tsuma et son dojo se sont énormément agrandis, et la cérémonie de gempukku de la ville est devenue la plus prestigieuse de tout Rokugan, tous les Clans y envoyant leurs plus brillants éléments. Chaque vainqueur du tournoi est nommé Champion de Topaze jusqu'au tournoi suivant. Le champion en question se voit souvent confier un poste prestigieux au sein des Magistrats d'Émeraude ou dans une autre branche de la bureaucratie impériale. Bien que l'Empereur n'y assiste pas tous les printemps, un ou plusieurs des Élus de l'Empereur sont toujours présents.

Provinces du Clan de la Licorne

S'il leur en prenait l'envie, les terres du Clan de la Licorne pourraient produire assez de nourriture pour nourrir non seulement ses membres, mais également plusieurs autres Clans Majeurs. Les vastes plaines vallonnées dont ils disposent au titre de leur mandat impérial sont fertiles et jouissent d'un climat tempéré. Toutefois, les membres du Clan répugnent à cultiver ces domaines plus que nécessaire, car ils prisent plus la beauté brute des paysages naturels que d'éventuels excédents de production. Naturellement, en tant que principaux éleveurs de chevaux de Rokugan, ils préfèrent laisser leurs montures galoper et paître librement dans les prairies de leurs provinces.

Les familles Shinjo et Utaku contrôlent les domaines septentrionaux du Clan de la Licorne, là où les vastes plaines rencontrent la face désolée de la Grande Muraille du Nord. Par conséquent, ils disposent de la majeure partie des ressources minérales du Clan. Toutefois, aucune famille ne les a jamais exploitées de façon optimale, préférant échanger leurs surplus de production agricole contre ce genre de matériaux et réserver leur temps et leur énergie à des entreprises plus prisées comme le développement de leurs lignées de chevaux.

À l'époque moderne, les Moto disposent sans doute des domaines les plus diversifiés des provinces du Clan: une partie importante des provinces centrales, les terres montagneuses de l'ouest bordant les Steppes Occidentales qui s'étendent au-delà, et une province unique au sud des Montagnes du Toit du Monde, où ils supervisent les défenses du Clan contre d'éventuelles menaces venues de Shinomen Mori. Si la famille possède autant de domaines éparpillés, c'est en partie en raison de ses effectifs, très importants à l'époque moderne, et aussi à cause de ses précédentes tribulations: aux dixième et onzième siècles, quand les Sombres Moto parcouraient l'Outremonde et qu'une grande partie des membres encore purs de la famille erraient dans les Steppes Occidentales, ils ne contrôlaient qu'une seule province.

Les Ide et les Iuchi gèrent la majorité des domaines du Clan jouxtant la chaîne des Montagnes du Toit du Monde au sud, et contrairement aux Shinjo et aux Utaku, ils n'ont aucun scrupule à en exploiter les richesses minérales. Les ressources en métaux précieux, joyaux et minerai du Clan proviennent essentiellement des mines que possèdent ces familles. Étant donné la nature des plaines et leur situation par rapport aux montagnes, les domaines de ces familles sont généralement battus de vents et connus pour leurs bourrasques et leurs tempêtes fréquentes.

La minuscule famille Horiuchi, fondée à la fin du onzième siècle, n'a qu'une province à administrer au nom du Clan de la Licorne, et elle s'efforce de la rendre profitable et prospère. Celle-ci ne comporte aucune localité importante. On n'y trouve qu'un ensemble de petits villages dont le plus grand peut être considéré comme une ville. C'est là que se dresse Shinden Horiuchi, bien que la famille possède de petits sanctuaires dans presque tous les villages de ses terres. En général, la province est considérée comme rurale et n'ayant guère de valeur stratégique, mais les membres du Clan l'apprécient pour sa beauté et sa sérénité.

Village de la Frontière Noire [LC1]

Pendant la majeure partie de l'histoire de Rokugan, les provinces du Clan de la Licorne étaient des terres non alignées que se partageaient les Clans du Lion et du Scorpion. Le Village de la Frontière Noire était une localité insignifiante et isolée à laquelle le Clan du Lion n'accordait guère de valeur. Après la création du poste de Champion d'Émeraude, un des premiers Empereurs de la lignée Hantei choisit le Village de la Frontière Noire comme site du tournoi où serait désigné son champion. Le Championnat d'Émeraude eut lieu dans le village à de nombreuses reprises, mais il finit par être relocalisé ailleurs pour mettre un terme à la mainmise d'un régent particulièrement influent qui agissait au nom d'un Champion d'Émeraude disparu. Bien que le village n'ait plus accueilli le tournoi depuis, le dévouement de ses habitants ne s'est pas estompé, et le dojo principal reste le principal centre de formation au iaijutsu des domaines du Clan de la Licorne. La famille Ide conserve une propriété dans le village pour y superviser la formation de ses yojimbo. Si ses membres comprennent qu'il est nécessaire de disposer de duelliste entraînés pour résoudre les querelles de cour, ils espèrent cependant atténuer le côté agressif de leur formation et faire comprendre à leurs champions personnels que ceux-ci servent la cause de la paix.

Fort de Garde de la Montagne [LC2]

Récente adjonction aux domaines des Shinjo, le Fort de Garde de la Montagne est situé à l'endroit où les plaines débouchent sur la Grande Muraille du Nord, une région généralement peu développée en raison de son manque de ressources facilement accessibles. Après avoir subi une invasion particulièrement désastreuse de la part d'une énorme armée yobanjin venue des steppes du nord, lors de laquelle le Clan de la Licorne subit des pertes considérables, la famille bâtit ce fort pour surveiller les cols du nord et être avertie si une troupe venait à accéder aux terres du Clan. La forteresse elle-même n'est pas particulièrement grande et ne peut contenir qu'une troupe de taille modeste. Le but de l'édifice est d'abriter assez de soldats pour retenir l'ennemi un instant, voire recourir à des tactiques de guérilla ou même à une attaque suicide visant à boucher un col en le faisant s'effondrer sur l'ennemi en approche. Au même moment, des coursiers montés sur les meilleurs chevaux du Clan seraient déployés sur les routes les plus efficaces menant aux forteresses les plus proches afin de donner opportunément l'alerte aux troupes militaires importantes. Jusqu'ici, le système n'a pas été mis à l'épreuve, mais les manœuvres effectuées par la famille Shinjo donnent à penser qu'il pourrait s'agir d'un bon moyen de défense immédiat contre une nouvelle incursion venue du nord.



Shinden Horiuchi [LC3]

Principal propriété de la petite famille Horiuchi, Shinden Horiuchi a toujours plus tenu du temple que du château. Même à son apogée, la minuscule famille Horiuchi n'a jamais compté plus de deux ou trois douzaines de samurai et n'a donc jamais eu besoin d'une plus grande demeure. Le temple, entouré d'un village de taille moyenne, dispose de tous les équipements qu'on est en droit d'attendre, en plus d'un espace considérable destiné à accueillir non seulement la famille et tous ses invités potentiels, mais également les orphelins qu'elle est réputée accueillir. La première Horiuchi, une femme du nom de Shoan, était la gardienne des enfants du Champion du Clan, et l'amour qu'elle leur portait devint partie intégrante de la philosophie de la famille. Après une série de conflits qui ravagèrent l'Empire tout entier et firent des dizaines de milliers de victimes, Shoan et ceux qui la suivaient entreprirent de trouver et d'adopter tous les enfants qui n'avaient plus de parents et dont personne ne s'occupait. Au début, il n'y en eut que quelques dizaines, mais l'aggravation des conflits au fil de l'histoire de la famille fit régulièrement augmenter ce nombre d'année en année. La plupart de ces enfants choisissent de prêter serment d'allégeance à la famille une fois adultes, et ils sont accueillis sans réserve au sein du Clan.

Tour de Shinomen [LC4]

Au sud-est des provinces du Clan de la Licorne s'étend la vaste et énigmatique Shinomen Mori, la plus grande forêt du monde. Elle n'a jamais été explorée entièrement, et beaucoup y sont entrés en quête de mystère et n'en sont jamais revenus. Elle abrite des choses qu'aucun homme n'a jamais vu, et il arrive que des créatures totalement indescriptibles émergent de ses profondeurs. Plutôt que de laisser ces étranges menaces mettre en péril leurs terres, les seigneurs du Clan de la Licorne ont fait ériger une tour de guet surveillant la frontière septentrionale afin de pouvoir avertir le nord en cas de désastre et de défendre la frontière du Clan contre les incursions les moins dangereuses. Le bâtiment est constitué d'une tour (relativement plus haute que la moyenne étant donné qu'elle doit dominer une forêt extrêmement longue) et d'une caserne de taille moyenne capable d'accueillir jusqu'à une centaine d'hommes. Durant les périodes de l'histoire de Rokugan où les Naga étaient éveillés et actifs dans leurs cités au cœur de Shinomen, la tour servait de point de rencontre entre leur civilisation et celle des humains qu'ils considéraient comme leurs alliés, qu'ils soient issus du Clan de la Licorne ou d'autres.

Shiro Ide [LC5]

Shiro Ide, le château à l'architecture la plus traditionnelle des provinces du Clan de la Licorne, est le centre des relations diplomatiques et de la formation des ambassadeurs. Shiro Moto (et Shiro Shinjo avant lui) reste la capitale et reçoit souvent des invités importants, mais quand des affaires plus délicates se présentent, on lui préfère le Château de la Grande Conjonction. Le style et le décor familiers du château, sans parler du paysage somptueux qui l'entoure, permettent aux invités de se sentir plus à l'aise que l'environnement insolite de la capitale du Clan.

Shiro Ide compte parmi les domaines les moins axés sur les choses militaires de tout Rokugan, n'étant pourvu que des défenses les plus élémentaires qu'exigeaient les seigneurs du Clan de la Licorne. Les Ide eux-mêmes ont une philosophie pacifique à l'extrême – pour des samurai en tout cas – et leur attitude rappelle plus les idéaux du Clan du Phénix ou de la famille Asahina du Clan de la Grue que celle de leurs cousins plus belliqueux du Clan. La grande majorité des ambassadeurs du Clan de la Licorne est formée à Shiro Ide, apprenant ici à mettre en pratique les concepts que la famille a rapportés de ses contacts avec des dizaines de cultures différentes lors de ses années d'errance dans les Terres Brûlées.

Dès le début de l'histoire de la famille, les Ide ont perpétué leur propre tradition magique qui mettait l'accent sur la distorsion de l'espace. Toutefois, dans l'Empire moderne, ces pratiques ont été intégrées aux techniques standard des Iuchi, et les Ide n'ont plus de temple qui leur appartienne en propre.

Shiro Iuchi [LC6]

Également connu sous le nom de Château du Berceau des Vents, Shiro Iuchi est le centre de recherche et de formation des shugenja du Clan de la Licorne. Le château s'enorgueillit de la même architecture singulière que les autres propriétés importantes du Clan de la Licorne, disposant par exemple de dômes en forme d'oignon au sommet de ses tours, mais les nombreux temples et sanctuaires qu'on trouve à l'intérieur sont plus traditionnels, ce qui le rend plus accueillant pour les étrangers. L'intérêt de la famille Iuchi pour les formes de magie exotiques la rend quelque peu méfiante vis-à-vis des visiteurs et étudiants étrangers au Clan. Beaucoup convoitent les secrets que les Iuchi sont censés posséder, et tout aussi nombreux sont les individus dont l'étroitesse d'esprit pourrait les pousser à traiter les Iuchi de blasphémateurs. Parfaitement conscients des dangers potentiels, les Iuchi invitent toujours chaque Champion de Jade peu après son investiture: ils lui ouvrent leurs portes et lui donnent accès à leurs secrets afin que la plus haute autorité de l'Empire en matière de magie garantisse que leurs murs ne dissimulent pas le moindre signe d'hérésie.

Les Iuchi tolèrent moins bien le zèle de la famille Moto vis-à-vis des pratiques magiques associées aux dieux gaijin connus sous le nom de Seigneurs de la Mort, mais comme celles-ci ont été déclarées non hérétiques par décret impérial, ils commencent à accueillir des temples voués à ces divinités dans leur propriété.

Shiro Moto [LC7]

Le siège du pouvoir de la famille Moto, Shiro Moto, se dresse dans une région connue sous le nom de Champ des Vents. On l'a choisie parce que sa température glaciale rappelé à la famille les steppes d'où venaient ses ancêtres. Le château est visible à des kilomètres à la ronde, non seulement à cause de sa taille, mais aussi grâce à son architecture complètement incongrue. En dehors de quelques étranges édifices des îles du Clan de la Mante, Shiro Moto est de lui la construction la plus inhabituelle de tout Rokugan. Ses larges tours surmontées de bulbes seraient plus à leur place dans les pays étranges situés au nord de l'Empire, dans l'immense désert connu sous le nom de Terres Brûlées.

Le château est un site militaire majeur pour le Clan de la Licorne. C'est de là que vint le concept qui consistait à séparer les forces militaires du Clan en trois armées: le Khol offensif, le Junghar défensif et le Baraunghar axé sur les shugenja. Après la défaite des Sombres Moto, le château est devenu la capitale du Clan de la Licorne tout entier, gagnant du même coup un statut politique important. De plus, le château est également le centre du culte des Shi-Tien Yen-Wang, les antiques dieux gaijin adorés par les Moto en tant que Seigneurs de la Mort. Initialement considérés comme blasphématoires par le reste de l'Empire, les Seigneurs furent intégrés à la cosmologie rokugani au milieu du douzième siècle pour services rendus aux Fortunes de Tengoku. À l'époque moderne, une secte de Rokugani aux effectifs modestes mais en progression les vénère en tant que Fortunes mineures. Le plus grand temple et centre d'enseignement lié aux Seigneurs de la Mort se trouve dans les murs de Shiro Moto.

Shiro Shinjo [LC8]

Shiro Shinjo, qu'on surnomme le Château des Grands Voyageurs, fut pendant des siècles la plaque-tournante diplomatique et gouvernementale des terres du Clan de la Licorne. En adéquation avec la famille qu'il abrite, le château n'est pas particulièrement vaste, bien que son style architectural puisse être décrit au mieux comme éclectique. Le château est de forme triangulaire et se sépare en trois tours distinctes, incorporant des éléments issus des nombreuses différentes cultures que le Clan a rencontrées durant ses pérégrinations à l'étranger. Son apparence n'est toutefois qu'une diversion pour détourner l'attention de sa véritable valeur stratégique en tant que forteresse. Peu de sites des terres du Clan de la Licorne sont fortifiés de façon aussi intensive et efficace que Shiro Shinjo.

Comme les autres domaines majeurs du Clan de la Licorne, le château dispose d'écuries bien plus vastes que celles qu'on s'attendrait à trouver dans un édifice de cette taille n'importe où ailleurs dans l'Empire. Même si leurs montures ne revêtent pas pour les Shinjo le statut quasi religieux qu'elles ont pour les Utaku, ils leur accordent autant de valeur et ont pour elles autant de compassion que les autres familles. Le bushi Shinjo moyen considère son cheval comme un allié et un frère d'armes plutôt que comme un simple animal. Bien que les Shinjo aient été les seigneurs du Clan pendant la majeure partie de l'histoire de Rokugan, peu après la Guerre des Clans au début du douzième siècle, ils furent renversés lors du retour de leur Kami tutélaire, dame Shinjo en personne. Celle-ci était dégoûtée de la façon dont l'organisation hérétique du Kolat était parvenue à s'infiltrer dans sa propre famille. Bien que la famille ait fait de grands efforts pour purger ses rangs de l'influence du Kolat, beaucoup d'habitants de l'Empire moderne ont toujours des préjugés envers les Shinjo bien que les Moto se portent garants de leur pureté.

Shiro Utaku Shojo [LC9]

Certains poètes et conteurs historiques de l'Empire ont souvent qualifié les Plaines Utaku où se dresse Shiro Utaku Shojo de plus bel endroit de tout Rokugan. Les plaines semblent infinies, s'étendant d'un bout à l'autre de l'horizon sans que rien ne vienne troubler ce majestueux panorama. Les Utaku comptent parmi les plus pieuses des familles de bushi, et un des éléments de leur philosophie unique est leur immense respect pour leur patrie, qu'ils cultivent au minimum, uniquement pour pouvoir accomplir leur devoir. Les principaux foyers de développement sont des villages et de petites villes entourés de champs bien délimités où l'on peut récolter le maximum de vivres, non seulement pour les habitants des provinces, mais également pour les légendaires troupeaux sacrés de destriers Utaku.

Ces majestueux animaux disposent de grandes étendues, bien plus vastes que celles accordées aux paysans, voire aux samurai. C'est l'environnement parfait pour qu'ils puissent s'épanouir avant d'être dressés ou entre deux missions. Shiro Utaku Shojo se dresse dans ces immenses plaines, et il s'intègre mieux au paysage que la plupart des châteaux.

Provinces du Clan du Lion

Les régions centrales du nord de l'Empire appartiennent au Clan du Lion, et comme on peut s'y attendre de la part d'un Clan habitué à la discipline militaire, elles sont extrêmement bien gérées et entretenues. Après un millénaire d'occupation par le Clan du Lion, il n'y reste que bien peu d'étendues sauvages. Le Clan du Lion a la chance de posséder des terres qui comptent parmi les plus fertiles de la moitié nord de l'Empire, ne le cédant en cela qu'aux régions les plus productives des Clans de la Grue et de la Licorne. C'est une chance, car la population du Clan du Lion est également l'une des plus importantes des Clans Majeurs. La famille Matsu en particulier est la plus grande de tout l'Empire, dépassant sensiblement même les importants effectifs des Hida et des Doji.

Les provinces centrales du Clan du Lion, protégées de tous côtés excepté la frontière nord par le reste des terres du Clan, sont les plus fertiles de toutes. Elles sont administrées par la famille Kitsu. Certains pensent que cette extraordinaire productivité vient du fait qu'une famille de prêtres traditionnels s'en occupe, tandis que d'autres affirment que les prêtres ont été affectés là justement parce que la terre était très fertile. Quoi qu'il en soit, au bout du compte, cette région est le grenier du Clan du Lion. Elle est composée de vastes collines douces, presque toutes transformées en rizières et en champs de blé noir et d'orge. La région ne comporte pas vraiment d'autre trait géographique marquant: pas de montagne, de forêt ni même de cours d'eau majeur. Heureusement, le climat y est plutôt tempéré, les pluies fréquentes et abondantes assurant aux récoltes une croissance saine et conférant à la région sa grande productivité agricole.

Les provinces occidentales du Clan du Lion sont encore plus planes et dégagées que le centre. Ces immenses plaines marquent la frontière entre les terres du Clan du Lion et le territoire voisin du Clan de la Licorne, lui aussi dominé par les plaines. Les provinces occidentales font toutefois preuve d'une plus grande diversité géographique, ce qui convient bien à la nature de la famille Ikoma qui les gère. Au sud, les provinces Ikoma longent les Montagnes du Toit du Monde et comprennent une curiosité géographique connue sous le nom de Montagne Vigilante qui se dresse de façon incongrue au beau milieu d'une région de plaines. Les terres des Ikoma sont également bordées au nord et à l'ouest par un fleuve majeur, ce qui permet de transporter plus rapidement les biens par voie d'eau. De plus, bien que la majeure partie de leurs terres soient cultivées, les Ikoma disposent d'importantes zones de pâturage destinées aux quelques troupeaux de chevaux du Clan. Les principaux éleveurs de chevaux du Clan sont les vassaux Ikeda de la famille Matsu, mais les terres de cette dernière sont cultivées de façon si intensive que les bêtes n'y disposent d'aucun espace pour s'ébattre.

Les provinces orientales du Clan du Lion sont le foyer de la famille Akodo, les seigneurs du Clan du Lion et les plus grands tacticiens de Rokugan. Leurs terres sont également plus planes que celles de bien d'autres Clans, mais comparées aux plaines infinies des Kitsu et des Ikoma, elles semblent presque vallonnées. L'agriculture y est également répandue, mais moins concentrée sur le riz et plus sur d'autres produits. Les Akodo disposent également d'autres ressources y compris la seule forêt importante des terres du Clan du Lion. Les très pragmatiques Akodo supervisent méticuleusement la coupe de bois précieux dans cette forêt, évitant à tout prix de la surexploiter pour qu'elle reste viable dans les siècles à venir. Les provinces des Akodo comprennent également une bonne partie de la frontière que le Clan partage avec son ennemi de toujours, le Clan de la Grue, et des troupes importantes y patrouillent souvent. Les terres des Akodo présentent un caractère unique par rapport au reste du Clan: elles contiennent des régions qui ne sont pas encore utilisées, tout simplement parce que les réalistes Akodo ne leur ont pas encore

trouvé une utilité bien définie. Ce simple fait contraste avec les autres familles du Clan du Lion qui ont exploité la quasi-totalité de leurs domaines.

Les étendues méridionales des provinces du Clan du Lion appartiennent aux Matsu, la plus grande famille de samurai de l'Empire. Plus encore que les autres familles, les Matsu exploitent le moindre centimètre carré de leurs terres, cultivant même les régions les plus inhospitalières dans le but de subvenir coûte que coûte aux besoins des leurs. De plus, les Montagnes du Toit du Monde qui bordent les frontières sud et sud-ouest des terres des Matsu contiennent les plus riches mines de cuivre de Rokugan. Elles sont exploitées avec vigueur pour troquer le minerai contre des vivres supplémentaires et permettre aux Matsu de se nourrir. Heureusement pour eux, ce métal polyvalent est utilisé presque par tous les Clans, ce qui fait de ces mines un atout durable et précieux.

Bishamon Seido [L1]

Cet immense temple voué à Bishamon, Fortune de la Force, est le plus grand sanctuaire qui lui soit dédié dans tout l'Empire d'Émeraude. Même ceux des puissants guerriers du Clan du Crabe, dont beaucoup adorent Bishamon plus que toute autre Fortune, n'arrivent même pas à la moitié de sa taille. Certains trouvent étrange que les Kitsu, ordinairement stoïques et attachés aux traditions, entretiennent un tel temple, mais les membres de cette famille considèrent la guerre comme une activité sainte, et on ne manque jamais de shugenja pour s'occuper du temple et apprendre l'art d'utiliser les kami sur le champ de bataille. En plus de son double rôle en tant que temple et en tant que dojo, le sanctuaire fait également office de réserve majeur de nourriture et d'autres vivres, généralement composés de provisions et de matériaux qu'on ne peut pas stocker dans la ville proche de Tonfajutsen.

Château de la Voie du Sabre [L2]

Bien qu'il ne s'agisse pas du domaine ancestral de la famille Akodo (cet honneur revient à un bâtiment au titre plus modeste, Shiro Akodo), le Château de la Voie du Sabre abrite son plus grand dojo. Aussi connu sous le nom de Shiro sano Ken Hayai, le Château de la Voie du Sabre est l'une des pierres angulaires du système défensif des frontières septentrionale et occidentale du Clan, celles qu'il partage respectivement avec les Clans du Dragon et de la Licorne.

Bien que Shiro Akodo soit le siège du pouvoir de la famille Akodo, le Château de la Voie du Sabre est à bien des égards son cœur et son âme. Des centaines de jeunes samurai y sont formés chaque année et viennent grossir les rangs des armées du Clan du Lion. Les sensei qui enseignent ici sont considérés comme les meilleurs éléments du Clan du Lion, et respectés par leurs pairs, y compris ceux des autres Clans de l'Empire.

Château de la Croisée des Chemins et Tonfajutsen [L3]

Également connu sous le nom de Château Central, le Château de la Croisée des Chemin est situé dans la ville de Tonfajutsen, elle-même sise au beau milieu des provinces du Clan du Lion. Ce bâtiment simple et sans ornement constitue le centre de la ville, qui n'est qu'une cité utilitaire entièrement vouée au rassemblement, au triage et à la distribution de l'incroyable volume de provisions nécessaires au bon fonctionnement de l'immense armée du Clan du Lion. Presque chaque gramme de riz, d'orge ou d'autre denrée comestible disponible pour le Clan, qu'il soit issu de la production locale ou de l'importation, est rassemblé dans les entrepôts apparemment infinis de la ville. Une véritable légion d'intendants et d'officiers est affectée en permanence au château pour décortiquer sans cesse chaque rapport. Ils passent tout en revue, depuis les plus récents recensements jusqu'aux rapports indiquant les perpétuels changements de la position des troupes et répartissant les vastes ressources concentrées dans la cité en conséquence.

Grand Hall des Archives [L4]

La famille Ikoma a une longue tradition de respect et de vénération du passé, et elle produit à chaque génération certains des plus grands historiens. Des branches entières de la famille n'ont d'autre mission au sein du Clan que de gérer et entretenir les vastes archives historiques du Clan du Lion. Malheureusement, l'Empire a connu plusieurs tragédies accidentelles et intentionnelles qui ont endommagé les annales historiques, dont celles des Ikoma. La famille a appris il y a bien longtemps à créer de multiples copies de chaque document et à les mettre en sécurité à divers endroit, de sorte qu'aucune purge n'a jamais permis de tout faire disparaître.

Certaines sections des annales des Ikoma sont conservées dans divers lieux sûrs, certaines étant interdites aux étrangers. Vers la fin du douzième siècle, Kyuden Ikoma fut pillé lors d'un assaut des troupes d'invasion du Clan de la Licorne, et après cet incident, les Ikoma créèrent une forteresse destinée à accueillir et protéger une copie complète de leurs chroniques, en plus de tous les documents qu'ils conservent ailleurs. Cette nouvelle forteresse moderne n'a pas pour elle tout le poids de l'histoire, mais elle dispose des dernières avancées militaires en matière de construction et de défense, ce qui la rend imprenable par des ennemis ordinaires.



Hall des Ancêtres [L5]

Étant donné le respect sans borne que tous les membres du Clan du Lion ont pour leurs ancêtres, le Hall des Ancêtres est sans nul doute le site le plus sacré de toutes les terres du Clan. Là, dans un immense temple, ont inhumées les cendres de tous les grands héros et vétérans du Clan, et elles reçoivent la bénédiction funéraire des meilleurs prêtres de la famille Kitsu. Comme les lignées se sont mélangées au fil des siècles, non seulement tous les samurai du Clan du Lion ont au moins un parent, aussi éloigné soit-il, enterré dans le Hall, mais ils savent tous exactement qui sont ces parents et comment ils sont morts. Bien qu'elle n'ait rien d'obligatoire, la tradition informelle du Clan veut que tous les samurai du Clan du Lion viennent dans le Hall au moins une fois dans leur vie (si tant est que celle-ci ne soit pas brutalement interrompue, naturellement). En pratique, la grande majorité d'entre eux font ce pèlerinage plusieurs fois.

Il va sans dire que le Clan du Lion protège farouchement le Hall des Ancêtres contre tout danger. Selon la tradition, c'est le deuxième enfant du daimyo de la famille Matsu qui est nommé Défenseur du Hall et est responsable de la coordination de la défense contre les étrangers. Bien qu'il s'agisse d'un poste militaire, ce statut comporte également un important aspect spirituel. Des membres de la Confrérie de Shinsei sont présents au temple pour participer à son entretien et pour servir de conseillers au défenseur et à ses hommes.

Tombes des Kitsu [L6]

Ce temple isolé est le cimetière privé de la famille Kitsu. Traditionnellement, seuls les restes des Kitsus sont inhumés ici, bien qu'ils offrent à de rares occasions à d'autres familles l'extraordinaire privilège d'y enterrer l'un de leurs membres particulièrement honorable. La raison qui pousse les Kitsu à préférer leur propre cimetière au Hall des Ancêtres est l'origine inhumaine du premier Kitsu. On dit que les Kitsu usent de rites et de prières curieux pour accompagner les leurs dans l'au-delà. Il est certes prouvé que les Kitsu disposent de rituels privés qui permettent aux plus puissants des leurs de passer dans les royaumes spirituels et de marcher parmi les morts. La nature précise de ces rituels privés ne doit pas être révélée aux autres Clans Majeurs, ce secret absolu est une autre des raisons de l'existence de ces tombes. S'ils sont bienvenus en tant que visiteurs, les membres des autres familles du Clan du Lion n'ont pas le droit de se promener seuls en ces lieux, et ils sont escortés en permanence durant leur séjour.

Kyuden Ikoma [L7]

Le Palais de l'Équilibre Sacré est le domaine ancestral de la famille Ikoma, dont l'histoire et la philosophie sont quelque peu paradoxales. Le premier Ikoma était un guerrier accompli et un négociateur astucieux, une tradition que ses descendants ont perpétuée en même temps que son amour des histoires et des légendes, qui explique leur respect pour l'histoire. Toutefois, il est rare qu'on évoque Ikoma comme un grand buveur, parfois grossier, impitoyable adversaire qui exploitait le moindre avantage contre ses ennemis. La plupart du temps, les samurai Ikoma modernes passent sous silence ces facettes de leur fondateur et s'irritent quand quiconque en parle, mais certains des leurs illustrent ces récits par leur propre style de vie turbulent.

Kyuden Ikoma, comme toutes les forteresses du Clan du Lion, est un château simple et spartiate, conçu de façon pragmatique, dans un but militaire défensif. Les terres qui l'entourent sont particulièrement fertiles, et on les désigne généralement sous le nom de Vénérables Plaines. Elles sont considérées comme sacrées et les Ikoma ne reculent devant rien pour défendre le cœur de leurs domaines contre les intrus.

Cité de la Permission [L8]

Également connue sous le nom de Ninkatoshi, cette ville est l'un des domaines les plus à l'est du Clan, place fortifiée majeure le long de la frontière souvent contestée que le Clan du Lion partage avec son ennemi traditionnel, le Clan de la Grue. Ninkatoshi naquit il y a des siècles, simple village agricole parmi les innombrables localités mineures de la zone qui tiraient profit des plaines centrales des provinces du Clan. Cependant l'animosité éternelle opposant les Clans du Lion et de la Grue fit du village un centre destiné à la surveillance frontalière, pour évoluer en base militaire de mobilisation contre les ennemis du Clan. Au fil des siècles, d'innombrables escarmouches et batailles importantes ont eu lieu près de la cité. Le fait que les terres qui l'entourent restent fertiles et productives malgré le fréquent passage de grandes armées témoigne bien du zèle des paysans de la ville. Compte tenu de son héritage en tant que point stratégique, une affectation à Ninkatoshi est considérée comme un grand honneur pour les samurai du Clan du Lion, même en période de paix entre leur Clan et celui de la Grue.

Shiro Akodo [L9]

On pourrait facilement prendre le domaine ancestral de la famille Akodo pour un bâtiment ordinaire s'il n'était pas aussi grand. En fait, malgré sa taille immense, on confond souvent le château avec une forteresse de moindre importance. Shiro Akodo est essentiellement dépourvu de décoration et d'ornements en dehors des éléments de base de conception d'un château. C'est l'incarnation parfaite du manque d'intérêt des généraux de la famille Akodo pour l'art et la politique, des domaines auxquels ils ne touchent que quand c'est indispensable. En fait, le château est construit et aménagé de manière si simple que les Akodo y reçoivent rarement des invités, voire jamais, préférant laisser ce soin aux Ikoma.

La philosophie des Akodo insiste énormément sur la mission qui leur incombe en tant qu'officiers et tacticiens, et sur la tâche honorable et vitale qui consiste à enseigner. En fait, les Akodo répugnent à mêler ce genre de chose aux obligations liées à la gestion, de peur que les besognes de l'administration ne viennent interférer avec les études tactiques ou l'instruction des nouvelles générations. Par conséquent, bien que Shiro Akodo soit un complexe militaire dans la plus pure tradition du Clan du Lion, sa fonction principale est de diriger celui-ci. La famille a délocalisé l'essentiel de l'enseignement et de la formation militaire dans le Château de la Voie du Sabre, autre forteresse des terres du Clan du Lion.

Shiro Matsu [L10]

Si le domaine ancestral de la famille Akodo est simple, le seul adjectif permettant de qualifier celui des Matsu est «austère». Ces derniers n'ont que faire de la politique, de la diplomatie, et si l'on veut en croire certains, des bases élémentaires de la politesse. Ce sont des guerriers, jusqu'au dernier d'entre eux, et le credo de la famille, c'est que la guerre est leur destin et qu'ils doivent l'accueillir à bras ouverts. La plupart des habitants de l'Empire considéreraient une invitation à Shiro Matsu comme une terrible punition. Les Matsu ne sont pas des hôtes gracieux et leur demeure est dépourvue du moindre luxe. Les invités doivent s'attendre à



se voir offrir les logements les plus frustes et à être réveillés bien avant l'aube par la cacophonie que font des centaines, voire des milliers de jeunes samurai s'entraînant dans les vastes cours et champs de manœuvre qui entourent le château.

Provinces du Clan de la Mante

Aucun Clan Majeur ne dispose de terres et de ressources aussi variées que celles du Clan de la Mante. Le Clan doit cet atout à ses origines, rassemblant plusieurs Clans Mineurs qui parvinrent à gagner le titre commun de Clan Majeur lors d'une période particulièrement tumultueuse du douzième siècle. L'alliance comportait à l'origine trois Clans, et un quatrième les rejoignit quelques décennies plus tard: le Clan de la Mante contrôle des régions éparpillées dans l'Empire, celles que géraient les Clans d'origine au moment de leur assimilation.

Les domaines des Yoritomo sont de loin les plus originaux de tout l'Empire, car ils sont exclusivement composés d'îles au large de la côte de Rokugan. Alors que tout ce qui dépasse le simple canotage représente un progrès très récent pour les autres Clans Majeur, le Clan de la Mante parcourt les mers impunément depuis près de mille ans. Les Îles de la Soie et des Épices forment le principal archipel que contrôlent les Yoritomo, et si les terres cultivables y sont particulièrement rares, la jungle qui les couvre en grande partie produit une grande quantité de fruits exotiques et de végétaux comestibles qui viennent compléter les fruits de mer et poissons constituant l'ordinaire du Clan de la Mante. Les fruits de mer représentent la principale source de profit des Yoritomo, bien qu'ils récoltent sur leurs îles nombre d'autres produits qu'ils peuvent vendre ou échanger, y compris des animaux exotiques, des minéraux rares, voire des objets aussi insignifiants que le bois flotté qui permettra de faire des sculptures. Étant donné la taille des îles comparées au continent, ces produits sont naturellement vendus en fort petite quantité, ce qui ne fait qu'accroître leur valeur.

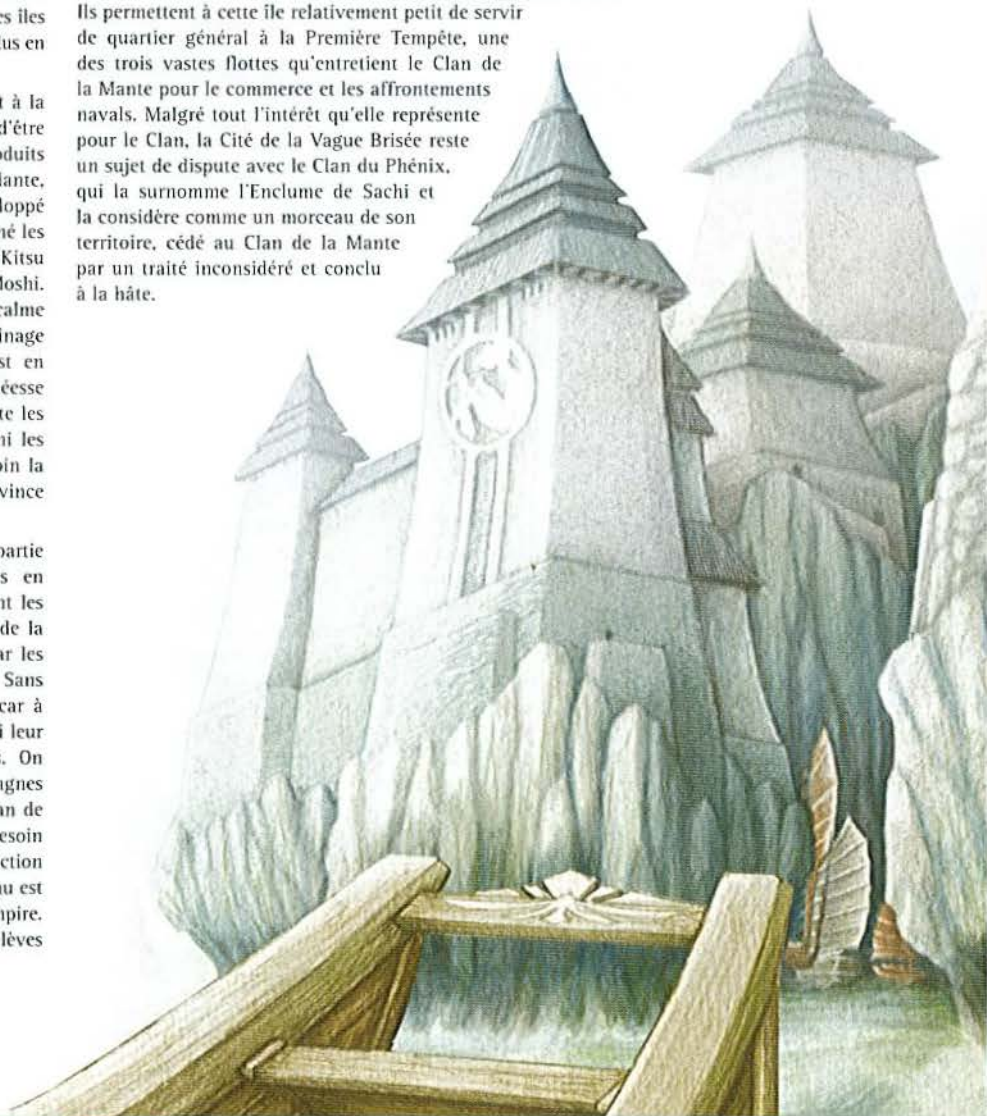
L'influence de la famille Moshi se limite essentiellement à la vallée qui l'a vu naître, assez productive pour lui permettre d'être quasiment autosuffisante, mais offrant assez peu de produits exportables. Depuis l'intégration des Moshi au Clan de la Mante, leur statut au sein de l'Empire s'est amélioré, et ils ont développé une réputation de traditionalisme et de piété qui leur a gagné les faveurs d'autres familles de shugenja. Même les familles Kitsu et Isawa des Clans du Lion et du Phénix respectent les Moshi. En conséquence, la Vallée du Mille-pattes, sereine et calme avec ses nombreux temples, est devenue un lieu de pèlerinage populaire chez les samurai particulièrement dévots. C'est en particulier le respect que témoigne la famille Moshi à la déesse du soleil Amaterasu et à ses successeurs célestes qui suscite les louanges, rare et brillant exemple de vraie dévotion parmi les mortels. L'immense sanctuaire d'Amaterasu Seido est de loin la destination la plus prisée de ceux qui viennent visiter la province des Moshi.

Les provinces de la famille Tsuruchi sont en grande partie montagneuses, avec quelques domaines agricoles situés en périphérie, là où les Montagnes du Toit du Monde jouxtent les plaines au sud. Avant l'intégration de la famille au Clan de la Mante, celle-ci vivait grâce aux importations financées par les fonds issus des chasseurs de primes du Clan de la Guêpe. Sans cela, les habitants seraient probablement morts de faim, car à l'exception de leurs plus récentes acquisitions, les terres qui leur avaient été confiées n'étaient quasiment pas cultivables. On trouve quelques maigres ressources minérales dans les montagnes que possède la famille, mais étant donné la richesse du Clan de la Mante, il est plus simple d'acheter le métal dont il a besoin que de l'exploiter et le raffiner sur place. La principale attraction des terres des Tsuruchi est Kyuden Ashinagabachi. Le château est renommé en tant que meilleur dojo de tir à l'arc de tout l'Empire. Bien que les Tsuruchi n'acceptent pas directement d'élèves étrangers au Clan, ils organisent un tournoi de tir à l'arc chaque année, et le vainqueur est toujours invité à étudier parmi eux. Des centaines d'archers y participent tous les ans dans l'espoir d'affiner leur talent auprès de ces maîtres en la matière.

Cas unique au sein des provinces du Clan de la Mante, et même de l'Empire, les terres familiales des Kitsune sont majoritairement couvertes de forêt, ne comportant que quelques rares plaines. Aux origines de la famille, aucune de ces régions n'était cultivables et les Kitsune vivaient essentiellement de chasse. Depuis lors, rares sont leurs domaines qui ont été cultivés de façon à assurer l'approvisionnement de cette petite famille. La plus grande ressource des provinces des Kitsune, et leur trait marquant, est bien sûr Kitsune Mori, la grande forêt mystérieuse où ils vivent et qui abrite nombre d'esprits facétieux. L'endroit est réputé en particulier pour abriter de nombreux kitsune, les esprits-renard venus du Royaume des Animaux.

Cité de la Vague Brisée [M1]

La Cité de la Vague Brisée domine la totalité de la petite île de Kaigen, laquelle naquit du sacrifice héroïque de deux shugenja durant les derniers instants d'une coûteuse guerre entre les Clans de la Mante et du Phénix. La ville recouvre la majeure partie de l'île, située au large de la côte des terres du Clan du Phénix. La Cité de la Vague Brisée et sa capitale, la forteresse de Kyuden Kumiko, servent de plaque-tournante destinée au commerce avec le continent et le nord de l'Empire. À de rares occasions, elles ont fait office de point de départ pour des navires en partance pour le nord, en direction des terres des Yobanjin, hors de l'Empire. La Cité de la Vague Brisée dispose d'immenses docks connus sous le nom de Port des Sept Mers. Ils permettent à cette île relativement petit de servir de quartier général à la Première Tempête, une des trois vastes flottes qu'entretient le Clan de la Mante pour le commerce et les affrontements navals. Malgré tout l'intérêt qu'elle représente pour le Clan, la Cité de la Vague Brisée reste un sujet de dispute avec le Clan du Phénix, qui la surnomme l'Enclume de Sachi et la considère comme un morceau de son territoire, cédé au Clan de la Mante par un traité inconsidéré et conclu à la hâte.



Cité de la Foudre [M2]

Toshi no Inazuma est un domaine de premier ordre pour les Yoritomo, fort semblable à Kyuden Gotei à bien des égards. Il s'agissait à l'origine d'un domaine religieux, où l'on trouve l'un des plus grands sanctuaires de l'Empire dédié à Osano-Wo, Fortune du Feu et du Tonnerre. Le temple est le plus grand bâtiment de cette cité tentaculaire. Jadis, le temple était frappé par la foudre au moins une fois par an, ce qui provoquait de fréquents incendies qui endommageaient la cité. Par la suite, les shugenja qui entretenaient le temple découvrirent qu'en fixant une tige métallique au sommet du temple, ils atténuaient les effets de la fureur du Seigneur du Tonnerre sans risquer de voir partir en fumée des portions entières du bâtiment... et de la ville elle-même.

Cité de la Garde du Dragon [M3]

Cette cite portuaire fut pendant des siècles une localité independante au nord de l'ancienne Cité Impériale, Otosan Uchi. En raison de sa proximité par rapport à la grande métropole, la cité connut la sécurité et la prospérité pendant des siècles, alimentant le trafic qui partait de la capitale pour desservir les Clans du Phénix et du Dragon au nord. Même quand Otosan Uchi tomba en ruine, la situation stratégique de la Cité de la Garde du Dragon lui permit de rester relativement heureuse. Toutefois, durant la période de chaos de la deuxième moitié du douzième siècle, la ville devint la cible des Clans Majeurs les plus opportunistes, qui tentaient de rassembler autant de ressources que possible pour s'emparer du trône désormais vacant. Les dirigeants de la Cité de la Garde du Dragon, grâce à l'aide de leurs alliés du Clan de la Tortue, sollicitèrent la protection du Clan de la Mante en échange d'un pacte de commerce et de défense mutuellement avantageux. Le Clan de la Mante accepta, et sous son contrôle, la ville est devenue encore plus riche qu'autrefois.

Cité de la Tortue de Fer [M4]

Koutetsukan est une cité relativement quelconque, sans guère d'attraits et peu à même de marquer l'esprit de ses rares visiteurs. En fait, le seul trait marquant de la ville est l'ensemble compact de chantiers navals qui s'étendent sur le moindre centimètre de sa côte. On produit probablement plus de bateaux à Koutetsukan que dans n'importe quel chantier naval de l'Empire, même si certains ports du sud des provinces du Clan du Crabe pourraient sans doute réfuter cet était de fait. Les chantiers navals de Koutetsukan sont responsables de la grande majorité de la production de navires pour le Clan de la Mante, bien qu'il existe quelques autres chantiers navals bien plus modestes servant le Clan. Ils produisent également des bateaux pour les Clans du Crabe, du Phénix et de la Grue, et le Clan de la Mante en retire un profit considérable.

Kyuden Ashinagabachi [M5]

Kyuden Ashinagabachi a une triste histoire qui l'oppose non à un seul, mais à deux autres Clans Majeurs. Il s'agissait autrefois d'un domaine du Clan du Scorpion, mais le seigneur de ce château dérogea à son devoir pour épouser sa maîtresse, membre du Clan du Lion, laquelle avait elle-même rompu ses fiançailles arrangées pour conclure cette union peu convenable. Cela va sans dire, les Clans du Lion et du Scorpion ne le virent pas d'un très bon œil et tentèrent de détruire le château et tous ses occupants. Les deux amants moururent, mais leur fils mena ses hommes à la victoire et reprit le château. Ainsi naquit un Clan Mineur, le Clan de la Guêpe, grâce à une charte accordée par le Champion d'Émeraude. Depuis lors, le château a acquis une excellente réputation en accueillant la meilleure école de tir à l'arc de tout l'Empire, et les guerriers Tsuruchi qui l'entretiennent, redoutés à juste titre, sont capables d'abattre leurs proies à une distance considérable.

Niché dans les hauteurs des montagnes, Kyuden Ashinagabachi est extrêmement difficile à atteindre pour une armée de bonne taille. Ceux qui sont assez stupides pour l'attaquer doivent cheminer sur des kilomètres de canyons étroits et difficilement praticables, sous le feu nourri de centaines de tireurs d'élite Tsuruchi.

Kyuden Gotei [M6]

Cœur de la puissance de la famille Yoritomo, Kyuden Gotei n'est pas seulement le plus grand et magnifique palais du Clan de la Mante, c'est également le centre de l'une des plus vastes cités de l'Empire, rivalisant avec Ryoko Owari Toshi et la Cité Impériale. Il s'agit sans doute, si l'on en croit tous ceux qui l'ont visité, du domaine familial le plus ostentatoire de tout Rokugan. Les Yoritomo ont un point de vue différent de la plupart des samurai concernant la richesse et les possessions matérielles, et ils aiment décorer leurs demeures avec des objets précieux et tape à l'œil, souvent d'origine gaijin. Le Coffre Fort Céleste, la crypte où le Clan entrepose la majeure partie de son immense richesse, se trouve non loin de là, et cette proximité contribue peut-être à l'aspect baroque de Kyuden Gotei.

Durant tous les siècles où le Clan de la Mante était un Clan Mineur, ce palais servit de centre des relations diplomatiques avec les autres Clans Mineurs, et ce fut dans ses murs que l'Alliance entre les Clans de la Mante, du Mille-pattes et de la Guêpe) naquit. Depuis son accession au statut de Clan Majeur, les îles du Clan de la Mante ont vu le nombre de visiteurs augmenter de façon extraordinaire, et Kyuden Gotei est devenu un centre diplomatique majeur. Le Clan de la Mante accueille ses hôtes dans un luxe que seule sa richesse peut permettre, se délectant du fait que les autres Clans Majeurs aient désormais de bonnes raisons de maintenir avec lui des liens diplomatiques.

Kyuden Kitsune [M7]

Pendant la quasi totalité de son existence, Kyuden Kitsune fut le palais du Clan du Renard et le cœur de la culture de ce petit Clan rural. Le Clan du Renard a toujours été pauvre, même pour un Clan Mineur, et sa récente annexion par le Clan de la Mante lui a permis d'accéder à des ressources telles que la famille Kitsune n'en avait jamais vu de toute son histoire. Par conséquent, Kyuden Kitsune, qui était déjà un centre diplomatique pour l'activité des Clans Mineurs et le repaire favori de certains ambassadeurs influents des Clans Majeurs, s'est agrandi et a vu son décor et ses éléments de confort s'améliorer. Ceci a déjà eu pour effet d'accroitre légèrement le nombre de visiteurs que le palais reçoit chaque année, en particulier parce que les Yoritomo espèrent profiter de l'opinion très favorable des cercles politiques impériaux vis-à-vis de la famille Kitsune.

En plus de sa valeur pratique, Kyuden Kitsune devient une destination très populaire chez les jeunes courtisans pendant l'hiver, en raison de la proximité de la belle et mystérieuse Kitsune Mori, une des plus splendides forêts de tout l'Empire. Elle a la réputation de présenter un paysage enthousiasmant pour les jeunes amants, en particulier quand les arbres sont couverts de neige pendant les mois d'hiver.

Shaiga [M8]

Ce petit village d'apparence anodine revêt une énorme importance pour la famille Tsuruchi, car il est responsable de l'essentiel de sa production continentale de nourriture agricole. Il est situé non loin de Kyuden Ashinagabachi, dans des plaines encadrées par les terres des Clans du Scorpion et de la Grue. Ces terres sont étonnamment fertiles, ce qui est sans doute dû au fait qu'on y trouvait autrefois un lac, aujourd'hui asséché. Les Tsuruchi n'ont quasiment aucune présence militaire dans le village, espérant

que les autres Clans le laissent tranquille en raison du peu d'importance qu'il présente et que les bandits hésiteront à s'en prendre à lui du fait qu'il leur appartient. Toutefois, les Tsuruchi forment en secret les paysans du village à l'utilisation des armes comme le tonfa et les nunchaku, afin de pouvoir le défendre si nécessaire.

La valeur de Shaiga dépasse sa production agricole. Une mine d'or très modeste se trouve en effet dans les environs, et il faut en protéger le secret à tout prix. Les Tsuruchi utilisent leurs contacts parmi les Magistrats d'Émeraude pour payer les impôts sur la production de la mine tout en cachant son existence aux étrangers au Clan.

Baie du Dragon du Tonnerre [M9]

Cette baie tranquille et isolée se situe sur la côte orientale des îles du Clan de la Mante, juste avant qu'elles ne débouchent sur un océan qui s'entend apparemment à l'infini. La baie est bien protégée par une barrière naturelle de récifs de corail qui s'étendent juste sous la surface, ainsi que par quelques affleurements rocheux qui sont techniquement assez importants pour être qualifiés d'îles par les observateurs les plus généreux. Quand l'entité céleste connue sous le nom de Dragon du Tonnerre se manifeste dans le monde des mortels, c'est souvent ici qu'elle apparaît. Le Dragon semble apprécier l'endroit pour des raisons inconnues. Durant ses séjours les plus longs, le Clan de la Mante déploie sa flotte pour protéger ostensiblement le Dragon. Naturellement, il s'agit là d'un geste presque ridicule, car le Clan de la Mante ne serait jamais à même de détruire le genre d'ennemi capable de mettre le Dragon en péril. Les Yoritomo considèrent cependant cela comme une sorte de garde d'honneur et insistent pour fournir ce servir à leur patron céleste malgré sa valeur discutable.

Tokigogachu [M10]

Ce minuscule village de pêcheur des îles orientales serait tout à fait quelconque s'il n'avait une qualité exceptionnelle. À tous égards, il s'agit d'un village ordinaire où l'on trouve des paysans qui travaillent dur et une pêche légèrement plus abondante que la moyenne. La spécificité de Tokigogachu est le zèle dont font preuve tous ses habitants pour les fêtes de toutes sortes. Comme le village dispose d'assez de poisson pour payer sans problème les impôts et de quelques terres arables pour y faire pousser du riz et de l'orge ainsi que des fruits tropicaux, on n'y manque jamais d'argent ni de nourriture. Plutôt que d'acheter d'extravagants trésors et décorations comme le font tant de villages de l'île, les habitants de Tokigogachu préfèrent organiser de somptueuses festivités pour toutes les occasions religieuses et culturelles. Les décorations et les feux d'artifice abondent, on y fait bonne chère et la musique est excellente. Les villageois accueillent tous les visiteurs, qu'ils soient paysans ou samurai. La rumeur prétend que des Empereurs ont parfois assisté à ces festivals, mais toujours incognito pour éviter de gêner ou de troubler les villageois. Après tout, aucun Empereur ne rendrait publiquement visite à un village aussi obscur et médiocre.

La Vallée du Mille-pattes [M11]

Tani Senshio est une vallée isolée des Montagnes du Toit du Monde. Elle est cultivable, mais a si peu de valeur que le Clan de la Grue voisin ne s'en est jamais emparé. Elle a été colonisée par un petit groupe de membres du Clan du Phénix, séparés des domaines des leurs par la distance et une situation géographique désavantageuse. La famille qui gérait la petite école du Clan du Phénix dans le village finit par connaître une véritable révélation religieuse qui attira l'attention des familles impériales. On lui donna l'autorisation de former le Clan du Mille-pattes, moitié par respect pour leur piété et moitié pour simplifier la gestion des impôts. Le Clan du Mille-pattes fut l'un des premiers Clans Mineurs à prêter main-forte au Clan de la Mante en temps de guerre, et quand ce dernier devint un Clan Majeur, il le rejoignit en tant que famille Moshi.

La vallée demeure le principal territoire de la famille Moshi. En dehors de quelques domaines spécifiques dans les terres des autres familles du Clan de la Mante, les Moshi ne possèdent pas d'autre province. La vallée n'est pas exceptionnellement fertile, mais comme les Moshi sont une petite famille, elle suffit largement à les nourrir.

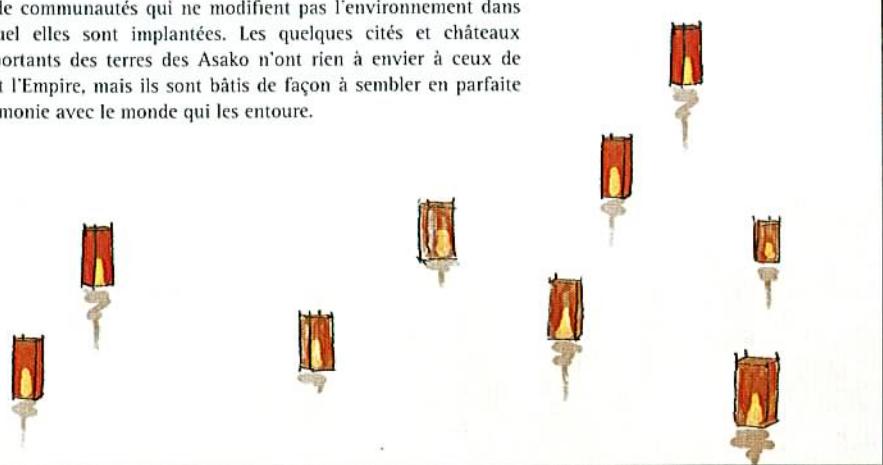
Provinces du Clan du Phénix

Le Clan du Phénix contrôle la pointe nord-est du continent rokugani, une région qui englobe d'importantes forêts ainsi qu'une partie des montagnes de la Grande Muraille du Nord. C'est sans conteste la partie la plus froide de Rokugan, celle dont les étés sont les plus courts et les hivers les plus rudes, plus encore que dans les austères et glaciales Montagnes du Crépuscule des lointaines provinces du Clan du Crabe.

Maîtres incontestés du Clan du Phénix, les Isawa disposent également des régions les plus vastes et les plus fertiles de son territoire. Malgré le climat et les températures loin d'être idéales, les provinces des Isawa sont remarquablement productives et fournissent la majeure partie des récoltes nécessaires au fonctionnement du Clan. En tant que plus grande famille de shugenja de l'empire, les prêtres Isawa n'ont aucun mal à bénir les champs et à accomplir les rituels adéquats à la saison des semailles et quand la récolte croît, afin de garantir des récoltes abondantes chaque année sauf en cas de catastrophe imprévue. Les Isawa gèrent également Isawa Mori, une des plus grandes forêts de l'Empire, qui s'étend essentiellement sur leurs terres. Ils considèrent cette forêt comme sacrée et n'y exploitent le bois qu'en quantités soigneusement mesurées. On considère généralement qu'il s'agit du bois le plus efficace pour créer le papier des rouleaux de sorts (appelés abusivement «parchemins»).

Les provinces des Shiba, tout comme la famille qui les administre, sont la main d'œuvre des Terres du Phénix. Elles bénéficient de plaines fertiles et sont les possessions les plus au sud du Clan (à l'exception de quelques domaines des Agasha). Par conséquent, ce sont elles qui jouissent du climat le plus tempéré. La production de ces plaines est considérable et contrairement aux domaines des Isawa, il s'agit là du fruit du labeur et du dévouement des vassaux des Shiba. Une partie d'Isawa Mori s'étend sur les provinces des Shiba, lesquels, bien qu'ils respectent la politique des Isawa quant à sa gestion, l'exploitent de façon un peu plus intensive qu'eux.

Bien qu'elles ne soient pas les plus fertiles des domaines du Clan du Phénix, les provinces des Asako sont remarquables par leur sérénité, sans doute issue de siècles de soins aimants prodigués par la famille monastique à laquelle elles appartiennent. Les Asako apprécient la beauté de la nature et l'inspiration que procurent les choses les plus simples: leurs provinces sont donc parsemées de nombreux jardins impeccables, de sculptures minimalistes qui semblent apparaître au hasard dans le paysage, et de communautés qui ne modifient pas l'environnement dans lequel elles sont implantées. Les quelques cités et châteaux importants des terres des Asako n'ont rien à envier à ceux de tout l'Empire, mais ils sont bâtis de façon à sembler en parfaite harmonie avec le monde qui les entoure.



La famille Agasha, autrefois vassale du Clan du Dragon, rejoignit celui du Phénix après une terrible querelle avec la Championne du Clan du Dragon, Hitomi, au douzième siècle. Les seigneurs Agasha étaient convaincus qu'elle était sous le contrôle d'une sinistre force extérieure (des craintes qui s'avérèrent malheureusement tout à fait fondées) et s'enfuirent des terres du Clan du Dragon. Après avoir été acceptés au sein du Clan du Phénix, ils reçurent une petite partie des provinces des Shiba où s'installer, une tâche qu'ils entreprirent avec une remarquable ferveur. Malheureusement, les provinces des Agasha sont loin d'être les plus fertiles, même comparées à l'ensemble de celles du Clan du Phénix. Ils disposent d'une considérable portion de littoral, mais l'essentiel est composé de falaises et de collines rocheuses impropres à un développement efficace. De plus, les régions méridionales de leurs provinces sont dominées par une petite chaîne de montagnes, les Montagnes du Regret, lesquelles forment une barrière entre eux et le reste de l'Empire au sud. Heureusement, les Agasha sont plutôt solitaires et n'ont guère de raisons d'interagir avec les étrangers à leur Clan, et cet isolement leur convient tout à fait.

Cité du Souvenir [P1]

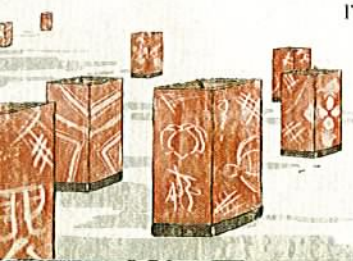
Précédemment connus sous le nom de Cité des Souffrances, Toshi no Omoidasu a une histoire étrange et parfois tragique. Très tôt durant son histoire, elle abrita un dangereux maho-tsukai dont le pouvoir était tel que seule une collaboration unique entre le Champion de Jade et le Conseil des Maîtres Élémentaires parvint à avoir raison de lui. Malgré tout, même mort, il jeta une terrible malédiction à la ville pour s'assurer d'y revenir un jour. Des siècles après la mort du sorcier, la ville devint le foyer de la légendaire héroïne du Clan du Lion, Matsu Hitomi, qui y termina ses jours. Elle était très aimée des habitants de la ville, et après sa mort, celle-ci fut rebaptisée à sa mémoire.

Malgré son étrange histoire, ou peut-être à cause d'elle, Toshi no Omoidasu est un florissant centre de commerce, l'un des piliers des provinces méridionales du Clan du Phénix. C'est l'un des rares endroits où les Clans du Phénix et de la Mante commercent un tant soit peu entre eux, peut-être parce que l'occasion est simplement trop belle, même si des siècles de conflits sanglants séparent les deux Clans.

Cité des Larmes [P2]

Connus sous d'autres noms par le passé, la Cité des Larmes était l'une des cinq cités élémentaires bâties dans les Royaumes des Esprits par les samurai dont les âmes étaient montées en Yomi, Royaume des Ancêtres Bénis, après leur mort. Durant une période de tumulte et de conflits au sein des Royaumes des Esprits, la ville passa dans le monde des mortels, bien qu'elle fût à l'époque assiégée par des esprits maléfiques qui massacrèrent tous ses habitants. Les membres du Clan du Phénix déclarèrent tout d'abord cette cité comme étant sacrée et interdite en raison de la tristesse qui l'imprégnait profondément, mais elle fut finalement purgée des influences maléfiques et rendue de nouveau habitable.

La Cité des Larmes est unique dans la mesure où elle fut entièrement achevée avant que les membres vivants du Clan du Phénix y mettent le pied pour la première fois: par conséquent, nombre de ses bâtiments demeurent des mystères. Ses nouveaux habitants se sont appropriés la ville tout en respectant l'ensemble de la localité, sacrée pour eux: aucun édifice n'a été modifié, abattu ou ajouté à la ville depuis sa purification. En raison de son origine surnaturelle, la ville est un centre d'enseignement majeur pour les shugenja, en particulier ceux qui sont en harmonie avec l'Eau, comme la ville elle-même l'était à l'origine.



Kyuden Agasha [P3]

Érigé après la défection de la famille Agasha et son intégration au Clan du Phénix, cette nouvelle demeure ne rappelle guère celle qu'elle abandonna dans les terres du Clan du Dragon. Les Agasha n'ont jamais été particulièrement sentimentaux. Leur nouveau foyer comprend d'énormes fonderies leur permettant de perpétuer leurs traditions d'expérimentations magiques, associant les traditions des shugenja à celles des forgerons. Bien que les Agasha prennent soin de gérer de façon adéquate les terres que leur a confiées le Clan du Phénix, ils ne manifestent guère d'attachement pour ces domaines en dehors de leur propre demeure. Les Agasha et leurs fidèles vassaux fabriquent eux-mêmes presque tous les objets et biens manufacturés dont ils ont besoin dans des ateliers situés à l'intérieur du château ou en dessous. L'espace réservé aux relations diplomatiques dans Kyuden Agasha est remarquablement réduit, car les membres de la famille sont bien conscients que beaucoup d'habitants de l'Empire n'ont guère d'estime pour eux depuis leur défection controversée.

Kyuden Asako [P4]

Également surnommé Château de la Gloire du Matin, Kyuden Asako est le plus célèbre site diplomatique du Clan du Phénix, fort populaire en tant que lieu de réception du Palais d'Hiver de l'Empereur si l'on s'en réfère au passé. C'est assez ironique compte tenu de sa situation peu accessible: aussi splendide soit-il, le château est bâti au sommet d'une montagne, ce qui conviendrait mieux à une forteresse militaire. Le bâtiment est relativement petit, beaucoup plus que Kyuden Isawa ou Shiro Shiba, et on le considère généralement comme la plus petite demeure pouvant accueillir le Palais d'Hiver de l'Empereur.

Kyuden Isawa [P5]

Kyuden Isawa et la cité qui lui est associée forment le plus grand site d'enseignement de tout Rokugan, et rares sont les shugenja de l'Empire qui ne rêvent pas d'y étudier. Ceux qui ne s'en soucient pas ont généralement quelque rancune contre le Clan du Phénix qui les empêche de réaliser la valeur d'une telle formation. En tant que foyer de la plus grande famille de Shugenja de Rokugan, Kyuden Isawa consacre énormément d'espace aux bibliothèques, aux sanctuaires et aux temples dont la majorité sont voués à la formation constante de shugenja jeunes et inexpérimentés. Toutefois, des enseignements d'un niveau supérieur sont disponibles pour les shugenja de haut rang ou plus chevronnés. Les bibliothèques en particulier comportent plusieurs étages afin que les jeunes étudiants n'aient pas accès aux documents rares et dangereux que leurs confrères plus âges peuvent consulter. Les membres du Clan du Phénix ne savent que trop bien que le pouvoir peut corrompre ceux qui ne sont pas près à le manier.

Contrairement aux autres domaines importants du Clan du Phénix, Kyuden Isawa dispose d'un ensemble complexe de niveaux souterrains creusés dans la roche sous le château. Les plus grandes et les plus profondes de ces salles accueillent le Conseil des Maîtres Élémentaires dans une chambre à laquelle seuls ceux-ci et le Champion du Clan peuvent accéder librement sans invitation.

Nikesake [P6]

La petite ville de Nikesake est la preuve vivante de la durable alliance entre les Clans de la Grue et du Phénix. C'est depuis celle cité que les troupes du Clan du Phénix vinrent en renfort au Clan de la Grue durant l'un des plus graves conflits de la guerre interminable qui opposait ce dernier au Clan du Lion au sujet de Toshi Ranbo. Cette intervention scella une alliance qui perdure

depuis des siècles. Le Clan de la Grue possède diverses propriétés à l'intérieur de la ville. De plus, si Nikesake n'est pas la localité du Clan du Phénix la plus proche d'Otosan Uchi, elle dispose néanmoins des routes terrestres les plus praticables menant à cette ville, et elle a donc servi d'étape sur les itinéraires commerciaux qui y mènent.

En terme d'apparence physique, l'accent que met Nikesake sur le commerce en fait une cité remarquablement riche compte tenu de sa taille relativement modeste. Toutes les familles du Clan du Phénix y ont des propriétés, et l'on y trouve même une somptueuse ambassade du Clan de la Grue et plusieurs autres, plus petites et moins spectaculaires, appartenant aux autres Clans. Des individus particulièrement influents du Clan du Phénix possèdent souvent des propriétés privées à Nikesake, et il est courant qu'un ou plusieurs Maîtres Élémentaires soient également dans ce cas.

Château du Chêne Pâle [P7]

En dehors de Kyuden Asako, Aoijiroi Oku Shiro est la cour la plus populaire pour les visiteurs venus dans les terres du Clan du Phénix, et la seule autre à avoir accueilli le Palais d'Hiver de l'Empereur. Le château est bâti autour d'un majestueux chêne blanc qui poussa sur la tombe de l'un des Empereurs Hantei. Celui-ci laissa de côté la tradition et demanda sur son lit de mort à être enterré là où sa femme était née. Le château fut érigé en partie pour assurer la protection permanente de cet arbre sacré. On prétend que l'écorce du chêne est dotée d'extraordinaires pouvoirs de guérison, et les quelques morceaux qu'on y prend chaque saison sont terriblement convoités.

Shiro Shiba [P8]

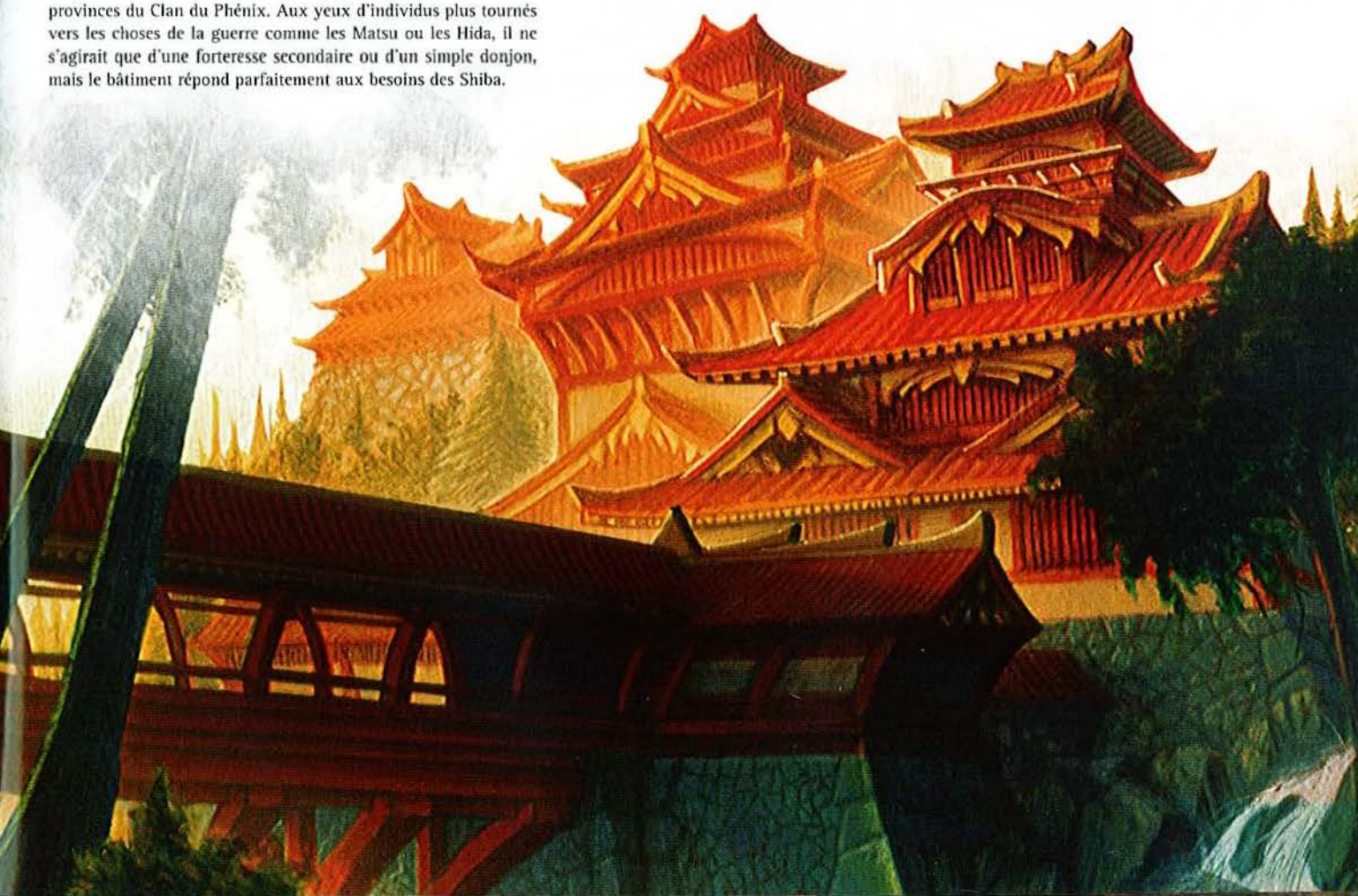
Sur les terres d'un Clan qui s'efforce d'éviter la guerre autant que possible, Shiro Shiba est une véritable anomalie, une forteresse de premier plan, et de loin l'édifice le plus martial de toutes les provinces du Clan du Phénix. Aux yeux d'individus plus tournés vers les choses de la guerre comme les Matsu ou les Hida, il ne s'agirait que d'une forteresse secondaire ou d'un simple donjon, mais le bâtiment répond parfaitement aux besoins des Shiba.

Pour des étrangers, la disposition de Shiro Shiba est troublante et irrationnelle, labyrinthe tortueux composé de jardins, de cours, de salles d'audience et autres éléments architecturaux apparemment arrangés aléatoirement. Les Shiba semblent n'avoir aucun mal à s'y retrouver, mais il arrive fréquemment aux visiteurs non escortés de se perdre complètement. Le centre du château est le légendaire Dojo du Sacré Coeur, le plus ancien et le plus important centre de formation de la famille.

Un aspect important du château que les Shiba gardent pour eux est la présence de l'Autel des Champions, un autel ouvragé situé à l'extrême limite du terrain où est bâti l'édifice, érigé à la mémoire de chacun des Champions du Clan du Phénix depuis Shiba en personne. Comme les Champions du Clan sont rarement issus des lignées importantes et sortent fréquemment d'on ne sait où, rares sont les samurai Shiba qui ne peuvent pas trouver l'un de leurs ancêtres dont on honore la mémoire quelque part dans ces murs.

Mémorial de la Ki-Rin [P9]

La Ki-Rin, créature énigmatique et sacrée, est apparue de temps à autre aux mortels qui en étaient digne au cours de l'histoire de l'Empire. Le mémorial fut érigé suite à l'une de ces apparitions. Toutefois, contrairement aux autres occasions, la personne qui reçut cette sainte vision n'en tint pas compte et le sanctuaire fut construit a posteriori, en signe de honte et de pénitence. Le sommet de montagne qui fut choisi est selon la légende l'endroit où la Ki-Rin apparut à l'aube de l'Empire quand le Clan de la Ki-Rin quitta l'Empire à la suite de Dame Shinjo.



Le sanctuaire se dresse dans les hauteurs d'une montagne et pour l'atteindre, il faut gravir une longue série de sentiers et d'escaliers. Par conséquent, seuls les pèlerins les plus dévots parviennent jusqu'à l'autel pour y présenter leurs hommages. Toutefois, le mémorial reçoit des visiteurs au moins une fois par an, lorsqu'il accueille un célèbre tournoi du Clan du Phénix, le Festival de l'Orchidée Blanche.

Temple des Âmes Jumelles [P10]

Vénérable temple érigé il y a des siècles par l'ordre de Chikai, le Temple des Âmes Jumelles est resté discret tout au long de son histoire. Selon une tradition inhabituelle, le temple offre des installations permettant de former les bushi, mais aussi les bibliothèques et sanctuaires nécessaires aux shugenja. La formation prodiguée au temple met l'accent sur le lien étroit qui existe entre shugenja et yojimbo, enseignant au bushi à défendre son protégé à tout prix, mais apprenant également au shugenja la valeur des conseils et du courage de son garde du corps afin qu'il le protège à son tour. Les duos de shugenja et de yojimbo qui s'entraînent dans ce temple et passent leur cérémonie de gempukku comptent parmi les samurai les plus efficaces et les plus doués pour le travail d'équipe de tout le Clan du Phénix.

Yobanjin Mura [P11]

Le Clan du Scorpion n'est pas le seul à avoir des secrets. Yobanjin Mura est justement l'un d'entre eux, extrêmement bien gardé et qui ferait scandale s'il était découvert. On ne trouve pas de samurai à Yobanjin Mura, qui ne peut être qualifié de village que par une interprétation très généreuse de ce terme. Sa taille modeste et son éloignement par rapport aux itinéraires les mieux établis l'empêchent d'apparaître sur les cartes, et si les membres du Clan du Phénix prennent toujours soin de payer les impôts qui lui sont liés en les glissant dans leurs taxes annuelles, nul étranger au Clan n'est jamais entré dans ce village. En fait, même nombre de ses membres ignorent jusqu'à son existence. La raison de ce secret, c'est que bien des habitants du village sont des métis: leurs ancêtres récents avaient du sang Yobanjin. Bien que les contacts entre l'Empire et les tribus barbares du nord soient rares et officiellement prohibés, il arrive que des groupes traversent la Grande Muraille du Nord et passent dans les régions septentrionales de l'Empire, ce qui donne naissance à des individus tels que ceux qui vivent à Yobanjin Mura. Pour leur part, les métis du village sont plutôt reconnaissants au Clan du Phénix de leur avoir permis de disposer d'une communauté loin du regard d'autrui et de les laisser s'occuper de leurs propres affaires. La seule chose qu'on leur demande en retour est d'entretenir de modestes échanges avec les visiteurs yobanjin occasionnels. Les produits échangés sont des objets relativement modestes qui peuvent être utilisés pour lancer ou étudier des sorts.

Les membres du Clan du Phénix qui gèrent le village se persuadent de la légitimité de l'existence de Yobanjin Mura en faisant remarquer que certaines tribus yobanjin descendent d'individus exilés ou ayant fui l'Empire il y a plus d'un millénaire. Cela signifie qu'ils ne sont pas vraiment des gaijin, et que le décret impérial interdisant le négoce avec ces derniers ne s'applique pas dans ce cas. On ignore cependant si le Champion d'Émeraude verrait les choses de la même façon...

Provinces du Clan du Scorpion

Les terres du Clan du Scorpion se situent au centre de l'Empire d'Émeraude et ont donc des frontières communes avec celles de quatre autres Clans Majeurs. Cette position centrale leur permet de contrôler une grande partie du commerce et des déplacements qui se font dans le pays. En fait, le Clan du Scorpion a accès à tous les cols de montagne importants permettant aux armées de traverser les Montagnes du Toit du Monde. Malheureusement, cet avantage géographique n'a pas toujours servi les desseins du Clan. Avec sa politique agressive, le Clan du Scorpion suscite souvent le courroux de ses voisins, et ses guerriers sont souvent contraints de défendre leurs terres contre ceux qui cherchent à les punir pour leurs multiples affronts. Étant donné sa situation, le Clan du Scorpion doit toujours surveiller les moindres signes d'un assaut imminent. Heureusement, les particularités géographiques de ses provinces représentent des atouts défensifs.

Les terres septentrionales, voisines de celles du Clan de la Licorne, sont le berceau de la famille Soshi. Cette famille de shugenja énigmatiques tient à conserver son intimité, ce que reflètent bien ses domaines. Ses terres sont nichées au pied des Montagnes du Toit du Monde et disposent de peu de voies d'accès direct. Cette situation incommode dissuade bien des visiteurs qui pourraient avoir envie de se rendre chez les Soshi. Ceux qui y parviennent découvrent avec déception des terres rocheuses et désolées, dépourvues de caractéristiques géographiques marquantes. On les incite généralement à s'en retourner le plus tôt possible.

Les terres des Yogo sont elles aussi protégées par les Montagnes du Toit du Monde. Les provinces du nord-est du Clan du Scorpion, en bordure des terres des Clans du Lion et de la Grue, sont de petite taille et presque désertes. Les foyers de peuplement y sont extrêmement rares. On n'y trouve pas non plus les autels et sanctuaires dont le reste de l'Empire est parsemé, ce qui confère une étrange atmosphère à la vie passée parmi cette famille discrète.

Les provinces des Shosuro, au centre des domaines du Clan du Scorpion, ne sont en contact avec aucun autre Clan Majeur, car leur frontière occidentale donne sur les Plaines du Tonnerre et au-delà, sur la vaste et mystérieuse forêt Shinomen. Malgré cela, les Shosuro érigent autant de bâtiments défensifs que les autres familles. La vigilance permanente est un trait que l'on peut attribuer à n'importe quelle famille du Clan du Scorpion, mais pour les Shosuro, c'est un véritable credo. Malgré ces précautions (ou peut-être grâce à elles), les terres des Shosuro comptent parmi les plus paisibles de tout l'Empire. On y trouve à la fois des terres arables et des forêts, la production agricole y étant fort modeste. Leur atout majeur est en réalité une ville, la célèbre Ryoko Owari Toshi.

Les provinces des Bayushi jouxtent les terres des Clans de la Grue et de divers Clans Mineurs au sud. Cette vaste région contient la grande majorité des rizières du Clan, fécondes et relativement productifs même si on les compare aux terres fertiles des autres Clans Majeurs. La récolte annuelle abondante permet souvent à la famille Bayushi d'améliorer le statut du Clan au sein de l'Empire en échangeant ses excédents contre des faveurs politiques.

Beiden [SC1]

La ville de Beiden est modeste et inintéressant. Ses habitants sont de simples et honnêtes gens qui vivent pour servir l'Empereur. Malheureusement, la proximité du Col de Beiden, le carrefour de l'Empire, lui a causé d'éternels ennuis. Ce col de montagne, large et d'une importance stratégique cruciale, relia le nord de l'Empire au sud pendant mille ans, ce qui était à la fois une malédiction et un atout majeur. Beiden a été ravagée par la guerre plus souvent qu'à son tour, ce que ses habitants semblent avoir accepté avec sérénité. Durant la majeure partie de son histoire, la ville a également joui d'une considérable proximité à cause de la proximité du col, et ses habitants ont bien profité de cette richesse malgré la menace constante qui pesait sur eux du fait qu'ils étaient voisins du seul col assez large pour permettre à une armée de traverser les Montagnes du Toit du Monde.

À l'époque moderne, quand le Col de Beiden fut obstrué, le destin de la ville changea considérablement: elle devint plus sûre, mais aussi bien moins prospère. De plus en plus d'habitants quittèrent la ville pour aller chercher fortune ailleurs, et quand le

bien plus modeste Col de Shamate fut découvert et ouvert à la fin du douzième siècle, Beiden n'était plus que l'ombre d'elle-même. Le Col de Shamate permet à un modeste flux commercial de traverser les montagnes, ce qui a interrompu le déclin de Beiden, mais la ville ne risque pas de retrouver sa gloire passée.

Hotei Seido [SC2]

La Fortune du Bonheur mérite un temple aussi douillet et confortable que l'aspect de la vie auquel elle préside. C'est le point de vue des moines qui ont bâti et qui entretiennent ce sanctuaire voué à Hotei. Ses murs sont ornés de belles sculptures, de peintures et de parchemins, tous dédiés aux plus agréables aspects de l'existence. Le fait que ce sanctuaire soit petit et ne dispose que de peu de personnel comparé à certains des plus grands temples dédiés aux Fortunes majeures dans les terres des autres Clans Majeurs ne pose aucun problème aux moines qui s'en occupent.

Certains trouvent curieux que ce soient les terres du Clan du Scorpion qui accueillent le principal temple voué à la Fortune du Bonheur, mais les membres du Clan, eux, trouvent cela tout à fait approprié. L'âme d'un samurai faisant toujours preuve d'une loyauté absolue envers son seigneur ne connaît que le bonheur, car il sait quelles récompenses il obtiendra dans sa prochaine existence. Pour cette raison plus que tout autre, d'innombrables membres du Clan viennent visiter le temple chaque année, et les donations faites aux frères qui l'entretiennent dépassent de loin celles que reçoivent tous les autres temples importants des provinces du Clan du Scorpion.

Kyuden Bayushi [SC3]

Le château de la famille Bayushi est également le cœur des affaires politiques du Clan du Scorpion. Le Champion du Clan du Scorpion y vit et gère les affaires du Clan à l'abri de ses robustes murs. Ses salles de réception comptent parmi les plus somptueuses de tout l'Empire, et le splendide jardin qu'on trouve à l'extérieur rivalise de beauté avec ceux du Clan de la Grue à Kyuden Doji. Caractéristique des plus excentriques, nombre des murs intérieurs sont amovibles et permettent aux membres du Clan du Scorpion de modifier la disposition intérieure du château à leur guise.

Une affectation à Kyuden Bayushi est généralement considérée comme un poste extrêmement prestigieux, et les membres du Clan du Scorpion sont des hôtes plaisants et généreux, mais ce genre de mission est plus que risqué: dans les provinces de ce Clan, la politique est un sport sans pitié. Les ambassadeurs qui sont envoyés représenter leur Clan à Kyuden Bayushi doivent être des diplomates aguerris. Pour leur part, les membres du Clan du Scorpion préfèrent inviter des individus qui ont quelque chose qu'ils désirent, ou qui sont considérés comme une menace à surveiller de près. Aucune de ces deux positions n'est particulièrement enviable, en vérité.

En plus de faire office de cour principale du Clan, Kyuden Bayushi est également la principale forteresse du Clan du Scorpion, capable de résister à un siège face à d'immenses armées. Il est bâti au sommet d'un plateau peu élevé, au centre d'une plaine, ce qui empêche toute troupe hostile d'approcher sans être vue. Le plateau est semé de passages secrets et de tunnels, ce qui permet aux espions du Clan du Scorpion d'aller et venir en toute impunité. Malgré les divers assauts qu'ont subis les provinces du Clan du Scorpion, le château n'est réellement tombé qu'une fois, durant une période où le Clan avait été dissout par décret impérial et ses habitants forcés à fuir ou à se cacher.

Ryoko Owari Toshi [SC4]

Ryoko Owari, également connue sous le nom de Cité des Mensonges, de Cité des Histoires et de Cité aux Murs Verts, est réputée abriter tous les vices, les péchés et les plaisirs coupables disponibles dans l'Empire d'Émeraude. Les autorités de la ville ferment en effet les yeux sur les activités criminelles quelles qu'elles soient, depuis les tripots jusqu'aux commerces illégaux. Le contrôle de la cité a changé de mains à plusieurs reprises au fil des siècles, le Clan de la Licorne en ayant en particulier hérité plus d'une fois, et les Clans du Crabe et du Lion l'ayant également brièvement occupée. Toutefois,



elle semble toujours revenir entre les mains de ses maîtres du Clan du Scorpion. Peut-être sont-ils les seuls à pouvoir gérer convenablement ce genre d'endroit.

Bien que les dimensions exactes et la population des cités importantes changent d'une décennie à l'autre, la Cité des Mensonges compte généralement environ 10 000 habitants, et elle est généralement considérée comme la deuxième plus grande ville de l'Empire derrière la Cité Impériale. C'est d'ailleurs un sujet de dispute entre les membres du Clan du Scorpion et ceux du Clan de la Mante qui affirment que la ville de Kyuden Gotei est plus grande que la Cité des Mensonges. Toutefois, tant de gens connaissent bien Ryoko Owari qu'elle ne risque pas de perdre son statut aux yeux du public.

Ryoko Owari enjambe la Rivière de l'Or, principale route commerciale fluviale de l'ouest de l'Empire empruntée par d'innombrables marchands. Plus important encore, les champs qui entourent la ville sont particulièrement propices à la culture du pavot, et la Cité des Mensonges est le cœur de la production et du commerce légal de l'opium dans l'Empire. Cette drogue a divers usages médicinaux dans tout l'Empire, et c'est une source de revenus majeure pour le Clan du Scorpion. Certains se demandent cependant pourquoi les marchands de la ville font pousser beaucoup plus de pavot qu'il n'en faut pour produire la totalité de l'opium médicinal, mais la politesse impose d'éviter ce genre de sujet.

Shiro no Shosuro [SC5]

Le foyer de la famille Shosuro ressemble au premier abord à un château ordinaire. Quiconque est au courant de la réputation de la famille y regardera toutefois de plus près et découvrira que tout n'y est que faux semblants. Le palais est rempli de comédiens masqués et d'assassins souriants, et ceux qui y sont envoyés en mission diplomatique ont l'impression qu'il y aurait moins de risque à être envoyé au front.

Ce sont les magnifiques jardins que l'on trouve presque partout à l'intérieur qui constituent son trait le plus marquant et qui font sa célébrité. On dit que Shiro no Shosuro, parfois surnommé Château des Leurres, abrite les plus grands jardins castraux de tout l'Empire, et peu de visiteurs disent le contraire (du moins tant qu'ils sont sur place). Toutefois, en plus de fournir un spectacle exquis, les jardins ont un rôle plus sinistre. Il est notoire que c'est ici que les membres du Clan du Scorpion concoctent leurs poisons les plus mortels, même si la rumeur n'est jamais évoquée en public. Une légende prétend que le château fut autrefois incendié par une armée ennemie, et que celle-ci fut entièrement décimée par les fumées létales émergeant du jardin en flammes.

L'un des villages proches du château abrite la célèbre École de Comédie Shosuro, et les nombreuses troupes de théâtre qui y sont formées. Par conséquent, si bien des samurai craignent de visiter Shiro no Shosuro, les acteurs de tout l'Empire courent après les invitations à cette école, qui jouit d'un prestige presque équivalent à l'école de comédie de l'Académie des Artisans Kakita.

Shiro no Soshi [SC6]

Le château de la famille Soshi est bâti dans les hauteurs des Montagnes du Toit du Monde, près des terres des Clans du Lion et de la Licorne. La proximité de tels ennemis a amené le Clan du Scorpion à s'attacher bien plus à l'aspect pratique qu'au style artistique lors de la conception de l'édifice. Sa situation dans les montagnes empêche l'approche d'une troupe importante, garantissant une certaine sécurité tant qu'une modeste troupe défensive assure la protection des cols menant à ses portes. Les hautes tours du château surveillent toutes les autres constructions de la zone, fort rares par ailleurs, et elles sont secondées par des tours de guet de chaque côté. On prétend que les tours de guet comptent parmi les plus hauts édifices de tout l'Empire, même si même les membres du Clan du Scorpion n'auraient pas eu l'audace et l'impolitesse de les élever plus haut que le Palais Impérial. En raison de leur taille et de leur finesse peu commune, les membres du Clan du Scorpion ont du payer très cher les ingénieurs Kaiu pour s'assurer qu'elles puissent résister aux vents des montagnes.

Les guerriers en faction dans les tours des Soshi peuvent voir jusqu'aux terres méridionales du Clan du Lion, ce qui permet au Clan du Scorpion de disposer de précieux avertissement lors de la moindre incursion de ses voisins du nord. Bien qu'ils le servent publiquement en tant que shugenja, les Soshi sont en réalité les touche-à-tout du Clan du Scorpion, disposant de toutes sortes de talents qu'ils entretiennent et affinent. C'est pourquoi leur domaine est parfois surnommé le Château de l'Organisation.

Fort des Sept Dards [SC7]

Les cerveaux tactiques du Clan du Scorpion resident au Fort des Sept Dards. Ce château est niché au pied des Montagnes du Toit du Monde, disposant d'un accès facile à la plupart des cols de montagne débouchant sur les terres du Clan du Scorpion. Le Fort des Sept Dards est aisément reconnaissable à ses sept hautes tours. Leurs toits sont pointus et menaçants, rappelant aux ennemis du Clan que celui-ci est toujours prêt à frapper ses ennemis.

Les Clans militaires comme celui du Lion ne considèrent généralement pas celui du Scorpion comme une menace sur le champ de bataille et pensent que ses victoires sont simplement le fruit de manœuvres sournoises et honteuses. Toutefois, si leurs dirigeants voyaient l'intérieur du Fort des Sept Dards, ils devraient sérieusement revoir cette opinion. Les tacticiens des Sept Dards ont compris que toute stratégie doit s'insérer dans une approche militaire à grande échelle, et ils disposent donc de diagrammes et de reproductions des troupes, des mouvements et des terrains de tous les ennemis actuels et potentiels du Clan. Une salle entière est consacrée à chaque Clan Majeur, et les analystes du Clan du Scorpion les étudient chacun minutieusement, s'efforçant en permanence de mettre à jours leurs informations et de mettre sur pied de nouvelles stratégies pour les vaincre dans l'éventualité d'un conflit.

Palais des Ombres Pourpres [SC8]

Le Palais des Ombres Pourpres fut construit dans le but de servir de centre de formation secondaire aux courtisans Bayushi, et si nécessaire pour accueillir le Palais d'Hiver de l'Empereur. Chaque centimètre carré du château témoigne du raffinement absolu de sa conception. Le Clan du Scorpion a dépensé sans compter pour rendre la vie agréable aux visiteurs qui venaient dans les provinces des Bayushi, tout en faisant étalage de leur formidable influence dans chacune des pièces de la forteresse. Par conséquent, le palais est un lieu ouvert et accueillant, mais chacun de ses couloirs est bordé de lanternes rouge sombre qui lui donnent un aspect quelque peu sinistre. C'est l'une des leçons fondamentales que les sensei de ce lieu apprennent à leurs élèves : contrôlez les perceptions de vos amis et ennemis, vous ne les en manipulerez que mieux.

Yogo Shiro [SC9]

Le domaine de la famille Yogo est souvent sous-estimé, que ce soit par les membres du Clan ou les étrangers: il semble en effet insignifiant comparé au dojo de la famille, dans les Tours des Yogo. On n'accorde guère d'importance à la propriété de la famille Yogo, nichée au milieu de ses provinces isolées et désertes.

Le Dojo de la Lune Cachée, société secrète de shugenja Yogo qui s'est vouée à étudier et combattre l'Ombre Rampante et les autres ennemis venus des ténèbres, s'y rassemble souvent. La Lune Cachée ne possède pas de terres et c'est donc Yogo Shiro qui lui sert de repaire.

Tours des Yogo [SC10]

Le dojo des shugenja des Yogo est en réalité plus célèbre que le domaine familial. Les tours elles-mêmes semblent à la fois imposantes et dangereuses, comme si on les avait conçues pour dissuader les visiteurs. La plupart des Yogo passent une grande partie de leur vie dans les tours, s'efforçant d'y apprendre à contrôler les kami. La bibliothèque qu'on y trouve est de taille modeste, mais elle contient quantité d'informations sur les sujets précis auxquels les Yogo s'intéressent: les malédictions, la magie noire et les méthodes permettant de les combattre.

Outremonde et Provinces du Clan de l'Araignée

Le Clan de l'Araignée ne contrôle officiellement aucune région. Ceci est bien sûr dû au fait qu'il ne s'agit pas vraiment d'un Clan Majeur, puisqu'il n'a jamais été reconnu comme tel par un Empereur. Ses membres se sont accaparés ce titre en arguant du fait qu'eux aussi, comme les membres des autres Clans, suivaient les enseignements d'un des enfants du soleil et de la lune. Le Kami en question était Fu Leng, que les autres Clans considèrent comme l'incarnation du mal, ce qui est tout à fait le cas. Malgré cela, durant leur règne au douzième siècle, les membres du Clan de l'Araignée parviennent à établir leur contrôle sur un petit nombre de régions de l'Empire. Plusieurs lieux importants de l'Outremonde sont également présentés ici, compte tenu du lien étroit qui existe entre le Clan de l'Araignée et ce lieu immonde.

Les Daigotsu sont les maîtres incontestés du Clan de l'Araignée, mais également ses membres les plus polyvalents. Ils excellent dans les arts de la guerre et de la tromperie, et les plus efficaces des agents du Clan de l'Araignée ayant infiltré les cours des Clans Majeurs sont généralement des Daigotsu. De même, comme ils dirigent le Clan, toutes les forteresses du Clan de l'Araignée ont des liens étroits avec les Daigotsu. Les propriétés très spécialisées du Clan de l'Araignée sont généralement confiées aux familles les mieux implantées dans la région où elles se trouvent, mais par défaut, tout domaine du Clan est généralement contrôlé essentiellement par les Daigotsu, cette même famille fournissant également la troupe défensive permettant d'en empêcher la découverte.

Les Chuda sont les plus anciens vassaux des Daigotsu, mais peut-être aussi les moins fiables. Ce fut le Sombre Seigneur Daigotsu qui permit au dernier descendant de la vraie famille Chuda de redonner vie à sa lignée parmi les Damnés, mais la loyauté de ses membres a vacillé par le passé, quand des luttes intestines se sont inévitablement fait jour parmi les serviteurs de Fu Leng. Jusqu'ici, les Chuda ont toujours pu revenir dans le rang chaque fois qu'ils ont aidé des étrangers face aux Daigotsu, mais rien ne dit que ce sera toujours le cas. Étant donné leur attrait pour la magie du sang et d'autres formes de sorcellerie blasphématoires, les Chuda se voient généralement confier des zones fortement marquées par le mysticisme ou disposant d'un considérable potentiel magique. Le Champs des Morts décrit ci-dessous, est un exemple de domaine accordé aux Chuda par les Daigotsu.

Les Goju sont la famille la moins humaine au service du Clan de l'Araignée. Il ne s'agit pas d'une famille à proprement parler, mais plutôt d'un groupe d'individus qui ont abandonné une partie ou la totalité de leur identité en échange d'une parcelle de pouvoir accordé par l'entité originelle connue sous le nom d'Ombre Rampante, et ensuite par le Dragon de l'Ombre. Les Goju n'ont ni désir ni besoin de possessions matérielles ou de confort physique, et ils se soucient donc peu de posséder des domaines. Les lieux physiques n'ont d'intérêt pour eux que dans la mesure où ils peuvent aider certains des leurs à accomplir leur mission. Ils contrôlent rarement une région donnée très longtemps, et abandonnent leurs possessions dès qu'ils n'en ont plus besoin. La seule exception semble être le Marais de Shinomen dans l'Outremonde (décrit ci-dessous), pour lequel les Goju éprouvent un intérêt permanent et inexplicable.



La secte monastique connue sous le nom d'Ordre de l'Araignée diffère radicalement des autres familles du Clan, et ce, de deux façons. Tout d'abord, il ne s'agit bien sûr pas d'une famille mais d'une secte de moines guerriers dévouée aux sinistres idéaux du Clan de l'Araignée. Mais ce qui est plus important encore, c'est que l'ordre fait officiellement partie de la Confrérie de Shinsei, ne serait-ce que parce que celle-ci est consciente de son existence (comprenant déjà des centaines de sectes). En tant que tels, ses membres ont la permission de voyager dans tout l'Empire comme n'importe quel moine de la Confrérie. Tant qu'ils ne portent pas ouvertement le mon de l'Araignée, ils ne sont pas identifiés en tant qu'agents du Clan. L'ordre dispose d'une demi-douzaine de monastères qu'il contrôle étroitement dans tout l'Empire. Tous échappent complètement à l'influence de la Confrérie. Dans une douzaine d'autres environ, les membres de l'ordre ont quelque influence, mais ne constituent pas la secte dominante.

Pue-Fort [O1]

Autrefois simplement baptisé Kappa, Pue-Fort était à l'origine un fort du Clan du Crabe contrôlée par la famille Hiruma. Quand les terres des Hiruma tombèrent aux mains de l'Outremonde au huitième siècle, Kappa fut envahi et on le crut détruit. Comme le fort paraissait peu important comparé à Shiro Hiruma, on ne fit aucun effort particulier pour le reprendre. Comme il n'y avait plus de samurai pour l'entretenir, Kappa devint une ville de gobelins. Diverses tribus de ces insidieuses petites créatures ont infesté les ruines de la ville et l'ont transformée en caricature de ce qu'elle était du temps de sa gloire. Les créatures y pratiquent une parodie de diplomatie et de commerce, se disputant de la nourriture ou des objets d'une valeur tout à fait douteuse, et allant jusqu'à se battre entre eux pour gagner les faveurs de leurs femelles. La famille Kuni est au courant de l'existence de Pue-Fort, et il lui est arrivé d'y mener des négociations avec les gobelins pour diverses raisons, mais ses membres n'en ont rien révélé au reste du Clan du Crabe, qui la détruirait sans doute immédiatement.



Cité des Damnés [O2]

La grande réussite de l'Outremonde et des Damnés, avant même qu'ils ne se baptisent Clan de l'Araignée, est sans nul doute la Cité des Damnés. Construite sur ordre de Daigotsu, Sombre Seigneur de l'Outremonde, la Cité des Damnés est le reflet perverti de l'Empire de Rokugan, vaste expérience destinée à mettre de l'ordre dans les effectifs chaotiques des Damnés au sein de l'Outremonde. Sous l'égide de Daigotsu, les membres hétéroclites des Damnés ont appris à mettre de côté leurs mesquines querelles et à travailler de concert, non seulement pour bâtir une grande cité, mais pour combiner leurs efforts contre l'ennemi commun: Rokugan. Construite grâce au pouvoir impie d'une légion de maho-tsukai et à l'extraordinaire puissance physique de créatures comme les oni, les ogres et les trolls, la Cité des damnés rivalise en taille avec les plus grandes villes de l'Empire. Elle dispose de toutes sortes de terrains d'entraînement où de vastes unités de bushi partent en manœuvre, ainsi que d'immenses temples blasphématoires voués au Neuvième Kami où les maho-tsukai peuvent pratiquer leur magie noire. La cité compte même des établissements ordinaires comme des maisons de thé ou de saké, même si l'on y vend des choses qu'on ne risque (heureusement) pas de trouver dans l'Empire. Pour parfaire le parallèle avec Rokugan, la Cité des Damnés est protégée par un Mur des Ossements semblable au Mur des Bâtisseurs de l'Empire.

Puits Suppurant de Fu Leng [O3]

On dit qu'aucun mortel n'a jamais posé les yeux sur le Puits Suppurant de Fu Leng, mais on ne peut mettre en doute son existence. La première rumeur de son existence fut rapportée au Clan du Crabe par ses alliés des tribus Nezumi. Ces hommes-rats immunisés contre les effets de la Souillure de l'Outremonde sont capables d'en explorer les profondeurs alors qu'un humain aurait depuis longtemps succombé. Le Puits fut créé à l'aube de l'Empire, quand la forme divine de Fu Leng, fils de Dame Soleil et Sire Lune tomba sur terre après la bataille épique opposant son frère Hantei à leur géniteur. Pour des raisons inconnues, Fu Leng suivit un itinéraire différent et tomba fort loin de ses frères et sœurs. Quand il percuta la terre, il en traversa la surface et tomba en Jigoku, le Royaume du Mal, dont la sinistre influence le corrompit et fit de lui l'incarnation de la malveillance absolue. Bien que Fu Leng s'en prenne à l'Empire avec plus ou moins de succès depuis des siècles, le Puits ne s'est jamais refermé, ce qui permit à toutes sortes de créatures viles et difformes de s'en extirper et de venir peupler l'Outremonde. Les Kuni du Clan du Crabe supposent que c'est l'existence du Puits qui permet à l'Outremonde de perdurer, et que si on venait à le fermer, la Souillure cesserait immédiatement de se répandre. Malheureusement, nul ne sait comment on pourrait sceller le Puits Suppurant.

Champs des Morts [O4]

Les membres du Clan de l'Araignée sont passés maîtres dans l'art de découvrir des coins isolés de l'Empire où tisser leur toile, et les Champs des Morts sont l'exemple de ce néfaste talent. Il y a des siècles, l'Empereur proclama un décret obligeant les habitants de l'Empire à recourir à la crémation plutôt qu'à l'inhumation. Avant cette époque, les Rokugani enterraient leurs morts, mais la bataille contre l'adepte du sang Iuchiban dans la Cité Impériale avait changé la donne. Ni l'Empereur ni ses sujets ne désiraient voir leurs ancêtres se relever d'entre les morts et servir de chair à canon à un sorcier maléfique.

La région qu'on appelle aujourd'hui les Champs des Morts était un vieux cimetière depuis longtemps surpeuplé et dissimulé

dans les collines escarpées d'une région inhabitable de la côte au nord d'Otosan Uchi. Nul habitant ne venait s'y recueillir dans les sanctuaires, car le cimetière était rempli des cadavres ramenés là par la marée, victimes de pirates et de naufrages, pour la plupart impossible à identifier et inhumés par simple respect (ou par crainte de provoquer le courroux d'Emma-O et Suitengu, les Fortunes de la Mort et de la Mer). Bien que des parties du cimetière aient servi à des maho-tsukai audacieux au fil des siècles, il était en grande partie intact, du moins jusqu'à ce que le Clan de l'Araignée s'y installe et s'en empare. Il est depuis devenu le site où les membres de la famille Chuda perfectionnent leurs talents de nécromanciens, ainsi qu'un réservoir de soldats morts-vivants dont le Sombre Seigneur peut user à sa guise.

Doigts d'Os [O5]

Au nord de Rokugan, dans les sommets inexplorés de la Grande Muraille du Nord, se trouve un ensemble de formations rocheuses unique dans tout l'Empire. À l'aube de l'histoire de l'Empire, des tribus de Rokugani cherchèrent refuge parmi ces flèches rocheuses, construisant de grossiers abris à leurs pieds, et même à l'intérieur des plus grandes. Toutefois, ces refuges tombèrent en désuétude après la venue des Kami quand le peuple de Rokugan s'en fut au sud pour se joindre au nouvel Empire ou à l'est dans les steppes pour devenir les tribus yobanjin. Les Doigts, ainsi qu'on les appelait jadis, furent oubliés et le restèrent pendant des siècles. Ils furent redécouverts par pur accident quand des agents du Sombre Seigneur de l'Outremonde tombèrent dessus en revenant des Terres Brûlées où ils venaient de livrer un message de leur suzerain. Quand le Sombre Seigneur découvrit l'existence des Doigts, il dépêcha immédiatement une petite troupe pour s'en emparer et les occuper, dans l'espoir d'en faire un point stratégique d'où lancer des assauts contre l'Empire. Depuis lors, les Doigts se sont montrés remarquablement utiles, car leur situation géographique les rend quasiment indétectables. Les talents des membres du Clan de l'Araignée leur ont également permis de creuser les tours de roche sans risquer de les briser. Une grande partie des effectifs du Clan de l'Araignée peut loger sans mal dans ce qu'ils ont fini par appeler les Doigts d'Os.

Tombe Oubliée Fu Leng [O6]

Cet immense et mystérieux édifice est caché dans les profondeurs de l'Outremonde, si loin au sud que nul ne s'y risque, même pas les plus hardis des éclaireurs du Clan du Crabe. On pense que c'est là que furent inhumés les restes de Fu Leng après sa défaite face aux Sept Tonnerres, bien qu'on ignore qui put bien accomplir cette tâche. L'architecture du lieu est totalement étrangère aux critères rokugani, et les rares membres du Clan du Crabe qui se sont risqués assez loin pour voir la Tombe rapportent que le mal absolu semble y régner. Même les plantes difformes de l'Outremonde ne poussent pas dans un large rayon autour du bâtiment. Selon les informations des membres du Clan du Crabe, aucun de ceux qui y ont pénétré n'en est jamais ressorti. Ce qu'ils savent, c'est qu'à l'intérieur, les frontières entre le monde physique et Jigoku, le Royaume du Mal, n'existent plus. Dans ce monde cauchemardesque, on risque de rencontre les plus effroyables oni, et même ceux qui sont incapables de passer la frontière qui les sépare du monde réel peuvent affecter tous ceux qui entrent dans la tombe, ce qui en fait sans nul doute l'un des endroits les plus dangereux au monde. Quand le maître démon connu sous le nom de Shokansuru parvint à entrer dans la Tombe, il réussit à faire passer dans le monde des mortels certains démons parmi les plus puissants que l'Empire ait jamais vus, en passant la frontière entre les mondes et en associant ces monstres à des âmes mortelles. Il créa alors des oni dotés d'une puissance inimaginable, mais il les incarna ce faisant dans le monde physique, où il devenait possible de les annihiler à tout jamais en les tuant.

Dojo des Ombres [O7]

Le temple connu sous le nom de Dojo des Ombres est le plus grand sanctuaire de l'Ordre de l'Araignée, la secte rebelle de la Confrérie de Shinsei qui sert le Clan de l'Araignée. Le fondateur de l'ordre, le moine dément Roshungi, passa une décennie à faire disparaître toute évocation de la localisation du dojo des documents de la Confrérie, tout en éliminant également tous les individus qui la connaissaient. Ceux qui vivaient dans le temple lui-même furent peu à peu gagnés par la démence charismatique particulière de Roshungi, et formèrent le noyau dur de l'Ordre de l'Araignée.

Une fois que Roshungi eut atteint son but, le Dojo des Ombres était né. Situé dans les profondeurs d'une des rares forêts des Montagnes du Crépuscule, le dojo est à l'abri de toute influence extérieure, et ceux qu'on y amène n'ont d'autre option que de se soumettre à la sinistre philosophie et au conditionnement auquel ils sont exposés dans le temple.

Le Marais de Shinomen [O8]

À une certaine époque, une troupe importante de créatures de l'Outremonde parvint à contourner les défenses du Clan du Crabe et à s'introduire dans l'Empire. Alors même que les fils de Hida s'apprêtaient à les poursuivre, les monstres disparurent dans les profondeurs de Shinomen Mori et nul ne les revit jamais. Bien qu'aucun humain ne soit au courant de leur sort, les créatures dérangèrent en fait les Naga qui dormaient dans la forêt. Les hommes-serpents se réveillèrent juste assez longtemps pour annihiler la horde et restreindre son influence corruptrice à une zone relativement peu étendue. L'endroit devint un vaste marais putride, lequel, bien qu'incapable de transmettre la Souillure à autrui, reste lui-même profondément corrompu. Le marais est devenu un repaire sûr pour le Clan de l'Araignée, car aucun humain ou habitant de la forêt ne s'y aventure jamais.

Domaines des Clans Mineurs

En règle générale, les terres confiées aux divers Clans Mineurs sont moins précieuses que celles des Clans Majeurs. Si tel n'était pas le cas, ces derniers se les seraient accaparées il y a bien longtemps, et les circonstances qui ont permis l'avènement de divers Clans mineurs n'auraient probablement pas eu lieu. La plupart des Clans Mineurs sont capables au mieux de se suffire à eux-mêmes, et si un Clan Majeur s'emparait d'eux, il ne gagnerait probablement pas assez de ressources pour équilibrer la dépense nécessaire à tenir la terre en premier lieu. Comme la plupart des Clans Mineurs ne détiennent pas non plus de sites ayant un intérêt stratégique, leurs supérieurs les laissent donc en paix. Tel est le véritable secret de la survie des Clans Mineurs, plus encore que le décret impérial interdisant à un Clan Majeur de s'en prendre à eux sans provocation nette et démontrée.

Kudo [CM1]

Kudo est un grand village qui constitue malgré sa simplicité un point névralgique non seulement pour ses propriétaires du Clan du Lièvre, mais pour l'alliance des Clans Mineurs tout entière. Bien qu'il ne soit pas aussi fertile que Koeru Mura, Kudo n'en reste pas moins l'un des domaines les plus productifs contrôlés par les Clans Mineurs. Il génère la grande majorité de la nourriture nécessaire chaque année au Clan du Lièvre, ainsi qu'un excédent modeste mais appréciable, que ce Clan partage souvent avec ses alliés des autres Clans Mineurs. De plus, à l'époque moderne, le Clan du Lièvre a octroyé à l'Alliance des propriétés au sein du village, et elle entretient donc des casernes et des dojo dans ses murs. Le village pourrait recevoir l'unique légion que l'Alliance contrôle au complet, bien que le cas ne se soit encore jamais présenté. La fertilité des terres et la présence d'équipements d'entraînement adéquats, quoique pas exceptionnels, fait malheureusement du

village une cible séduisante. Durant le tumulte qui a accompagné la fin de la dynastie Toturi, le village a été annexé de force par le Clan du Lion. Bien que cette invasion ait été de courte durée, elle a eu pour effet à long terme de dégrader les relations entre les Clans du Lièvre et du Lion, qui avaient fréquemment été alliés avant l'incident.

Kyuden Komori [CM2]

Le minuscule Clan de la Chauve-souris est probablement le plus petit des Clans Mineurs, et si l'on tient compte de l'histoire de la famille de ronin Tsi avant qu'elle forme le Clan du Loriot, il s'agit également du plus récent. Le château qui abrite le Clan tout entier est bâti sur une île minuscule autrefois connue sous le simple nom d'Île de la Nature Perdue. Il s'agissait d'une propriété du Clan de la Mante, mais son Champion en fit cadeau au fondateur du Clan de la Chauve-souris à sa formation. L'île n'a jamais été vraiment civilisée en raison de sa petite taille et de la relative rareté des ressources. Sire Komori était toutefois déterminé à en faire une demeure viable pour son Clan, et grâce à la générosité de la famille Yoritomo, il parvint à construire une grande propriété et un petit village. Les produits de la terre et de la pêche ont tout juste suffi à nourrir le Clan durant les quelques années qui ont suivi sa fondation.

Le domaine abrite le Clan de la Chauve-souris au complet, et il y a de la place pour quelques invités, bien que jusqu'ici ils se soient limités aux membres du Clan de la Mante et de l'Alliance des Clans Mineurs. Le village qui entoure le domaine est rempli de paysans idéalistes, généralement de jeunes couples avec leurs enfants qui ont afflué dans l'île à la fondation du Clan de la Chauve-souris. Ils cherchaient à profiter de cette occasion de faire partie de quelque chose qui les dépassait, espérant gagner la magnanimité de leurs nouveaux seigneurs.

Kyuden Kasuga [CM3]

Nombre de châteaux et palais de l'Empire présentent des aspects architecturaux étranges, en particulier chez les Clans de la Mante et de la Licorne, mais aucun n'a une apparence aussi curieuse que le très incongru édifice appelé Kyuden Kasuga. Le château est délibérément bâti en forme de carapace de tortue, ce qui en fait sans doute le bâtiment à l'aspect le plus étrange de tout Rokugan.

La propriété officielle du Clan de la Tortue est bâtie sur la péninsule menant à la baie d'Otosan Uchi, qui fut pendant des siècles la Cité Impériale et la plus grande ville de tout l'Empire. Le Clan de la Tortue se servait de la Cité Impériale comme base d'opérations depuis sa fondation, et n'a jamais géré de domaines importants en dehors de ses limites. Kyuden Kasuga ne fut créé que quand le Clan de la Tortue reçut officiellement un nom de famille. Ce n'est pas seulement le centre d'opération du Clan, mais aussi un site important pour l'Alliance des Clans Mineurs, dans laquelle il joue un rôle actif. Le château contient de nombreuses salles d'audience, ce qui permet à différentes cours (ou plus probablement à diverses réunions de négociations commerciales) de se réunir simultanément sans que les participants sachent ce qui se passe dans les autres salles. Naturellement, les membres du Clan de la Tortue, eux, disposent de zones qui leur permettent d'épier simultanément plusieurs pièces s'ils en éprouvent le besoin.



Kyuden Suzume [CM4]

Ce château n'est pas la seule propriété des Clans Mineurs à porter l'appellation de Kyuden, qui implique généralement que le bâtiment est assez grand pour accueillir la cour de l'Empereur, mais il s'agit du seul domaine des Clans Mineurs à avoir réellement la taille adéquate. Le Clan du Moineau n'a jamais accueilli de Palais d'Hiver, bien sûr, et ses membres n'en ont pas particulièrement le désir, mais ils éprouvent une certaine fierté à l'idée d'en être théoriquement capables. Ironiquement, aucun observateur voyant le château de l'extérieur n'est à même d'en imaginer la véritable taille, car il semble modeste et décevant. On ne se rend compte de sa véritable capacité qu'en découvrant l'étonnant réseau de tunnels creusés en dessous, s'étendant dans toutes les directions sur des centaines de mètres. Ces tunnels et ces couloirs sont en réalité fort bien aménagés, du moins compte tenu des maigres ressources du Clan du Moineau, mais les Suzume ne songeraient bien sûr jamais à accueillir leurs invités sous la surface de la terre. Par conséquent, il y a fort à parier qu'aucune cour importante ne se réunira jamais dans ce château.

Kyuden Tonbo [CM5]

Le domaine ancestral du Clan de la Libellule se situe très près de la frontière du Clan du Lion. Ce ne serait pas un problème si la naissance du Clan de la Libellule ne s'était pas accompagnée d'une grave offense envers ce dernier. Le Clan du Lion n'est guère connu pour sa magnanimité dans ce genre de circonstance: en fait, ses membres sont réputés comme étant les individus les plus rancuniers de tout Rokugan. À au moins trois reprises, le Clan du Lion a quasiment dévasté la province du Clan de la Libellule tout entière, mais chaque fois les persévérants Tonbo ont rebâti, et chaque fois Kyuden Tonbo s'est agrandi. Ironiquement, le Clan du Lion a dû défendre le palais contre les pillards yobanjin venus du nord, se basant sur l'idée que la défense de l'Empire était une entreprise plus honorable que n'importe quelle vendetta contre les Tonbo. À l'époque moderne, le domaine de Kyuden Tonbo est centré sur une tour cylindrique de huit étages de haut et visible à des kilomètres à la ronde.

En raison des dégâts subis par les terres du Clan de la Libellule depuis sa fondation, les temples et sanctuaires notables y sont rares. La plupart des sites religieux importants sont situés à l'intérieur du palais en lui-même, et Kyuden Tonbo accueille par conséquent beaucoup de visiteurs chaque jour. Certains alliés du Clan de la Libellule considèrent cette pratique comme dangereuse, car elle complique énormément la mise en place de mesures de sécurité. Toutefois, les chefs de la famille Tonbo pensent qu'il est important pour leur peuple de vivre sans avoir à craindre que leurs sanctuaires ancestraux soient détruits par une éventuelle nouvelle invasion.

Meidochi [CM6]

Le village de Meidochi est un domaine mineur situé dans la région la plus isolée des terres du Clan du Lièvre. Il est éloigné de tout ou presque, et la seule route qui y mène a été construite spécifiquement pour collecter les impôts du village. Il est donc complètement isolé de tout/ Le village est capable de se suffire à lui-même tout en payant ses impôts au Clan et à l'Empire, mais il n'a guère d'autres ressources. En fait, cela posait problème au Clan du Lièvre jusqu'à la création de la famille Ujina, qui reçut le village comme principal domaine au sein de l'unique province du Clan. Le fondateur des Ujina renvoya les soldats Usagi qui stationnaient dans le village, ce qui réduisit considérablement son coût d'entretien pour le Clan. Quand des bandits attaquèrent peu après, les dix samurai Ujina qui vivaient là massacrèrent des adversaires deux fois plus nombreux qu'eux sans perdre un seul homme. Aujourd'hui, tous les bandits de l'Empire ont peur

du village, et Meidochi est devenu plus rentable pour le Clan du Lièvre grâce à la loyauté fanatique que la plupart de ses habitants éprouvent pour leurs maîtres Ujina. Le village n'a d'autre trait remarquable que le dojo des Ujina, légèrement plus grand que les maisons des paysans. Toutefois, une aura de menace tranquille entoure le village, car la nature troublante de la famille Ujina semble contaminer dans une certaine mesure les villageois qui lui sont loyaux.

Shiro Chuda [CM7]

Le Clan du Serpent fut fondé par l'un des Magistrats d'Émeraude les plus décorés de l'Empire, et il bâtit un grandiose nouveau temple au beau milieu de la Plaine du Cœur du Dragon. Ce site convenait pour diverses raisons. Tout d'abord, il était près de la patrie d'Isawa Chuda à l'intérieur des provinces du Clan du Phénix. Ensuite, la Plaine du Cœur du Dragon était l'un des plus vastes territoires libres de l'Empire, et abritait par conséquent souvent les activités de ceux qui ne désiraient pas qu'on les trouve, comme les maho-tsukai que Chuda et sa toute nouvelle famille s'étaient donné pour mission de traquer sans répit.

Malheureusement, Chuda se maria par amour plutôt que par devoir, et son épouse bien-aimée fut tout simplement incapable de résister aux tentations que lui-même écartait si facilement. La famille Chuda sombra dans la maho et en une génération, elle fut entièrement corrompue. Quand le Clan du Phénix le découvrit, il fit disparaître le Clan Mineur de la surface du monde des mortels lors d'une démonstration de puissance militaire qui en fit réfléchir plus d'un. Les ruines de leur domaine ancestral ont été abandonnées au beau milieu de la Plaine du Cœur du Dragon, et il arrive que des choses qui ne sont pas de ce monde en émergent. Certains prennent fait et cause pour la destruction de ces ruines une fois pour toutes, mais d'autres soutiennent qu'en faisant cela, on risquerait de libérer des puissances inconnues capables de ravager le nord de l'Empire. Le débat se poursuit, et on n'est apparemment pas près d'en voir la fin.

Shiro Heichi [CM8]

Dans les régions reculées des Montagnes du Crépuscule reposent les ruines de Shiro Heichi, berceau d'un Clan Mineur qui fut entièrement effacé de la surface de la terre par la traîtrise et le temps. Les origines du Clan remontent à un groupe de membres du Clan du Crabe envoyé exploiter les richesses minérales d'une vallée particulièrement généreuse. Ils étaient là depuis quelques mois quand un terrible éboulement coupa la seule route qui permettait d'entrer dans la vallée. Ils tentèrent de dégager le chemin, mais ne firent que provoquer d'autres éboulements et décidèrent que l'endroit était trop dangereux pour continuer. Des décennies plus tard, un énorme tremblement de terre survint dans la région et rouvrit l'accès à la vallée. Un groupe de samurai en émergea, porteurs d'une grande quantité de jade et de minerai. Ils ne parlèrent pas aux membres du Clan du Crabe qui tentèrent de les engager, mais se rendirent directement à la Cité Impériale, où ils offrirent les minéraux à l'Empereur en guise de paiement de l'impôt pour toutes les années qu'ils avaient passées isolés dans cette vallée. L'Empereur, ravi, fit des anciens membres du Clan du Crabe la famille Heichi du tout nouveau Clan du Sanglier.

Par un tragique coup du sort, le Clan n'exista que pendant un peu plus d'un demi-siècle avant d'être trahi par un invité, un individu connu sous le nom d'Agasha Ryuden. Il s'emparer du minerai de la vallée issu du sang du Premier Oni et créa l'Enclume du Désespoir, l'un des objets les plus maléfiques de toute l'histoire. Elle fut forgée à l'aide des âmes de tous les membres de la famille Heichi. Depuis ce jour, il est arrivé que des samurai prétendent être des descendants des Heichi, mais ces affirmations n'ont jamais été prouvées. Au bout du compte, un décret impérial déclara officiellement l'extinction de la famille Heichi, et par conséquent du Clan du Sanglier.



Shiro Ichiro [CM9]

De loin la plus assiégée de toutes les forteresses des Clans Mineurs, Shiro Ichiro fut créée quelques siècles après l'Empire, apparemment pour protéger les cols du nord contre d'éventuelles incursions des pillards yobanjin et autres gaijin des steppes. Bien que la plupart des samurai du Clan du Blaireau aient vraiment cru que tel était leur rôle, il s'agissait en réalité d'une couverture pour le vrai objectif du Clan: garder un sanctuaire secret qui marquait la tombe de Ryoshun, le dixième Kami que les mortels ne connaissaient pas. Le secret n'était partagé que par une poignée des premiers samurai du Clan du Blaireau, et au bout de quelques générations, ces informations échappèrent au Clan: une série de malheureux accident empêcha que le secret ne soit transmis.

Le Clan du Blaireau n'a jamais été le Clan Mineur le plus important en termes de population, et ne possède guère de domaines. La grande majorité des sites qu'il contrôle sont bâtis sur le plan de Shiro Ichiro: des forteresses de montagne dressées au sommet de plateaux quasiment imprenables. Les vassaux du Clan exploitent vigoureusement les montagnes et toutes les ressources qu'ils y trouvent. Ils utilisent la majorité de la production pour acheter de quoi nourrir le Clan chez leurs voisins du sud, les membres du Clan de la Licorne. On peut atteindre le château par divers petits sentiers gravissant le plateau qu'il est facile de bloquer par des éboulements pour empêcher toute incursion. Malheureusement, étant forcés de faire du troc pour se nourrir, les membres du Clan du Blaireau sont vulnérables aux sièges à long terme, et si une telle situation se présentait, même le domaine ancestral du Clan ne tiendrait au mieux que deux ou trois mois. Toutefois, il existe plusieurs tunnels secrets permettant de s'échapper du château en passant essentiellement par des mines désaffectées.

Shiro Morito [CM10]

La menaçante forteresse du Clan du Bœuf est l'un des domaines les plus militants le long de la frontière septentrionale de l'Empire, même compte tenu de la proximité des terres des Clans du Dragon et du Phénix. Bien que ces Clans Majeurs disposent de ressources et de troupes militaires bien supérieures, ils comptent également parmi les plus pacifiques serviteurs de l'Empereur, tandis que le Clan du Bœuf est l'un des plus belliqueux. Shiro Morito est une forteresse, et nul ne le prendrait par erreur pour un palais ou même un château, bien que ce terme lui soit appliqué par souci de simplicité. C'est sans doute la plus grande installation militaire contrôlée par un Clan Mineur dans tout l'Empire. Beaucoup trouvent très étrange qu'un Clan Mineur se défende aussi farouchement, mais ils supposent que c'est parce qu'il se trouve près de la Grande Muraille du Nord et doit repousser les attaques des pillards yobanjin traversant la frontière septentrionale de Rokugan. C'est vrai dans une certaine mesure, mais en réalité, le fondateur du Clan du Bœuf était un membre de haut rang de la subversive conspiration du Kolat et il bâtit la forteresse sur ce site dans le but de défendre son quartier général secret dissimulé dans les montagnes proches.

Shiro Morito dispose d'une salle de réception qui ne sert que rarement, ainsi que d'un grand dojo et d'une écurie qui est sans doute la plus grande de tout l'Empire en dehors des provinces du Clan de la Licorne.

Shiro Usagi [CM11]

Le domaine ancestral du Clan du Lièvre fut construit dès la fondation du Clan il y a des siècles. Le ronin Reichin avait offert un soutien vital lors d'une bataille contre l'Adepte du Sang Iuchiban, et il avait reçu en retour le droit de fonder son propre Clan Mineur. Reichin et les autres ronin qui se joignirent au jeune Clan du Lièvre étaient bien considérés par l'Empire, et ils jouirent d'une bonne fortune pendant bien des générations. Mais la chance n'allait malheureusement pas durer, et la nature curieuse des membres du Clan ainsi que leur propension à fourrer leur nez où il ne fallait pas attira non seulement le courroux des Adeptes du Sang, mais aussi celui des membres du Kolat et du Clan du Scorpion. Faussement accusé d'utiliser la maho à cause de fausses preuves implantées par les agents du Kolat, le Clan fut temporairement dissout et Shiro Usagi détruit, mais cela ne dura pas et le château fut rebâti. Cette mésaventure eut cependant un effet important sur le Clan, et le nouveau Shiro Usagi est plus grand et bien plus fortifié qu'autrefois. Ironie du sort, le château contient nombre de salles et de passages secrets connu uniquement des plus hauts échelons de la hiérarchie des Usagi, tout comme les châteaux du Clan du Scorpion. Ces tunnels permettent aux membres du Clan de se déplacer en secret et d'éviter de tomber aux mains des ennemis, ennemis que les Usagi ont tendance à voir partout même s'ils n'en rencontrent en réalité que rarement.

Bosquet des Tanuki [CM12]

À un moment lors de l'histoire de l'Empire, un samurai du Clan du Blaireau se perdit au cœur de Shinomen Mori pendant plus d'un an. Quand il en ressortit, il ignorait combien de temps il avait passé là, mais il voyait en rêve de terrifiants et étranges esprits tels que nul n'en avait jamais rencontrés. L'Empereur de l'époque était un érudit qui s'intéressait aux royaumes des esprits, et il fit amener devant lui le samurai afin de l'étudier pendant plusieurs jours et apprendre tout ce qu'il pouvait au sujet de ce que l'homme avait vu. Au terme de leur entretien, l'Empereur déclara le samurai comme étant le seigneur d'un nouveau Clan Mineur, que ce dernier appela le Clan du Tanuki en l'honneur de son Clan d'origine. La mission de ses membres consisterait à éclaircir les mystères de Shinomen. Le Clan vivait au milieu d'un bosquet situé à l'orée de la forêt et envoyait régulièrement des rapports à la Cité Impériale comme le voulait sa charte de fondation. L'Empereur qui avait créé le Clan mourut toutefois peu après. Son héritier trouva l'existence des Tanuki absurde mais amusante, et il lut les rapports à la Cour Impériale comme s'il s'agissait d'une forme de divertissement. À la génération suivante, le nouvel Empereur voulut dissoudre le Clan et éradiquer ce qu'il considérait comme une honte entachant le nom de son grand-père, mais quand les agents impériaux arrivèrent au Bosquet des Tanuki, ils ne trouvèrent personne. On ne découvrit aucune trace des samurai du Clan du Tanuki, et leurs noms furent effacés de la plupart des archives, pour être redécouverts des siècles plus tard par pur accident.

Toku Torid-e [CM13]

Le Donjon Vigilant du Clan du Singe est le principal domaine de ce Clan dont les membres sont considérés par certains comme les vassaux favoris de la dynastie Toturi. Quelques décennies après la naissance du Clan, le donjon fut presque détruit à deux reprises. Chaque fois, les Familles Impériales débloquèrent tous les fonds nécessaires à sa reconstruction. Bien qu'il ne soit pas, tant s'en faut, aussi impressionnant que les forteresses des Clans Majeurs ou que certains des plus militaristes des Clans Mineurs, Toku Torid-e est un château robuste et bien conçu d'un point de vue tactique. Il est mieux construit que nombre d'ouvrages de sa taille, grâce au financement impérial. C'est là que se trouve l'un des trois seuls dojo du Clan du Singe, le plus grand que le Clan est capable d'entretenir. Le château abrite également le plus grand sanctuaire de l'Empire voué à Toku, Fortune de la Vertu et fondateur du Clan. Les Toku ont également érigé des autels à la mémoire de chaque Empereur de la brève dynastie Toturi, car Toku lui-même était un proche et un allié de son fondateur, et ses descendants tiennent toujours les Toturi en haute estime.

Tsi Uchi [CM14]

Bien que le Clan du Loriot soit l'un des plus récents Clans Mineurs de l'Empire, ses membres ne convoitent guère les biens matériels, et ils sont sur le point de devenir l'un des plus riches. La preuve en est que six mois après sa fondation, le Clan commença à acheter et développer des propriétés à l'intérieur de la Cité Impériale elle-même.

Bien avant de devenir une famille officiellement reconnue, les Tsi comptaient parmi les plus talentueux des forgerons ronin en ce monde, et leurs œuvres, en particulier les célèbres Lames Tsi, étaient recherchées dans tout Rokugan. Maintenant qu'ils disposent du statut de Clan, les Tsi ont toute légitimité pour exiger de bons prix pour leurs splendides créations ou pratiquer des échanges favorables. Lorsqu'ils étaient ronin, rejeter une offre qui semblait déraisonnable pouvait susciter la violence d'un Clan de samurai offensé.

Malgré la nouvelle richesse du Clan du Loriot, Tsi Uchi est d'apparence plutôt médiocre, ressemblant plus à la maison d'un marchand qu'à une grandiose demeure. Terne bâtisse, la propriété est décorée dans le style militaire. On y trouve beaucoup de jardins de pierres, mais bien moins de fleurs ou de cerisiers que dans les demeures des autres Clans. Naturellement, Tsi Uchi peut s'enorgueillir de ses forges qui comptent parmi les meilleures de tout Rokugan, et avec lesquelles seules celles des Kaiu et des Tamori peuvent rivaliser. Bien que le domaine convienne tout à fait au Clan pour le moment, on a déjà prévu la construction d'un château bien plus vaste et grandiose quand le besoin s'en fera sentir.

Domaines Impériaux et Non alignés

Comme les terres des Clans Mineurs, la plupart des régions non alignées sont trop peu productives pour que quiconque ait intérêt à procéder à une coûteuse annexion. Elles sont de ce fait non protégées par un Clan Majeur. Les domaines impériaux sont l'exception qui confirme la règle: généralement de meilleure qualité, soit par leur valeur intrinsèque, soit parce que les Clans ont fait de grands efforts pour les améliorer dans le but de s'attirer les faveurs des impériaux.

Château du Champion d'Émeraude [I1]

Ce château assez somptueux est la demeure personnelle du Champion d'Émeraude. Chaque tenant du titre l'entretient avec soin et doit en remettre le personnel à son successeur quand il cesse de servir l'Empire à ce poste. Étant donnée la nature du poste de Champion d'Émeraude, le domaine appartient aux mêmes individus pendant des décennies, bien qu'il ne soit pas rare que le mandat d'un Champion se termine abruptement et violemment. Par ailleurs, le devoir du Champion d'Émeraude l'appelle aux quatre coins de l'Empire, ce qui signifie qu'il peut s'écouler des mois, voire des années sans que le château ne soit occupé par son propriétaire légitime. Toutefois, en raison du prestige associé à ce statut, la plupart des Champions d'Émeraude aiment laisser leur marque sur le château d'une façon ou d'une autre en lui ajoutant un élément de décor ou en renforçant sa personnalité. Comme des membres de nombreux Clans ont accédé au poste de Champion d'Émeraude, la décoration du château est l'une des plus diverses et unique de tout l'Empire. En plus du château à proprement parler, le domaine comprend des casernes et des complexes d'entraînement où sont emmenés nombre de jeunes samurai ayant l'honneur d'être nommés Magistrats d'Émeraude. De petites unités des Légions Impériales s'y entraînent également de temps à autre, mais elles effectuent généralement leurs manœuvres sur un autre site qui leur est attribué spécifiquement. Le Champion de Rubis, sensei qui forme les troupes du Champion d'Émeraude, dispose d'une petite propriété jouxtant le château.

Villages Stratégiques [I2, I3, I4, I5]

Il existe quatre Villages Stratégiques : celui du Nord, du Sud, de l'Est et de l'Ouest. On les trouve à la périphérie d'Otosan uchi, ancienne Cité Impériale. À l'époque où Otosan Uchi était la capitale de l'Empire, les villages stratégiques étaient de véritables carrefours de commerce par lesquels transitaient tous les produits qui étaient acheminés à l'intérieur et hors de la cité, en particulier parce que les samurai qui vivaient en ville répugnaient à effectuer ce genre de transaction. En raison de la croissance ralentie de la ville et du nombre limité des logements adéquats pour des samurai, les Villages Stratégiques permettaient également à ceux qui ne pouvaient acheter une demeure à Otosan Uchi de disposer d'une propriété à sa périphérie. Du temps où la cité était florissante, on voyait fréquemment des journaliser venus des villages stratégiques, et même aujourd'hui, alors que Toshi Ranbo est devenu la Cité Impériale, ces localités restent des centres de commerce et de négoce importants. Étant donné qu'Otosan Uchi dispose d'un port important, contrairement à Toshi Ranbo, un flux commercial important traverse encore la région malgré la destruction de l'ancienne Cité Impériale. En fait, la fortune sourit encore plus aux habitants des villages stratégiques depuis l'éradication d'Otosan Uchi. Le Village Stratégique du Nord abrite plusieurs chantiers navals importants financés par le Clan de la Mante. Le Village Stratégique du Sud est protégé par la famille Yotsu, une ancienne secte de ronin qui protégeaient les pauvres et sont devenus depuis des vassaux des Seppun. Ils continuent à défendre les habitants des villages stratégiques. Le Village Stratégique de l'Est abrite le Vent d'Est, un groupe de ronin alliés à la famille Shinjo du Clan de la Licorne. Le Village Stratégique de l'Ouest comprend les propriétés du Clan du Loriot et plusieurs domaines privés du Clan du Dragon.

Iyotisha [I6]

Les hommes-serpents connus sous le nom de Naga existaient bien avant l'avènement de l'humanité dans le monde physique. Même si ce temps est révolu, ils ont laissé leur marque sur le monde, sous la forme des grandes cités qu'ils bâtirent pour chacune des lignées majeures de leur peuple. Iyotisha, Cité de l'Astronomie, était le foyer de la lignée des Pythons, les moins nombreux parmi les Naga. Les Pythons étaient les prêtres et les juges des Naga, ceux qui communiquaient avec les forces de leur cosmologie et mettaient ces enseignements à profit pour le bien de leur peuple. C'étaient des guérisseurs et des sages, et l'appauvrissement de leurs effectifs étaient le signe du lent déclin de la race des Naga, une des raisons qui les poussèrent à entrer dans le Grand Sommeil quand leur civilisation arriva à son terme. À une époque particulièrement agitée de l'histoire de Rokugan, les Naga émergèrent du Grand Sommeil pour aider à vaincre un terrible adversaire qui menaçait l'Empire. Malheureusement, on découvrit que la Cité de l'Astronomie avait succombé aux ravages du temps. Peu de Pythons se réveillèrent, car beaucoup n'avaient pas survécu au Grand Sommeil. La Cité de l'Astronomie est désormais en ruine : le temps a eu raison d'elle et en a privé le peuple Naga.

Kyuden Miya [I7]

Le foyer ancestral de la famille Miya est situé loin des principaux domaines impériaux, ce que beaucoup considèrent comme insensé. Il faut cependant savoir que les Miya ont choisi ce site parce qu'il permet une distribution plus centralisée de l'information, ce qui est d'une importance capitale pour cette famille de hérauts de l'Empereur. Leur château est situé près des terres du Clan de la Licorne, et ils font bon usage des plaines mises à leur disposition pour élever et dresser un immense troupeau de chevaux exceptionnels, dont beaucoup descendent d'une lignée dont le Clan de la Licorne leur a fait don peu après son retour au sein de l'Empire. Ces chevaux sont indispensables à l'exécution de la mission des Miya et

leur permettent d'atteindre rapidement les quatre coins de l'Empire. Naturellement, Kyuden Miya abrite l'une des plus grandes écuries de l'Empire, beaucoup plus vaste que toutes celles qu'on trouve hors des provinces du Clan de la Licorne et de la Cité Impériale. Le seigneur du château est le daimyo de la famille Miya, mais comme ce statut s'accompagne souvent du poste de Héraut Impérial, il est rare qu'il soit présent très longtemps dans cette demeure. Par conséquent, le daimyo des Miya choisit généralement un hatamoto talentueux pour gérer ses affaires: celui-ci servira de gouverneur aux provinces des Miya en son absence.

Kyuden Otomo [I8]

Le domaine ancestral de la famille Otomo exista à l'intérieur d'Otosan Uchi pendant plus de mille ans quand il s'agissait encore de la Cité Impériale. Les Otomo croyaient dur comme fer qu'en tant que superviseurs de la bureaucratie impériale, ils étaient indispensables à l'Empereur et devaient toujours se trouver près de lui. Certains membres des Clans Majeurs pensent plutôt que c'est la bureaucratie qui sert les Otomo et non le contraire, mais rares sont les individus qui oseraient en faire part à une famille impériale, du moins tant qu'un Empereur est assis sur le trône. Toutefois, quand le trône est vacant, les Otomo font profil bas et évitent de s'attirer les foudres des Clans. Après la destruction d'Otosan Uchi, la demeure de la famille Otomo fut entièrement incendiée comme nombre de leurs propriétés. Leurs alliés du Clan de la Grue leur bâtirent un nouveau domaine dans leurs propres provinces, où il demeure bien que la famille ait relocalisé nombre de ses activités majeures dans une nouvelle propriété située dans la nouvelle Cité Impériale, Toshi Ranbo.

Kyuden Seppun [I9]

Le domaine ancestral de la famille Seppun se situe au sud d'Otosan Uchi, assez près pour qu'on puisse y apercevoir cette ville au loin et vice versa. C'est depuis ce château que la famille organise et supervise l'exécution de son devoir en tant que protectrice du trône. Bien qu'elle ait diligemment protégé la dynastie Hantei pendant mille ans, le fait d'avoir échoué à défendre de même la vie des Empereurs Toturi torture les Seppun, et l'atmosphère de leur château s'en ressent. Depuis le déménagement de la Cité Impériale, le domaine n'est plus opportunément situé près de la personne de l'Empereur. Bien que la famille ait délocalisé nombre de ses fonctions essentielles à Toshi Ranbo, elle n'a pas oublié sa demeure ancestrale: étant donné leur sens du devoir prononcé, les Seppun en seraient bien incapables. Même s'ils le voulaient, Kyuden Seppun est considé par le Confrérie de Shinsei comme l'un des sites les plus sacrés de l'Empire de Rokugan, et il faudrait que la situation soit totalement désespérée pour qu'on songe à l'abandonner.

Nirukti [I10]

La Cité de la Joie est la ville ancestrale de la lignée des Couleuvres au sein de la race des Naga. De toutes les cités des Naga, c'est celle qui a subi le moins de dégâts durant le Grand Sommeil, ce qui témoigne sans doute du pouvoir d'adaptation et de la persévérance des Couleuvres. Ceux-ci sont les éclaireurs et les ambassadeurs des Naga, bien plus capables de s'intégrer au monde des hommes que n'importe lesquels de leurs congénères, même les robustes et belliqueuses Vipères. Plus de Couleuvres ont survécu au Grand Sommeil que n'importe quelle autre lignée, et bien que la grande majorité s'y soient replongés, quelques-uns restent éveillés pour aider leurs cousins Vipères à surveiller leurs congénères endormis. Ironiquement, bien que la cité soit en grande partie intacte, aucun samurai n'y pénètre jamais à cause d'un lointain décret impérial qui interdit à tout Rokugani d'y entrer. Bien que ce texte date du règne de Hantei XI, peu après que des éclaireurs eurent découvert la cité à l'intérieur de Shinomen Mori, il ne fut jamais annulé par les Empereurs suivants. Par conséquent, même les alliés des Naga au sein des Clans du Crabe et de la Licorne ont poliment refusé d'entrer.

Otosan Uchi [I11]

Fondée à l'aube de l'Empire, Otosan Uchi fut la demeure du premier Empereur Hantei et resta la Cité Impériale tout le long du règne de la dynastie Hantei qui dura plus de mille ans. Pendant les premiers siècles, la cité s'étendit rapidement, mais sa croissance finit par ralentir, ne s'arrêtant jamais mais demeurant relativement stable au fil du temps. Malheureusement, la région côtière où la cité avait été bâtie compte parmi les plus vulnérables aux fréquents tremblements de terre à petite échelle qui bouleversent le pays tout au long de l'année. Par conséquent, bien des bâtiments sont constamment endommagés par les secousses et semblent perpétuellement en réparation. Certaines des portions périphériques de la ville, y compris l'enceinte de pierre peu élevée qui l'entoure, ne sont jamais entièrement réparées et leur état lamentable ternit l'image de la ville censée être la plus grandiose de l'Empire. L'intérieur de la ville est toutefois plus stable en raison d'une construction plus solide. En fait, on trouve une sorte de seconde ville dans la ville, interdite à tous ceux qui ne vivent pas à l'intérieur ou n'y sont pas invités. Cette «cité interdite» est dominée par le Palais Impérial, les ambassades des Clans Majeurs et certains des temples les plus anciens et les plus vénérés de tout Rokugan.

Cité du Plaisir [I12]

La cite connue sous le nom de Zakyo Toshi témoigne de cinq siècles de vice et de débauche. On ignore presque tout de la fondation de la cité et du but qu'elle servait à l'origine, mais cela n'a guère d'importance, car ceux qui y vivent ne sont pas très sentimentaux et ne se soucient guère de rédiger des chroniques. Pour qu'une cité d'une telle taille se soit développée sur des terres non alignées, il a probablement fallu des fonds très importants, mais on ignore qui a bien pu financer une telle entreprise. Au fil des siècles qui ont suivi sa création, la Cité du Plaisir a gagné sa réputation dans l'Empire grâce à la diversité et à la qualité de ses vices: jeu, boisson, maisons de geisha louches et toutes sortes de passe-temps douteux s'offrent aux visiteurs. La cité revêt une certaine importance stratégique, car elle est située sur la frontière séparant les terres du Clan du Scorpion de celles de l'Alliance Tripartite, un traité réunissant les Clans Mineurs du Renard, du Moineau et de la Guêpe. C'est pour cette raison que le Clan du Scorpion, sous le commandement d'un Champion d'Émeraude issu de ses rangs, annexa la ville pendant le douzième siècle. Avant cela, la cité était quasiment plongée dans l'anarchie malgré les efforts d'un nombre limité de soldats impériaux qui s'efforçaient en permanence de maîtriser les pires excès de ses habitants.

Reihado Shinsei [I13]

Le corbeau revêt une grande valeur symbolique à Rokugan, car il est associé au petit prophète, Shinsei. On dit qu'un corbeau accompagna Shinsei et les Sept Tonnerres dans l'Outremonde avant le Premier Jour des Tonnerres, il y a de cela plus d'un millénaire, et qu'à cette époque, son plumage était blanc comme neige. Le voyage dans l'Outremonde et les obstacles que durent surmonter Shinsei et ses Tonnerres finirent par noircir entièrement les plumes de l'oiseau, et chacun peut aujourd'hui se souvenir de son sacrifice en le voyant. On ignore qui construisit ce sanctuaire voué à Shinsei, au sujet duquel on ne sait pas grand-chose non plus, mais on dit que ce sont les kenku, étranges hommes-corbeaux qui le vénèrent, qui l'entretiennent. Le site exact où se trouve le sanctuaire est lui aussi un mystère, et même les rares individus qui sont parvenus à le localiser ne peuvent pas le décrire à autrui: il leur faut les y mener en personne. La légende dit que seuls ceux dont le cœur et l'âme sont purs peuvent trouver ce temple.

Siska [I14]

Également connue sous le nom de Cité du Courage, Siska est la ville ancestrale de la lignée des Vipères du people des Naga. En tant que guerriers et protecteurs de la race des Naga, les Vipères

ont plus en commun avec les samurai de Rokugan que n'importe lequel de leurs congénères, mais cela ne veut pas dire pour autant que les similitudes soient légion. Des quatre grandes cités Naga qui ont survécu au Grand Sommeil, Siska est de loin la ville la moins endommagée où les Rokugani se soient aventurés. Elle a admirablement enduré les ravages du temps, même s'il était inévitable que certains bâtiments et une partie de sa population subissent des dégâts. En tant que guerriers, les membres de la lignée des Vipères étaient peut-être mieux adaptés au Sommeil, s'apprêtant à leur réveil à livrer une terrible guerre. C'est peut-être pour cette raison que la cité a si bien survécu, bien qu'on ne puisse avoir aucune certitude. Depuis que les Naga se sont replongés dans le Grand Sommeil, la cité des Vipères est l'une de leurs deux villes, avec celle des Cobras, à voir régulièrement passer des humains. Elle est fréquemment visitée par la poignée de Naga qui restent éveillés dans l'Empire.

Temple d'Osano-Wo [I15]

Ce temple, le plus grand et le plus important sanctuaire voué à la Fortune du Feu et du Tonnerre dans tout l'Empire, est situé au sud d'Otosan Uchi, près de la côte du Clan de la Grue. Les moines qui respectent les commandements d'Osano-Wo forment un groupe particulièrement militant et combattif, dont les démonstrations de force et de mauvaise humeur rivalisent avec celles de la Fortune qu'ils vénèrent. Osano-Wo est une figure particulièrement importante de la cosmologie rokugani, car il s'agissait de l'un des premiers grands héros mortels à être élevés au statut divin. C'est pour cette raison, en plus de la liste des prouesses qu'accomplit Hida Osano-Wo avant sa mort terrestre qu'il est vénéré par les héros et les guerriers de tout l'Empire. Les pèlerins affluent donc dans son grand temple, ce qui semble ennuyer ses moines plus que tout au monde. De violents orages s'abattent presque constamment sur cette région, à raison d'au moins un par jour. Le terrain rocheux et difficile se retrouve par conséquent envahi de broussailles et de végétation, ce qui rend les déplacements dans la région encore plus ardus.

Toshi Ranbo [I16]

Pendant la majeure partie de son histoire, Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho, aussi connue sous le nom de Cité des Apparences, est resté un sujet de querelle entre les Clans du Lion et de la Grue, étant située sur leur frontière commune. La cité est passée d'un Clan à l'autre à d'innombrables reprises, coûtant plus de vies et d'argent à chaque fois, mais posséder cette ville a souvent été une affaire d'honneur. Les Clans du Lion et de la Grue possèdent tous deux des registres officiels indiquant qu'ils sont les administrateurs légitimes de la ville, et aucun arbitre ou médiateur n'a jamais pu déterminer lequel a vraiment raison. D'innombrables héros sont nés et ont péri dans les rangs des défenseurs ou des assaillants de cette ville, et elle est jonchée d'autels voués aux milliers d'individus qui sont morts dans ses murs. Après la destruction d'Otosan Uchi par l'Outremonde, lors d'un rarissime moment de coopération entre les Champions des Clans du Lion et de la Grue, Toshi Ranbo est devenue la nouvelle Cité Impériale. Elle accueillit le règne de l'Empereur Toturi III, dernier Empereur de sa dynastie, et fut le berceau de la dynastie Iweko peu après. Après son accession au statut de Cité Impériale, on commença à construire en masse pour accueillir les diverses familles impériales et les nombreuses propriétés privées et ambassades qui poussaient comme des champignons, et la taille de la cité doubla quasiment du jour au lendemain. C'est aujourd'hui l'une des plus grandes villes de l'Empire, et seules Ryoko Owari et la tentaculaire cité portuaire qui entoure Kyuden Gotei peuvent rivaliser avec elle.

Vyakarana [I17]

La Cité de la Magie est le foyer de la lignée des Cobras de la race des Naga. C'est aussi la source d'un grand mystère et d'un trouble considérable même pour les autres hommes-serpents. Quand les Naga émergèrent du Grand Sommeil, les Cobras étaient bien moins nombreux que les membres des autres lignées (excepté bien sûr les malheureux Pythons) et ils découvrirent que leur cité était recouverte d'épaisses toiles d'origine inconnue. Nombre des Cobras endormis avaient péri, et pour l'heure, ni les Naga ni leurs alliés n'ont la moindre idée de ce qui s'est passé ou de l'identité des responsables. Comme les habitants de Rokugan ont interdiction d'entrer dans la cité de Nirukti par décret impérial, les alliés des Naga au sein du Clan de la Licorne ont fait de Vyakarana leur centre d'opérations au sein de Shinomen Mori, et ils s'en servent de point de contact avec les quelques Naga qui sont restés éveillés.



Curiosités Géographiques Notables

L'Empire de Rokugan présente des paysages d'une remarquable diversité: montagnes, plaines, forêts et îles tropicales, le tout dans une zone relativement restreinte (du moins comparée au reste du monde). Nombre de zones et de points géographiques revêtent une importance particulière pour ceux qui vivent dans leur voisinage, et un livre entier ne suffirait pas à en faire la liste exhaustive. Vous trouverez ci-dessous les plus importants d'entre eux.

Col de Beiden, Col de Shamate [G1]

Les Montagnes du Toit du Monde coupent l'Empire en deux, séparant le Rokugan du nord du Rokugan du sud en formant une barrière presque impénétrable, impossible à traverser pour n'importe quelle armée un tant soit peu importante. Des individus ingénieux peuvent passer les montagnes en petit nombre, mais les grandes caravanes et les troupes militaires doivent recourir aux quelques cols existants. Durant la majeure partie de l'histoire, aucun de ces passages n'était plus large ni plus fréquenté que le Col de Beiden. Surnommé le carrefour de l'Empire, le Col de Beiden était le seul moyen de faire passer quoi que ce soit de plus grand qu'une légion à travers les montagnes. Il était bien plus large que son plus proche concurrent, le Col de Iuchi, bien plus modeste et situé dans le sud des provinces du Clan de la Licorne. Par conséquent, le Col de Beiden fut le théâtre de nombreux affrontements opposant le plus souvent les Clans du Lion et du Scorpion, qui en contrôlaient respectivement les extrémités nord et sud.

Au douzième siècle, le col s'effondra sur les armées d'esprits du Chrysanthème d'Acier, mettant un terme à la Guerre des Esprits. Le col n'a jamais été rouvert, mais à la fin du douzième siècle, le samurai Matsu Hatake découvrit un passage bien plus étroit dans la même région. Hatake était parti rechercher les hommes qui avaient assassiné sa bien-aimée du Clan du Scorpion, Shamate. Il affronta et vainquit les neuf responsables de sa mort avant de succomber à ses blessures. Le col fut baptisé en l'honneur de son amour perdu, et jusqu'ici, il est protégé à la fois par les Clans du Lion et du Scorpion, une démonstration de coopération si rare que tous les autres pensent qu'elle ne durera pas.

Rivière du Doigt Noir/Rivière de la Lune Sombre [G2]

Ces deux cours d'eau maléfiques sont des embranchements de la Rivière de l'Ultime Résistance qui marque la frontière des provinces du Clan du Crabe. Toutes deux serpentent dans l'Outremonde et sont devenues affreusement souillées et empoisonnées au fil du temps.

On peut naviguer sur la Rivière de la Lune Sombre, ce qu'ont souvent fait les éclaireurs Hiruma qui la considèrent comme l'élément géographique stable le plus dangereux de l'Outremonde. Ses eaux sont noires comme de la poix, et des plantes affreusement déformées poussent sur ses rives, beaucoup étant agressives et capables de s'en prendre à des cibles en mouvement. On dit que tout ce qui tombe dans ces eaux, qu'il s'agisse d'un homme, d'une créature ou même d'un démon, n'en ressort jamais. Toutefois, il arrive que des choses émergent des flots, généralement pour mourir une fois exposées à l'air, mais pas avant d'avoir infligé de terribles dégâts à tout ce qui les entoure.

La Rivière du Doigt Noir va se perdre dans l'Outremonde, et aucun de ceux qui l'ont traversé n'en est jamais revenu indemne. La plupart disparaissent, et les rares individus qui prétendent l'avoir fait sont de toute évidence déments, et on ne peut donc pas se fier à ce qu'ils racontent. Les membres du Clan du Crabe considèrent cette rivière comme le point de non-retour. Quand ils la rencontrent, les samurai doivent rebrousser chemin et retourner dans l'Empire, de peur de se perdre à tout jamais.

Col des Bâtisseurs [G3]

Parfois surnommé le «petit Beiden», le Col des Bâtisseurs est le plus grand passage à travers les Montagnes du Crépuscule. Par conséquent, il est exploité de façon intensive par le Clan du Crabe pour le mouvement des troupes dans ses propres provinces. Le Clan doit sans arrêt transférer des troupes dans sa guerre sans fin contre l'Outremonde, et le Col des Bâtisseurs est un point de passage vital pour ces déplacements. Lorsque d'autres Clans offrent d'envoyer des soldats en renfort au Mur des Bâtisseurs, ces troupes passent également par le col, ce qui donne aux membres du Clan du Crabe l'opportunité de les examiner et de déterminer si ces guerriers souhaitent sincèrement les aider, et surtout s'ils en sont capables. L'approvisionnement étant un aspect vital de la guerre, le Clan du Crabe entretient avec soin la route qui traverse le col, ce qui en fait l'une des plus belles de l'Empire. Comme celle qui longe la Grande Muraille Kaiu, elle est souvent bordée de marchands et de colporteurs, la plupart sponsorisés par la famille Yasuki et tentant de vendre leurs produits aux passants. Bien que la plupart des autres familles du Clan du Crabe en soit quelque peu gênées, les revenus générés par ces marchands négociant avec les visiteurs étrangers participent au financement des efforts du Clan sur le Mur, et elles ferment donc les yeux.

Plaine du Cœur du Dragon [G4]

La vaste plaine qui sépare les provinces des Clans du Dragon et du Phénix est connue sous le nom de Plaine du Cœur du Dragon. Malgré le climat relativement froid, la région est assez fertile, et beaucoup d'habitants des provinces du sud considèrent comme un gâchis le fait que la région ne soit pas consacrée à la production de nourriture. Ceux qui pensent ainsi ne connaissent toutefois pas bien la région, bien connue pour ses curiosités physiques et sa nature mystique. On trouve parfois des choses étranges dans la Plaine du Cœur du Dragon, des créatures qui n'ont rien à faire dans le monde des mortels et dont la présence est inexplicable. Les ruines de Shiro Chuda, ancien foyer du défunt Clan du Serpent, sont l'une des zones les plus dangereuses et les plus imprégnées de puissance surnaturelle de tout l'Empire. Pour beaucoup, elles justifient qu'on laisse la plaine à l'abandon comme c'est le cas depuis des siècles.

Rivière du Marchand Noyé [G5]

Cette rivière forme une frontière naturelle entre les provinces du Clan du Lion et la région généralement associée au Clan du Dragon, au nord, bien qu'il ne la contrôle pas officiellement. Depuis les terres du Clan du Lion sur la rive sud, on peut voir au loin le territoire du Clan de la Libellule, juste avant les montagnes du Clan du Dragon. Certains pensent que la présence de la rivière est la seule chose qui protège le Clan de la Libellule de la vengeance du Clan du Lion, car si ce dernier voulait la faire traverser à une armée, cela prendrait assez de temps pour que les troupes du Clan du Dragon arrivent à la rescousse.

La rivière tire son nom d'une ancienne légende qui lui est associée. À l'aube de l'Empire, des bandits auraient capturé un marchand et sa famille. Les bandits auraient torturé et assassiné tous les membres de la famille en les noyant dans la rivière. Beaucoup pensent que l'esprit vengeur du marchand rôde toujours dans l'eau, cherchant à punir les coupables. Bien que les samurai instruits ne voient là qu'une superstition, on ne peut nier que des bandits sont parfois retrouvés sur les berges, complètement déchiquetés sans la moindre explication plausible. Les paysans affirment que c'est l'œuvre du fantôme du marchand.

Baie des Poissons Morts [G6]

Cette vaste crique sépare les plus anciennes provinces du Clan du Crabe de celles des Yasuki. Malgré le climat froid de cette région de l'Empire, les eaux de la baie sont bien plus chaudes que l'on pourrait s'y attendre, ce qui provint de l'activité volcanique permanente sous les flots. À trois reprises durant tout l'histoire, des tremblements de terre particulièrement puissants, bien plus violents que les petites secousses qui ébranlement régulièrement la région, ont fait considérablement augmenter la température et tué de grands nombres de poissons. Si ces circonstances ont permis de pêcher beaucoup de poissons sur le coup, la pêche est ensuite devenue bien plus maigre sur le long terme, ce que les membres du Clan du Crabe trouvaient bien malheureux. De plus, les tremblements de terre ont toujours précédés de terribles catastrophes frappant l'Empire tout entier: un banc de poissons morts dans la baie est toujours considéré comme le plus menaçant des présages.

Grande Muraille du Nord/Montagnes de la Muraille Septentrionale [G7]

Cette immense chaine de montagne qui porte deux noms selon la région ou les documents sert de frontière septentrionale à Rokugan. Elle domine la totalité des provinces du Clan du Dragon (qui désigne sa propre portion de la chaîne sous le nom de Montagnes du Dragon), ainsi que celles du Clan du Blaireau, dépassant également sur les terres des Clans du Bœuf et du Phénix. Les montagnes y sont plus hautes que celles du Toit du Monde, et généralement plus froides également. Toutefois, elles sont bien plus stables, ce qui les rend moins dangereuses à escalader: du coup, la fureur des éléments fait plus de victimes chez les voyageurs imprudents que les éboulements ou les effondrements. Pour une raison inconnue, les grands plateaux sont bien plus courants dans les Montagnes de la Muraille Septentrionale, ce qui les rend bien plus accueillante pour ceux qui y vivent, au grand soulagement du Clan du Dragon. Au-delà des montagnes s'étendent de vastes steppes occupées essentiellement par les diverses tribus yobanjin qui s'enfuirent de l'Empire à sa naissance. Au nord et à l'ouest de celles-ci se trouve l'immense désert connu sous le nom de Terres Brûlées.

Montagne Vigilante [G8]

Montagne singulière qui semble tout à fait incongrue dans le paysage, la Montagne Vigilante se trouve au centre d'une vaste plaine des provinces du Clan du Lion. Sa présence ici est complètement inexplicable, et même les shugenja qui peuvent communiquer avec les esprits de la Terre ne parviennent pas à découvrir les raisons de sa présence ici. Les chroniques des Ikoma indiquent que la montagne jaillit simplement de la plaine durant un tremblement de terre incroyablement violent mais particulièrement localisé il y a plus de mille ans, mais ceci soulève plus de nouvelles questions que de réponses. Ce que les membres du Clan du Lion ignorent et que seule une poignée d'habitants de l'Empire sait, c'est que la montagne fut créée accidentellement lorsque le Clan du Phénix pratiquait des expériences à l'aide d'une puissante relique magique connue sous le nom de Dernier Souhait d'Isawa.

Isawa Mori [G9]

Bien qu'elle ne soit pas aussi vaste que l'immense Shinomen Mori, la grande forêt des Isawa est probablement la plus grande de tout l'Empire à proprement parler. Entièrement située sur les terres du Clan du Phénix, elle est comme sa grande homologue un lieu extrêmement mystérieux et mystique. On a découvert des esprits issus de divers royaumes près de la forêt. Les shugenja du Clan du Phénix pensent qu'un portail menant à un ou plusieurs Royaumes des Esprits pourrait exister à l'intérieur de la forêt, mais aucune tentative précise pour les localiser n'a été effectuée: les membres du Clan considèrent qu'agir de la sorte serait courir au désastre.

Le bois issu de la forêt est considéré comme le meilleur de tout l'Empire pour créer les rouleaux de papier qu'utilisent les shugenja. Par conséquent, les Isawa permettent qu'on exploite une petite quantité de bois de la forêt, restreignant soigneusement les quantités extraites afin que la forêt reste viable pendant bien des années encore.

Plaines au-delà du Mal [G10]

Vaste étendue déserte et sauvage, les Plaines au-delà du Mal ont été ainsi baptisées parce qu'elles jouxtent l'Outremonde au sud. Malgré cela, la région reste en grande partie déserte et même les créatures du royaume des ténèbres semblent hésiter à y pénétrer. Par conséquent, le Clan du Crabe n'y dispose pas de beaucoup de forteresses, bien que les éclaireurs Hiruma gardent un œil sur la région. En plus de son caractère désert qui tient presque du surnaturel, la zone abrite également de curieuses ruines qui sont de toute évidence fort anciennes mais ne ressemblent à l'œuvre d'aucune civilisation pré-humaine connue à ce jour. La rumeur la plus populaire prétend qu'il s'agit de ruines naga, et bien que les hommes-serpents concèdent qu'il soit possible qu'une colonie ait tenté en vain de s'installer dans la région, ils n'ont aucun élément concret pour appuyer cette thèse.

Rivière de l'Or [G11]

Pendant une bonne partie de l'histoire, cette rivière a été utilisée de façon intensive pour transporter des marchandises précieuses depuis les terres du Clan du Scorpion jusqu'à tous les ports le long de la côte rokugani. Bien que ce commerce existe encore à l'époque moderne, le Clan du Scorpion a cédé le contrôle de nombreuses sections lucratives de la rivière. Le commerce était tel que la piraterie fluviale a toujours été un gros problème sur la Rivière de l'Or, et durant le douzième siècle déchiré par la guerre, elle atteint un tel niveau qu'il arrive que la rivière ne serve plus pendant plusieurs années d'affilée. Bien que les efforts visant à nettoyer la zone de l'influence des pirates aboutissent généralement au massacre de nombreux criminels, l'espoir de mettre la main sur de lourds navires de commerce attire bien vite des remplaçants.

Rivière de l'Heure du Loup [G12]

La Rivière de l'Heure du Loup est associée à un rare cas d'échange culture issu d'une tragédie. La rivière fut le théâtre d'une bataille entre les Clans du Lion et du Scorpion, un affrontement particulièrement spectaculaire. Étant donné la taille immense des troupes qui s'affrontèrent et l'intensité du combat, les victimes furent nombreuses. On dit que dix mille samurai moururent en une seule heure de temps, l'heure qu'on appelait à l'époque l'Heure du Loup. La rivière en question, qui portait un nom différent en ce temps là, charria d'écarlates et épais flots de sang. L'eau emporta le sang jusqu'à d'autres localités, dans les terres d'autres Clans, et tous furent frappés par l'insoutenable horreur de ce qui venait de se produire. D'innombrables shugenja s'épuisèrent à purifier la rivière, et aujourd'hui encore certains refusent d'y boire, craignant que quelque trace d'impureté n'y demeure. Suite à cet horrible massacre, l'Heure du Loup fut rebaptisée Heure du Chien, et la rivière fut baptisée ainsi pour que nul n'oublie jamais cette effroyable bataille.

Rivière du Héros Inattendu [G13]

Célébrée par le Clan de la Licorne lors d'une fête annuelle, cette rivière au nom curieux fut le théâtre d'une célèbre bataille que livre le Clan à peu près un siècle après son retour dans l'Empire. Une considérable troupe de créatures de l'Outremonde qui avait contourné les défenses du Clan du Crabe au sud menaçait les provinces méridionales du Clan de la Licorne et lança contre elles un brusque et violent assaut. Le Clan répliqua aussi vite que

possible, mais l'avantage de la surprise déséquilibrait les forces, et les créatures furent bien près de rompre le front des défenseurs et de dévaster le cœur de ses provinces. À un moment crucial lors de la bataille, un fermier solitaire saisit ses outils agricoles et se joignit au combat, abattant d'un coup un des chefs les plus importants des créatures. Il retourna littéralement le cours de la bataille, et le Clan de la Licorne rassembla ses forces et l'emporta sur l'Outremonde. Au moins un jour chaque année, le Clan de la Licorne au complet célèbre le courage d'un simple fermier.

Plaine de la Bataille des Sept Jours [G14]

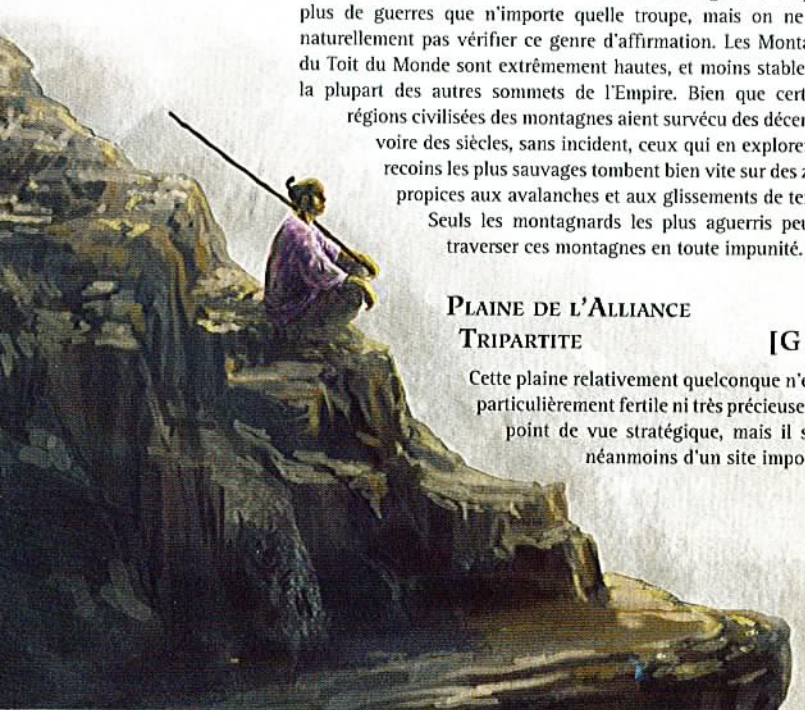
Cette vaste plaine fut le théâtre d'une immense bataille entre les forces combinées des loyaux sujets de l'Empereur et la vaste légion de morts-vivants commandée par l'effroyable Adepte du Sang Iuchiban. La bataille fut longue et terriblement meurtrière, car chaque soldat de l'armée de l'Empereur qui tombait se relevait pour rejoindre les rangs de l'ennemi. L'un des nombreux héros et méchants de cette histoire était un guerrier ronin du nom de Reichin, un homme de main qui s'était avéré un précieux éclaireur face aux Adeptes du Sang alors que ceux-ci marchaient sur la ville de Ryoko Owari Toshi. Au bout des sept jours de combat, Iuchiban fut vaincu, et pour le rôle qu'il avait joué dans sa défaite, Reichin gagna le droit de fonder son propre Clan Mineur, celui du Lièvre.

Shinomen Mori [G15]

D'autant qu'on le sache dans l'Empire, Shinomen Mori est la forêt la plus vaste et la plus dense du monde entier. Elle est sans doute plusieurs fois plus grande que n'importe quelle forêt de l'Empire, et nulle âme humaine vivante n'en a jamais exploré les profondeurs les plus reculées. Ses arbres cachent des centaines de kilomètres carrés qui n'ont jamais été foulés par l'homme. Même les Naga, qui vivent presque exclusivement dans ses frontières, ne l'ont jamais explorée de fond en comble ni appris tous ses mystères. Ceux qui ont étudié les énigmes que produit la forêt pensent qu'elle pourrait abriter plusieurs portails stables menant aux autres royaumes des esprits. Ce genre de chose est extraordinairement rare, mais la forêt couvre une telle étendue que nul ne peut nier qu'une telle éventualité soit possible.

Montagnes du Toit du Monde [G16]

La chaîne de montagnes la plus impénétrable de tout l'Empire est incontestablement celle du Toit du Monde, qui partage l'Empire en deux et sépare la moitié des Clans Majeurs de leurs homologues. Certains pensent que l'existence de ces montagnes a empêché plus de guerres que n'importe quelle troupe, mais on ne peut naturellement pas vérifier ce genre d'affirmation. Les Montagnes du Toit du Monde sont extrêmement hautes, et moins stables que la plupart des autres sommets de l'Empire. Bien que certaines régions civilisées des montagnes aient survécu des décennies, voire des siècles, sans incident, ceux qui en explorent les recoins les plus sauvages tombent bien vite sur des zones propices aux avalanches et aux glissements de terrain. Seuls les montagnards les plus aguerris peuvent traverser ces montagnes en toute impunité.



Plaine de l'Alliance Tripartite [G17]

Cette plaine relativement quelconque n'est ni particulièrement fertile ni très précieuse d'un point de vue stratégique, mais il s'agit néanmoins d'un site important du sud de l'Empire car elle représente une frontière. Pendant des siècles, la plaine a marqué la limite entre les provinces du Clan du Scorpion et les terres contrôlées par l'alliance formée par trois Clans Mineurs, ceux du Moineau, du Renard et de la Guêpe, et appelée Alliance Tripartite. La plaine fut le théâtre de tous les affrontements majeurs entre ces deux forces. Le Clan du Scorpion disposa toujours d'une immense supériorité militaire même face à la puissance combinée des trois Clans Mineurs, mais leurs tactiques surprenantes et leur coopération l'empêcha toujours d'éradiquer ce qu'il considérait comme des trouble-fêtes capables de faire échouer ses plans complexes. Au douzième siècle, le Clan de la Guêpe puis le Clan du Renard devinrent des familles du Clan de la Mante, mais continuèrent à entretenir des relations étroites et cordiales avec celui du Moineau. Par ailleurs, l'émergence de l'Alliance des Clans Mineurs permettait à ce dernier de ne pas avoir à affronter seul ses voisins du Clan du Scorpion.

Rivière des Trois Rives [G18]

En termes historiques, la Rivière des Trois Rives est le cours d'eau le plus férocement disputé de tout l'Empire. En raison de sa situation, la rivière a été revendiquée à diverses époques par les Clans du Lion, de la Grue et du Scorpion, et s'est avéré successivement un élément vital du commerce de chaque Clan. Bien que les trois Clans en question soient fréquemment ennemis, la rivière a également été considérée comme non alignée pendant de longues périodes où tous trois devaient à contrecœur se la partager. Toutefois, un Clan finit toujours par tenter de l'annexer et le conflit reprend.

Pont des Marées [G19]

Ce passage naturel est la voie principale traversant la Baie des Poissons Morts. Il relie le cœur des provinces du Clan du Crabe aux domaines méridionaux des Yasuki et du Clan de la Grue, y compris un bon nombre d'influentes propriétés des Daidoji. Comme son nom l'indique, le pont émerge à marée basse, où on peut le traverser rapidement et sans difficulté (en dehors de la boue et de la vase qui s'y déposent). Toutefois, à marée haute, il est entièrement submergé sous plus de six mètres d'eau, ce qui rend impossible toute traversée. Des navires peuvent alors tout à fait passer au-dessus, et le trafic qui traverse la région est soigneusement surveillé et régulé par les Hida sur la rive occidentale et les Daidoji sur la rive orientale.

Le Pont des Marées est le théâtre d'une coopération inhabituelle entre Hida et Daidoji en raison d'un célèbre incident survenu il y a des siècles. Le troisième fils du Champion du Clan du Crabe fut alors grièvement blessé et les soldats placés sous son commandement risquaient d'être massacrés par de puissants oni. Ils durent leur salut au daimyo des Daidoji qui traversa le pont avec ses compagnons chasseurs et défia le démon. Le seigneur des Daidoji combattit jusqu'à ce que lui et les démons soient submergés par les flots, ce qui permit aux membres du Clan du Crabe d'évacuer leur suzerain blessé. Quand les eaux refluèrent, on ne retrouva que le casque du daimyo des Daidoji, et depuis lors, les Hida entretiennent respectueusement un autel à sa mémoire sur la rive ouest du Pont des Marées.

Col Périlleux & Montagnes du Regret [G20]

Ce dangereux col est la seule route importante traversant les Montagnes du Regret, une petite chaîne de pics qu'on pourrait presque plus qualifier de grand affleurement, située au nord d'Otosan Uchi. Les montagnes séparent le Clan du Phénix de la Cité Impériale, et se trouvent hors des limites des provinces de tous les Clans. Le Clan du Phénix dispose de plusieurs domaines importants au nord du col, et le Clan de la Mante lorgne du côté

de l'ancienne ville non alignée de la Cité de la Garde du Dragon à l'extrémité sud, mais il n'y a aucun foyer de peuplement ou domaine majeur le long de la route en elle-même. C'est peut-être pour cette raison que les montagnes n'ont pas été civilisées et qu'on les dit particulièrement dangereuses. Le cycle de gel et de dégel au sommet des pics provoque de fréquents glissements de terrain, et on rapporte régulièrement la présence de gobelins et d'ogres dans la région depuis des siècles. Certains shugenja supposent qu'il existe un site de reproduction de ces créatures dans les profondeurs des grottes et les vallées des montagnes, mais même les recherches les plus intensives n'ont abouti à rien.

Montagnes du Crépuscule [G21]

L'une des chaînes de montagnes situées les plus au sud de Rokugan est peut-être aussi la plus ancienne, et ses sommets sont plus modestes et moins accidentés que ceux du Toit du Monde ou de la Muraille Septentrionale. En règle générale, cela signifie également que les vallées et les crevasses y sont plus profondes, et d'étranges choses se cachent parfois dans ces profondeurs.

Vallée des Deux Généraux [G22]

Il s'agit là du théâtre de l'une des plus grandes batailles ayant opposé les Clans du Lion et de la Grue, qui se sont affrontés pendant la majeure partie de l'histoire de l'Empire. La vallée autrefois anonyme devint le champ de bataille où une armée entière du Clan du Lion se trouva confrontée à une troupe équivalente venue des provinces du Clan de la Grue, ce qui en fit l'un des plus grands affrontements ayant eu lieu entre les troisième et onzième siècles. La bataille fit rage pendant sept jours, la victoire changeant perpétuellement de camp, et elle fit des milliers de victimes. Au terme du combat, la femme qui avait le grade de général chez les Matsu affronta le général Kakita en combat singulier et bien qu'elle fût victorieuse, elle succomba à ses blessures quelques instants plus tard. La démonstration d'honneur et de sens du sacrifice des deux officiers suffit à mettre un terme au combat, et les deux Clans œuvrèrent par la suite de concert pour ériger un sanctuaire à leur mémoire dans la vallée.

Muraille Bordant l'Océan [G23]

Bien que certains considèrent ces montagnes comme appartenant à la chaîne des Montagnes du Crépuscules, nombre de documents les en distinguent. Encore plus petites que les Montagnes du Regret, les pics de la Muraille Bordant l'Océan sont tout à fait quelconques et servent essentiellement de barrière naturelle entre les domaines du Clan du Crabe et ceux du Clan de la Grue.

Lac aux Rives Blanches & Plaine des Rives Blanches [G24]

La Plaine des Rives Blanches est l'endroit où les armées du Clan de la Licorne, quelques jours seulement après être revenues dans l'Empire, affrontèrent l'armée du Clan du Scorpion sur le champ de bataille. Le combat fut intense, mais la puissance inattendue de la cavalerie du Clan de la Licorne lui permit de le remporter et le Clan du Scorpion subit une cuisante défaite. Peu après la bataille, une nouvelle arriva de la Cité Impériale: les membres du Clan de la Licorne avaient prouvé qu'ils étaient bien les descendants de ceux du Clan de la Ki-Rin et, avec le soutien du Clan de la Grue, avaient été acceptés en tant que Clan Majeur par l'Empereur.

La Plaine aux Rives Blanches n'est guère développée, et seuls quelques villages apparaissent en bordure du grand Lac aux Rives Blanches qui domine la région. La rumeur prétend que les profondeurs du lac abritent des créatures intelligentes appelées les ningyo, mais on pense généralement qu'il ne s'agit là que de superstitions de paysans.

Exemples d'Aventures: Défi, Focus, Frappe

Vous trouverez dans la suite de ce chapitre un assortiment de courtes idées d'aventures présentées dans un format spécifique. Chacune des aventures potentielles se découpe en trois sections. «Défi» présente la situation de base. «Focus» détaille une complication ou un développement du scénario. «Frappe» explique comment les PJ doivent gérer la situation, ajoutant parfois des retournements de situation inattendus que le MJ peut utiliser pour maintenir l'intérêt des joueurs.

Ces accroches de scénario sont conçues pour être génériques et relativement floues, laissant ainsi le MJ et les joueurs les façonner pour en faire de véritables aventures. Il appartient au MJ de déterminer exactement où et quand ces scénarii se déroulent, de les peupler de PNJ et de descriptions intéressants. Il convient de noter que l'implication des PJ dans une aventure de type Défi/Focus/Frappe peut survenir n'importe où... et sous n'importe quelle forme. Les PJ peuvent être des individus mentionnés dans le Défi, connaître quelqu'un qui fait partie du Focus, ou arriver juste avant que la Frappe n'ait lieu. Utilisez ces idées pour bâtir vos propres aventures, ou inventez vos propres DFF et développez votre propre épopée autour.

À la Fin des Temps

- **Défi:** un prophète prédit bien des choses, y compris les événements qui se produiront à la fin des temps.
- **Focus:** les samurai locaux le tiennent pour fou, en particulier quand ses discours suscitent des émeutes chez les paysans.
- **Frappe:** mais un jour, une de ses prophéties se réalise...

Candide

- **Défi:** un jeune samurai, trop inexpérimenté pour être un bon dirigeant, hérite d'un château et de plus de 1000 serviteurs. Parmi eux se trouve un sénéchal frustré de n'avoir pas été promu à un poste plus important, ainsi qu'un conseiller corrompu qui doit bien trop de faveurs au seigneur d'un autre Clan.
- **Focus:** le jeune seigneur se voit confronté en permanence à des défis écrasants. Chaque fois qu'il prend une décision malavisée en pensant agir pour le bien de sa famille, la qualité de vie de son peuple s'en trouve dégradée.
- **Frappe:** le sénéchal et le conseiller s'associent pour s'efforcer de cacher au jeune seigneur l'état catastrophique de son domaine et de ses gens. Jusqu'à ce qu'il soit trop tard...

Le Cœur des Ténèbres

- **Défi:** un daimyo pieux et dévot permet à des moines errants de rester dans sa demeure quelques nuits, et laisse même les ascètes utiliser son sanctuaire familial.
- **Focus:** le deuxième soir, plusieurs domestiques de la maison du seigneur tombent gravement malades. Les propres prêtres du seigneur ne parviennent pas à trouver la cause de cette soudaine affection. Ils se tournent vers les moines étrangers et demandent leur aide.
- **Frappe:** quand on les laisse s'occuper des malades, les moines accomplissent un rituel de maho sur eux, arrachant leur âme et créant des morts animés impies à partir de leurs corps sans vie.

L'Égaré

- Défi: un petit village isolé est harcelé par l'apparition régulière d'un esprit qui cherche quelque chose ou quelqu'un qui semble avoir de l'importance pour lui. Les villageois ne connaissent pas l'esprit et ne savent pas de quoi il parle, mais ils aimeraient être débarrassés de ses visites récurrentes.
- Focus: le seigneur local, bien peu concerné par les tribulations de ses administrés, ne considère pas cet esprit errant comme un véritable problème. Par conséquent, personne n'a été envoyé pour enquêter sur le revenant.
- Frappe: le chef du village, mis à bout de nerfs par la terreur que doivent endurer ses compagnons villageois, cherche une sorcière pour qu'elle lance une malédiction au seigneur injuste et sans pitié.

La Gloire Plutôt que l'Honneur

- Défi: un général du Clan du Lion, poussé par son ego, attaque une forteresse du Clan de la Grue située sur la frontière. Il s'ensuit une courte escarmouche qui fait des centaines de morts et de blessés dans les deux camps.
- Focus: les membres du Clan du Lion, dans l'incapacité de châtier ouvertement le général, finissent par hurler après le Clan de la Grue à la Cour Impériale, décriant ses agissements et rouvrant de vieilles blessures. Les membres du Clan de la Grue, choqués par les actes répréhensibles du Clan du Lion, déchainent leur machine politique et ne font pas de quartier, ne recherchant pas d'issue pacifique.
- Frappe: désirant que s'ouvre une nouvelle ère de paix, l'Empereur refuse de choisir un camp. Quand les esprits s'échauffent, les conditions empirent à la cour et les murmures appelant à la guerre ouverte se transforment en hurlements.

Les Hommes du Nord

- Défi: un étranger en voyage se rend dans une maison de thé d'un petit village du Clan de la Licorne. Il parle une langue inconnue et ses traits étranges sont impossibles à reconnaître.
- Focus: tout le monde traite l'étranger avec une certaine perplexité, hésitant à l'approcher. On le traite parfois même avec répugnance, mais personne ne lui fait de mal jusqu'à ce que des samurai ivres entrent dans la maison de thé. Ils commencent par l'insulter, puis l'humilient, et se comportent finalement de façon violente.
- Frappe: un combat inévitable s'ensuit, et une explosion magique ravage l'établissement. Quand la fumée se dissipe, on retrouve les samurai morts, ainsi que quelques paysans innocents. Mais l'étranger a disparu...

Une Invitation

- Défi: un jeune samurai-ji reçoit une invitation d'un seigneur inconnu dans un château isolé.
- Focus: le voyage jusqu'au château est long et périlleux, rempli de pièges et de dangers. Toutefois, aucun n'est vraiment mortel.
- Frappe: quand le samurai arrive à destination, le château n'est qu'une illusion créée par les fantômes qui se languissent d'avoir été négligés depuis des années.

Légende Locale

- Défi: des rumeurs persistantes prétendent qu'un ronin fait preuve d'un talent au sabre exceptionnel malgré son jeune âge et son manque de formation.
- Focus: la réputation du ronin le précède. Partout où il se rend, les paysans le couvrent d'attentions et les autres ronin le supplient de les former.
- Frappe: à contrecœur, le ronin prend un disciple et il ne faut pas longtemps pour qu'un petit groupe d'étudiants le suive de village en village. La rumeur parvient bientôt au daimyo local... qui ne voit pas d'un très bon œil ce dojo errant qui ressemble à une armée de ronin.

Je Donnerais ma Vie...

- Défi: un samurai disgracié erre d'un endroit à l'autre, cherchant à racheter son existence sans but.
- Focus: un samurai du Clan du Scorpion tombe sur ledit samurai lors d'une mémorable beuverie. Après avoir entendu son histoire, le samurai du Clan du Scorpion lui laisse entrevoir un espoir...
- Frappe: après l'avoir revêtu de ses propres habits, le samurai du Clan du Scorpion tue l'errant et le laisse pour mort dans un lieu où les magistrats ne manqueront pas de le découvrir. Le samurai du Clan du Scorpion, qui passe désormais pour mort, peut agir au mieux des intérêts de son Clan. Toutefois, le samurai disgracié a peut-être des ennemis ou des parents qui partent à sa recherche...

Des Mensonges, et Encore des Mensonges

- Défi: un escroc du Clan du Scorpion, vieillissant et plein de remords, rend visite à un modeste sage du Clan du Phénix. Le membre du Clan du Scorpion affirme qu'il veut se décharger des péchés de son Clan. Avant de prendre sa propre vie, il donne au sage un journal contenant des énigmes et des demi-vérités.
- Focus: le membre du Clan du Phénix, plein de curiosité, se réfugie dans son temple et étudie le journal. Après des mois de lecture, il tombe sur un passage prétendant que le sang des Yogo coule toujours dans les lignées du Clan du Phénix. Pensant que le livre dit la vérité, le sage présente l'œuvre à son seigneur.
- Frappe: ignorant que le journal sous-entend que son propre seigneur descend des Yogo, le sage présente l'œuvre à une assemblée pleine d'érudits Asako et Isawa.

Neuf Queues

- Défi: une belle jeune fille d'un autre clan séduit un samurai qui finit dans ses bras. Au matin, la jeune fille a disparu et il ne reste aucune trace de son existence. Les autres samurai de sa suite ne se souviennent pas d'elle, personne en ville ne se rappelle son arrivée, et son propre Clan nie son existence. L'obi du samurai a lui aussi disparu, mais rien d'autre ne semble aller de travers.
- Focus: neuf mois plus tard, la jeune fille réapparaît en rêve. Elle dit au samurai de se rendre à un petit sanctuaire des environs et d'y chercher un signe du Paradis Céleste: il le trouve en la personne d'un bébé en train de hurler. Le bébé est enveloppé dans son ancien obi. De toute évidence, le bébé est le sien.
- Frappe: la «jeune fille» est une kitsune, un mikokami ou quelque autre être magique tombé amoureux du samurai et qui a voulu porter son enfant. Le bébé est magique, spécial, et bien des adversaires se manifesteront pour mettre un terme à son existence. Si l'enfant survit et grandit, une prophétie se réalisera, et le samurai se verra récompensé au-delà de ses espérances, gagnant peut-être même le droit de rejoindre son épouse-esprit et d'accéder à l'immortalité.

Par ma Propre Main

- Défi: un gouverneur de district du Clan du Crabe tristement célèbre, contraint de justifier la production constamment médiocre de son domaine, passe un marché avec un administrateur du Clan de la Grue. Recevant un prêt de 2000 koku de riz, le gouverneur doit fournir les services d'une douzaine de samurai d'élite du Clan du Crabe pour payer les intérêts de son emprunt sur cinq ans.
- Focus: sur la route, les hommes du Clan du Crabe tombent dans une embuscade et se font massacrer, victime d'une tactique trop efficace pour être attribuée à des bandits ou des bakemono. Le gouverneur du Clan du Crabe, incapable d'expliquer la mort de ses hommes, a désormais un problème plus grave sur les bras. Les intérêts n'ont pas été remboursés à l'administrateur du Clan de la Grue et ponctionner un peu plus la garnison de la Grande Muraille Kaiu ne ferait qu'affaiblir les défenses de son domaine. Et bien sûr, il se doit de payer son emprunt.
- Frappe: quand un paquet contenant une arme brisée appartenant à l'un des gardes d'élite tués arrive à la demeure du gouverneur, celui-ci comprend que le seppuku est sa seule issue... à moins que quelqu'un ne découvre la vérité au sujet de cette attaque.

Un Plan Parfait

- Défi: une bande de ronin affamés prend un petit village en otage, y compris un shugenja, un moine et deux nonnes.
- Focus: peu enclin à risquer la vie de membres du clergé, le magistrat local négocie leur libération et offre des chevaux, des koku et d'autres biens précieux aux ronin.
- Frappe: si la rançon leur parvient, les ronin reproduiront sans cesse cette tactique. La seule alternative pourrait peut-être être la mort des otages.

Proposition de Paix

- Défi: en route pour des pourparlers de paix, des ambassadeurs tombent dans une embuscade et sont massacrés. On abandonne leurs cadavres en guise de message et d'avertissement.
- Focus: on mande des Magistrats de Jade et d'Émeraude pour enquêter, mais à la cour, les esprits se sont déjà échauffés au-delà de toute mesure.
- Frappe: les Magistrats disparaissent corps et biens... Il semble que quelqu'un ait vraiment envie que cette guerre éclate au bout du compte.

Sans Honneur ni Gloire

- Défi: un jeune samurai échoue à son gempukku et plonge sa famille dans la disgrâce. Il est si jeune que son seigneur lui refuse le droit de faire seppuku et se contente de le bannir du clan.
- Focus: devenu ronin, le jeune samurai doit maintenant apprendre à se débrouiller tout seul. Bientôt, il apprend à utiliser son sabre comme gagne-pain, accomplissant des missions de protection et finissant comme homme de main d'un chef de gang (oyabun).
- Frappe: pendant qu'il visite un village isolé, le frère cadet du samurai est abattu par l'un des bandits du gang de l'oyabun. Quand il l'apprend, le ronin disgracié doit choisir entre la famille qui l'a exilé et la «famille» qui le nourrit.

Les Ténèbres Engendrent les Ténèbres

- Défi: un duo de samurai (peut-être après une soirée de beuverie, ou en proie au désespoir) se retrouve pris dans une embuscade et capturé par les bandits. Torturés et battus, les bandits libèrent les samurai après leur avoir rasé les cheveux et brisé leurs sabres.
- Focus: disgraciés et humiliés, sans espoir de rédemption, les deux samurai choisissent de ne pas faire seppuku. Ils se déguisent en moines et partent en quête de vengeance.
- Frappe: laissant derrière eux un sillage de meurtres qu'on ne peut définir que comme inhumain, les deux «moines» parcourent Rokugan en traquant les injustices et en punissant les responsables, provoquant une agitation au sein de la populace et attirant l'attention des milieux les plus louches de l'Empire. Bientôt, eux-mêmes se voient étiquetés comme de dangereux criminels.

Tout ce Qui n'Est Pas

- Défi: un scribe Asako, rendu fou par le texte rédigé sur un parchemin prophétique, s'arrache les yeux et la langue lors d'une inexplicable crise de démence. Les Maîtres Élémentaires du Clan du Phénix cherchent à étouffer l'affaire, mais la rumeur a suffisamment enfler pour atteindre la capitale.
- Focus: des conseillers réactionnaires proches de l'Empereur exigent déjà qu'on détruise les bibliothèques des Asako: rien de bon ne peut en sortir. Les courtisans des divers Clans cherchent à réaliser leurs propres desseins au beau milieu de la controverse et de la zizanie qui agite la cour. Certains affirment même que leur propre Clan serait plus à même de protéger l'Empire de ces secrets magiques «inconnaissables».
- Frappe: pendant ce temps, la prophétie attend ceux prêts à venir la chercher, et prévoit d'effroyables événements à venir.

La Vengeance de la Lionne

- Défi: un courtisan du Clan de la Grue disgracie et humilie complètement une samurai-ko Matsu à la cour. Son statut étant bien inférieur à celui du courtisan, elle ravale sa colère et quitte la cour.
- Focus: une fois revenue chez elle, honteuse, la samurai-ko Matsu prépare sa vengeance contre le courtisan qui a causé sa perte.
- Frappe: lors d'une nuit sombre et pluvieuse, la samurai-ko apparaît dans la maison du courtisan du Clan de la Grue, vêtue comme une ronin... et elle a l'intention de le tuer selon un plan bien établi.

Un Exemple d'Aventure Complète: Le Tournoi des Samurai

Par Rob Hobart (d'après une idée de Parvez Yusufji)

Cette aventure se base sur le concept de «l'Invitation» décrit plus haut dans ce chapitre. Conçue pour faire découvrir le monde du Livre des Cinq Anneaux aux joueurs, cette aventure leur montre aussi la façon dont ils devraient mener les enquêtes criminelles à Rokugan, fort différente des méthodes pratiquées dans le monde moderne. L'aventure est bâtie autour de la tension frontalière qui monte entre deux Clans, ceux du Dragon et du Phénix. Toutefois, si cela ne correspond pas à l'idée que le MJ se fait de Rokugan, on peut leur substituer deux autres Clans en modifiant simplement quelques noms.

Les familles Isawa et Asako ont décidé de tenter de désamorcer les tensions en organisant un «Tournoi des Samurai» dans les provinces du Clan du Phénix. Ce tournoi verra s'affronter les participants, mais pas à l'aide de leurs Compétences de Bugei. Il mettra plutôt à l'épreuve leurs talents à la cour et leurs compétences pacifiques, ceux qui ajoutent à l'harmonie et à la beauté de l'Empire: poésie, peinture, danse, etc. Ainsi, les Isawa espèrent faire réaliser au reste de l'Empire que la paix est préférable à la guerre.

Cette noble entreprise va être interrompue par un crime brutal: l'hôte, Asako Shizu, va être assassiné. Il semble au premier abord qu'un membre plutôt sanguin du Clan du Dragon, Mirumoto Rai, soit le coupable. Rai clame son innocence, mais il ne peut pas fournir d'alibi: il a bien commis un crime, mais pas celui qu'on croit, puisqu'il entretient une relation secrète avec une femme mariée, Doji Aiko. Il y a là un cruel dilemme pour Rai, pris au piège de l'amour: il ne veut pas déshonorer sa bien-aimée, mais il ne peut laisser une fausse accusation couvrir de honte la famille Mirumoto et pousser les Isawa dans le camp de ceux favorables à une guerre contre le Clan du Dragon.

Les PJ vont devoir tenter de laver le nom de Rai. Le vrai criminel est en réalité un samurai de la famille Shiba nommé Reikun, dont le frère cadet a été tué lors d'une récente escarmouche frontalière. Reikun, fou de chagrin, veut forcer le reste du Clan du Phénix à soutenir la guerre contre le Clan du Dragon, quoi qu'il en coûte.

Comme il s'agit d'une aventure dans laquelle le combat reflète une importance moindre, la plupart des PNJ n'ont pas de fiche. Le scénario atteint son point culminant quand les PJ témoignent devant la cour pour disculper ou enfoncer Mirumoto Rai. Si les PJ en apprennent assez, ils peuvent même accuser Shiba Reikun, qui exigera un duel pour laver son nom. Un des accusateurs devra donc l'affronter... à moins qu'ils ne soient tous shugenja et courtisans, auquel cas ils pourront faire appel à un champion.

L'aventure suppose que les PJ s'intéresseront un tant soit peu à ce qui se passe lors du Tournoi des Samurai. S'ils n'ont aucune motivation personnelle pour s'impliquer, il vous faudra peut-être ajuster l'aventure pour parvenir à susciter leur intérêt.

Le Début de l'Histoire

Le tournoi a lieu à Aoijiroi Oku Shiro, le Château du Chêne Pâle situé dans la province Kyuukai des terres du Clan du Phénix. La célébrité de ce château provient d'une décision de l'Empereur Hantei XVII qui refusa de respecter une tradition. Il exigea d'être enterré et non incinéré dans un champ près de l'endroit où était née la femme qu'il avait aimée. Au pied du château se trouve la Plaine du Chêne Pâle, un terrain agricole fertile qui s'étend entre la grande forêt d'Isawa Mori et les montagnes du Clan du Phénix.

On suppose que les PJ ont été invités en ce lieu pour participer à un tournoi leur permettant de démontrer leurs «vertus de samurai». Les PJ ronin, s'il y en a, peuvent avoir réussi à obtenir des invitations eux aussi. Après tout, les membres du Clan du Phénix montrent moins d'hostilité envers les ronin que certains membres des autres Clans.

Quand les PJ arrivent, ils voient la grande salle du Château du Chêne Pâle décorée de bannières festives. Les minces murs de bois de la salle ont coulissé pour révéler la cour centrale et le jardin du château, où pousse un grand chêne qui se dresse selon la légende à l'endroit même où Hantei XVII a été enterré. Beaucoup de samurai arpentent les jardins, admirant l'arbre majestueux, tandis que d'autres se servent aux tables croulant sous les friandises au riz, les sushi et autres mets. Des domestiques silencieux se pressent, portant des plateaux de thé et de saké. Une troupe d'artisans du Clan de la Grue est également présente, jouant une musique plaisante et légère au biwa, au taiko et au shamisen.

C'est l'occasion pour les PJ de se mêler aux divers autres PNJ samurai du tournoi (voir «Un Échantillon d'Invités» ci-dessous).



Un peu plus tard, l'hôte de l'événement, Asako Shizu, arrive dans la salle. C'est un homme d'une trentaine d'années au visage quelconque et aux habits immaculés. Tout le monde s'incline pour le saluer, et il accueille les samurai avec un bref discours:

«Très honorables invités, je vous souhaite la bienvenue à Aojiroi Oku Shiro et à notre humble tournoi. En réalité, il ne s'agit pas d'une épreuve, mais d'une fête, une splendide démonstration des vertus des samurai. Toutefois, il n'y aura ni duel ni combat.» Certains visiteurs échangent des regards surpris, bien vite dissimulés derrière des éventails. «Nous sommes plutôt là pour nous rappeler que la voie du samurai est aussi affaire de culture. Un samurai n'a pas besoin de combattre sur le champ de bataille pour prouver son honneur et son talent. En temps de paix, il y a bien d'autres façons pour un samurai de servir son seigneur avec distinction. Les Isawa et nous autres Asako avons toujours vénéré la paix depuis la fondation de l'Empire. Notre honneur a été de servir l'Empire et l'Empereur en tant que gardiens du savoir et protecteurs des heimin, et nous savons que tous les Clans comprennent et partagent notre désir de paix, en particulier maintenant.» Il pose un instant les yeux sur les bushi des Clans du Dragon et du Phénix présents dans la pièce. «Nous accueillerons des épreuves de poésie, de peinture, de danse et de cérémonie du thé. Le célèbre artisan Doji Yujiro sera juge des deux premières épreuves, et l'honorable courtisan Isawa Masahiro jugera les deux suivantes. Mais avant que le tournoi ne commence, faisons connaissance si vous le voulez bien. Souvenons-nous que si nous devons conserver notre vigilance vis-à-vis des ennemis de l'Empereur, aucune réelle inimitié ne nous oppose les uns aux autres. Nous sommes tous frères, citoyens de l'Empire et serviteurs d'un seul et même Empereur.» L'Asako lève alors une coupe de saké pour porter un toast. «À l'Empereur!»

Aucun samurai honorable ne refuserait un tel toast. Après cela, il passera encore un peu de temps, les différents invités circulant dans les environs, papotant, échangeant les dernières nouvelles et jaugeant les autres participants. Une fois encore, il s'agit pour vous de présenter les divers PNJ de la liste ci-dessous. Vous pouvez également tirer profit des commérages et des conversations avec les PNJ pour introduire des rumeurs politiques à grande échelle ou des événements qui préparent l'histoire de votre campagne.

Un Échantillon d'Invités

Vous trouverez ci-dessous une liste des PNJ les plus importants et intéressants présents au Château du Chêne Pâle. En plus de ceux-ci, il y a une vingtaine de courtisans et samurai de moindre envergure, pour la plupart issus du Clan du Phénix: libre à vous d'improviser des PNJ supplémentaires pour que l'histoire corresponde mieux à la vision personnelle que vous avez de Rokugan. On peut supposer que la plupart des PNJ ordinaires ont un Rang de Réputation de 1, ou au plus de 2, avec les valeurs correspondantes.

Asako Shizu, Daimyo d'Aojiroi Oku Shiro. Shizu a des traits qui n'ont rien de remarquable, mais il parle bien, d'une voix douce et cultivée (Avantage Voix Mélodieuse). Il a cependant tendance à juger autrui de façon un peu catégorique et à se montrer un peu trop dominateur. Il appuiera parfois ses arguments au sujet de la «paix et de la fraternité» jusqu'à en devenir presque irritant. Personne n'y peut vraiment grand-chose, Shizu étant un daimyo de province de Statut 6.0, il domine en la matière tous ceux qui se trouvent au château. Il a également tendance à rejeter la faute des problèmes actuels sur la famille Mirumoto, qui tentera probablement de court-circuiter ses efforts pour ramener la paix. Shizu est veuf: il a perdu sa femme Kaorin en couches, il y a des années. Ses deux enfants vivants (il a un fils, Sokuto, et une fille baptisée Kaorin comme sa mère) sont absents, étudiant dans des Écoles du Clan du Phénix.

Isawa Masahiro, Karo Et Courtisan. Masahiro est le karo (chancelier) de Shizu, et il aide à gérer sans heurt le château, servant également de liaison entre son daimyo et la famille Isawa. À presque trente ans, il reste encore assez séduisant quoique un peu rond, et il porte les cheveux longs, attachés en queue de cheval, comme un membre du Clan de la Grue (il a été formé à l'École de Courtisan Doji plutôt qu'au sein du Clan du Phénix). Sa femme, Isawa Sukimi, est jolie, quoique petite et effacée. Elle a reçu une formation de shugenja, et elle le suit pour appuyer tout ce qu'il fait ou dit. Masahiro, loyal et sincère serviteur de son daimyo et de la famille Isawa, fera sans relâche progresser les objectifs des Isawa (paix, réconciliation et honneur). N'ayant pas les défauts de caractère de son daimyo, mieux formé aux arts de la cour, il sait également quand battre en retraite et changer de sujet. Pour tout dire, il a l'art et la manière de trouver des sujets de conversation qui séduisent son public. La plupart des PJ devraient le trouver agréable et attachant.

Asako Keiko, Historienne. Keiko est une jolie jeune femme discrète et célibataire de 21 ans. Cette historienne de la cour d'Asako Shizu, a fréquenté l'École de Maître du Savoir Asako. Keiko est une jeune femme calme et sage, très honorable et respectueuse. Malheureusement pour elle, une aura de scandale l'entoure: il y a trois ans de cela, elle a été accusée de maho (magie noire) par un inquisiteur du Clan du Phénix. Bien qu'elle ait été innocentée par la suite, les dégâts provoqués par les commérages et les rumeurs demeurent.

Isawa Hitsukawa. L'autre Isawa présent est un homme plus vieux, élégant et discret, proche de l'âge de la retraite. Il s'agit d'un shugenja de l'Air qui s'intéresse de près aux esprits et aux Fortunes, et il connaît également très bien le Tao de Shinsei. Hitsukawa apparaît presque dépourvu de problèmes émotionnels et de liens d'attachement: en fait, c'est presque déjà un moine. Des PJ très sages ou érudits trouveront en lui un interlocuteur agréable et cultivé. Il soutiendra la position des Isawa, mais avec moins de vigueur et de ferveur que les autres, préférant recourir à des paraboles ou à des citations mordantes issues du Tao.

Shiba Reikun, Amer Officier Militaire. Reikun est un homme froid au visage dur d'environ vingt-cinq ans. Musclé et vif, il porte une cicatrice de katana bien marquée sur l'extérieur d'un bras. Il se montrera poli mais distant envers la plupart des étrangers à son Clan, et froidement hostile envers les membres du Clan du Dragon (sans toutefois aller jusqu'à violer l'étiquette). Reikun a le grade de taisa (capitaine) dans l'armée du Clan du Phénix, et il a été invité ici parce qu'il a toujours fidèlement servi les Isawa. Mais tout ceci a bien changé. Son jeune frère Tokaro, avec lequel il entretenait un lien karmique, a été tué lors d'une escarmouche frontalière avec le Clan du Dragon l'été dernier. Aujourd'hui, Reikun est un homme amer et glacial, plein d'une haine suppurante qu'il entretient autant à l'égard de son propre Clan qu'envers le Clan du Dragon. Reikun est furieux que les Isawa et les Asako recherchent la paix alors que selon lui ils devraient partir en quête de vengeance et de victoire. S'ils avaient subi des pertes telles que la sienne, peut-être comprendraient-ils... Il ne révélera normalement pas ses véritables sentiments aux PJ, mais si certains d'entre eux semblent hostiles au Clan du Dragon, il pourra exprimer une partie de la vérité, du moins en ce qui concerne la mort de son frère.

Doji Yujiro, Artisan Extraordinaire. Yujiro est un homme mince, presque efféminé, à la voix douce et musicale. Il porte un kimono de cour d'une splendeur inégalable et la blancheur de ses longs cheveux admirablement coiffés aveuglerait presque. Il est réputé en tant qu'artisan Kakita, poète et peintre, maître du verbe et du pinceau. Yujiro a rejoint le château en tant qu'assistant des Isawa dans leur quête de paix. Chacun de ses mots, chacun de ses gestes est un acte de perfection calculée: plus encore que la plupart des samurai, il porte un masque en public, et il n'a rien de naturel ni de spontané. On le trouve plein de charme, mais il s'agit d'un charme artificiel, d'un maquillage. Il ne dit ni ne fait jamais rien sans avoir un but précis. Sa femme, Aiko, le trompe. Yujiro ne le sait pas encore: le talent extraordinaire qu'il a pour déchiffrer et manipuler tous ceux qui l'entourent ne s'étend pas à sa vie privée, et il suppose simplement sa femme aussi honorable et dévouée que lui.

Doji Aiko, Épouse Insatisfaite. La femme de Yujiro est une femme très belle et énergique, ardente et pétillante de vie, aux antipodes de l'attitude de self-control absolu de son mari. Il lui arrive de flirter avec tous les hommes séduisants ou charmants qu'elle rencontre, bien qu'elle prenne soin de ne jamais rien dire qui ne puisse être interprété comme une plaisanterie. Aiko a un cœur plein de passion, et son époux élégant et calculateur l'ennuie à mourir. L'année dernière, elle a entretenu une relation torride avec Mirumoto Rai, et elle tire profit de ce rassemblement pour ranimer la flamme.

Mirumoto Rai, Bushi Mécontent du Clan du Dragon. Ce jeune bushi du Clan du Dragon a le grade de chui (lieutenant) des armées de son Clan. Mince et élancé, ses traits simples et réguliers lui confèrent une certaine beauté. Ses yeux sombres étincellent souvent d'émotion, et il a du mal à supporter bien longtemps le discours des courtisans: Rai est un homme de guerre, pas un homme de cour. Il a cependant un talent artistique: comme bien des membres du Clan du Dragon, Rai appartient aux «poètes samurai» et compose souvent des haïku dans sa tête pendant qu'il pratique ses kata au sabre. Il est venu à contrecœur. Le Clan du Dragon a reçu des invitations au tournoi comme tout le monde, et lui a hérité du devoir de s'y rendre. Il a reçu pour instruction de saboter tous les efforts diplomatiques des Isawa. Toutefois, peu après son arrivée, la présence de Doji Aiko l'a fatalement distrait de son devoir.

Ikoma Katsu, Barde Et Historien du Clan du Lion. Le principal représentant du Clan du Lion est un homme trapu au visage plat, aux mains maladroites et aux cheveux rasés et rassemblés en coiffure de samurai stricte. Il parle lentement, en choisissant ses mots, avec beaucoup de dignité et de gravité. Il cite régulièrement l'exemple des grands samurai et des batailles célèbres pour appuyer ses affirmations. Katsu s'opposera aux Isawa dans leurs efforts pour ramener la paix. Toutefois, il le fera avec bien plus de talent que Mirumoto Rai ou Shiba Reikun, traitant tout un chacun avec la plus grande courtoisie et usant de subtiles astuces rhétoriques pour parvenir à ses fins.



Bayushi Ejiro, Courtisan du Clan du Scorpion. Ce petit homme insignifiant porte un mempo (masque) en bois qui dissimule tout son visage à l'exception des yeux et de la bouche. Celle-ci arbore généralement un sourire, et il parle toujours sur un ton amical et confidentiel, comme celui qu'emploieraient deux vieux amis. Il mettra un point d'honneur à se présenter à chaque invité du château, et posera à chaque PJ des questions sur ses objectifs, ses motivations et son passé, sans toutefois dépasser les bornes. Quiconque parle à Ejiro a l'impression troublante qu'il sait tout de son interlocuteur du moment.

Hida Fuya, Visiteur du Clan du Crabe. Cet homme à la taille ordinaire, contrairement à beaucoup de membres de son Clan qui se distinguent par leur masse imposante, se comporte comme le «Crabe standard»: tonitruant, grossier et bravache. Il a une jambe de bois et son bras droit a été coupé à hauteur du coude. Comme il n'a plus d'utilité au combat, le Clan du Crabe en a fait un diplomate et l'expédie à diverses réunions de cour considérées comme peu importantes. Fuya ne voit guère plus dans ce «tournoi» que l'occasion de faire bonne chère et de boire des litres de saké. S'il en a l'occasion, il narrera volontiers l'effroyable bataille où il a perdu ses membres.

Shinjo Agui et Shinjo Shujiri. Ces deux représentants de la famille Shinjo sont des frères séparés d'un an seulement. Agui a été formé par les Iuchi en tant que shugenja tandis que Shujiri appartient aux bushi. Agui se montre joyeux et amical, dépourvu de préjugés et sans ennemi, il aime faire preuve de ses talents à la flûte. Shujiri semble également grand mélomane: il joue du taiko et leurs duos brefs et effrénés incarnent bien l'esprit des grandes steppes. Toutefois, Shujiri semble plus sérieux et morose qu'Agui et il a tendance à être assez peu sociable, en particulier quand il y a des membres du Clan du Scorpion dans le coin (l'un d'entre eux le fait chanter suite à un de ses échecs personnels du passé). Aucun d'entre eux n'a d'objectif particulier lors du tournoi si ce n'est de représenter honorablement leur Clan.

Kitsune Retsu, Shugenja du Clan de la Mante. Ce jeune homme de 15 ans vient de passer son gempukku, et il s'agit seulement de son deuxième voyage hors des terres Kitsune. Ce séduisant jeune homme peut se retrouver facilement effrayé ou embarrassé, en particulier par les jolies femmes. Son père est un seigneur mineur de la famille Kitsune (selon l'époque où se déroule votre campagne, Retsu peut représenter un Clan du Renard encore indépendant plutôt que le Clan de la Mante). Retsu est un jeune homme sincère et facile à impressionner. Il sera bien vite séduit par les arguments pacifiques du Clan du Phénix et s'insurgera contre les maux de la guerre: «Notre propre famille vit en harmonie avec les animaux et les esprits de la nature. Et dans la nature, il n'y a pas de guerre.»

Kitsune Sanae, Samurai du Clan de la Mante, Garde du Corps de Retsu. Sanae est une femme douce et discrète. Agée d'un peu plus de vingt ans, elle a de profonds yeux noirs constellés d'éclats verts. Elle porte les cheveux longs, minutieusement attachés en «queue de renard».Elle se déplace et s'exprime toujours de façon parfaitement calme et posée. Formée en tant que bushi Yoritomo, elle évite de porter une armure ou des armes hormis quand cela s'avère nécessaire, et elle passe le reste du temps vêtue d'un ample kimono traditionnel, armée simplement d'un tanto coincé dans son obi. En fait, beaucoup pensent au premier abord qu'elle fait partie des courtisans ou des shugenja. Sa mission consiste à protéger Kitsune Retsu et elle restera proche de lui autant que faire se peut.

Le Cadeau

Une fois que les PJ ont eu l'occasion de se promener, de rencontrer divers PNJ et de saisir quelques rumeurs au vol, Isawa Masahiro s'avance.

«En l'honneur des festivités de ce jour, les Isawa ont un cadeau à offrir aux Clans. Veuillez je vous prie accepter cette belle sculpture qui représente l'unité et la force de l'Empire d'Émeraude.»

Masahiro fait un geste et un serviteur retire le voile de soie qui recouvrait une des tables. En dessous apparaît une splendide sculpture d'ivoire, de jade et d'or. Elle représente le mon des familles majeures de chaque Clan, fait de joyaux et de métaux précieux. Tous les emblèmes encerclent un grand mon impérial au centre. Comme il n'y a qu'une sculpture, le cadeau doit être partagé: Masahiro explique que les Isawa l'enverront en pèlerinage et qu'il passera successivement un hiver à la cour de chaque Champion de Clan. Il demande ensuite aux invités d'accepter le cadeau pour le compte de leurs Clans.

Dans l'idéal il faut qu'autant de PJ que possible soient choisis pour accepter le cadeau au nom de leur Clan, tandis que les «trous» (les Clans non représentés par des PJ) seront comblés par des PNJ.

Exception: Mirumoto Rai sera toujours choisi pour accepter le cadeau au nom du Clan du Dragon, même si des PJ de ce clan se trouvent là.

Comme il s'agit d'un cadeau, l'étiquette veut qu'on le refuse deux fois, donnant ainsi à celui qui l'offre l'occasion de proposer le cadeau trois fois. Vous pouvez faire effectuer aux PJ un Jet d'Étiquette/Intuition ND 10 pour s'en souvenir si les joueurs l'ignorent. Vous pouvez également vous arranger pour qu'un PNJ accepte avant qu'un des PJ ait à le faire. Accepter un présent sans le refuser deux fois représente une infraction mineure à l'étiquette mais une insulte à celui qui l'offre, car on sous-entend ainsi que le cadeau ne vaut rien. Voilà qui peut vous coûter de l'Honneur et peut-être même un ou deux Points de Gloire.

Au bout d'un moment, il revient à Mirumoto Rai d'accepter au nom du Clan du Dragon. Isawa Masahiro s'incline devant lui.

«Mirumoto Rai, au nom du Clan du Dragon, veuillez accepter cette majestueuse sculpture symbolisant les vœux sincères du Clan du Phénix: puissent la paix et l'unité régner dans tout l'Empire.»

Mirumoto Rai observe la sculpture d'un air gêné. Il parcourt la foule du regard pendant un bref instant. «Je vous remercie pour cette... sculpture.»

Un murmure discret parcourt la foule en réaction à cette violation de l'étiquette. Isawa Masahiro reste abasourdi un instant, mais il reprend bien vite ses esprits, sourit poliment et passe au prochain représentant des Clans. Un PJ qui observe Rai après cet incident peut effectuer un Jet d'Enquête/Intuition ND 15 pour réaliser que le bushi est gêné par ce qu'il a dû faire... et que lorsqu'il a parcouru l'assemblée des yeux, son regard s'est attardé douloureusement sur Doji Aiko.

Première Épreuve: Poésie

Après l'insulte de la cérémonie du présent, les Isawa montre leur impatience de débuter le Tournoi des Samurai. Au bout de quelques minutes seulement, Doji Yujiro s'avance et parle de sa voix musicale et parfaitement modulée:

«Maintenant que nous avons reçu ce gracieux présent, il convient d'entamer la première épreuve. La création d'un poème reflète l'expression de l'âme. Il s'agit d'un art aussi essentiel pour le Bushido que celui du sabre ou de l'arc. Vous êtes maintenant invités à composer votre plus beau haïku et à le partager avec tous ceux présents.»

Le Clan du Phénix n'exige pas que tout le monde participe: un PJ peut laisser passer son tour sans honte s'il ne pense pas disposer des talents requis. Parmi les PNJ, le plus jeune des deux membres du Clan de la Licorne, Shinjo Shujiri, reste à l'écart de cette épreuve (il ne connaît que la poésie de voyage de son Clan, laquelle ne correspond pas aux canons rokugani).

Si un joueur désire vraiment composer le haïku de son PJ, il s'agit d'un poème en trois vers comprenant respectivement 5, 7 et 5 syllabes. (Note du traducteur: vous pouvez laisser un peu de «marge» à vos joueurs en terme de nombre de syllabes, le japonais – et le rokugani – étant notoirement plus concis que la langue de Molière, et se prêtant donc plus facilement à cet exercice. Ne soyez donc pas trop procédurier lorsqu'il s'agira de dénombrer les syllabes, et récompensez plus le fond que la forme). Un «vrai» haïku doit également contenir une forme d'allitération ou de jeu ironique entre les deux premiers vers et le dernier. En général, les haïku ne riment pas. Si vous préférez utiliser des Jets de Compétence à la place de l'écriture du poème, ou en plus, les PJ peuvent effectuer un Jet d'Art: Poésie/Intuition ND 15. Vous pouvez accorder plusieurs Augmentations Gratuites aux jets de dés si les joueurs ont vraiment composé un poème pour récompenser leurs efforts, ou au moins une s'ils en ont décrit le sujet (au lieu de se contenter de lancer les dés).

Dans le cadre du Tournoi, quiconque dépasse le ND normal gagne 1 point. Pour chaque Augmentation réussie (y compris les Augmentations Gratuites), le joueur obtient 1 point supplémentaire.



Les PNJ eux aussi composent des poèmes (à l'exception de Shinjo Shujiri). La plupart restent des poèmes terre-à-terre qui ne rapportent que 1 point, mais ceux qui suivent sont dignes d'être mentionnés.

Doji Aiko sourit avec coquetterie quand elle récite son poème. Un PJ qui observe les réactions des PNJ à ce poème peut effectuer un Jet d'Intuition ND 20 pour remarquer que le visage de Mirumoto Rai rougit quelque peu, et qu'il semble ensuite distrait et perdu dans ses pensées. (gagne 2 points):

Rires et musique
Couloirs où courent des femmes
Maison des secrets

Ikoma Katsu (gagne 3 points):

Vie et mort se mêlent
Acceptant la vérité
De la Roue Céleste

Asako Keiko (gagne 2 points):

L'ombre se dissipe:
Pureté des Sept Tonnerres,
Un sourire d'enfant

Kitsune Sanae (gagne 2 points):

Des yeux verts distinguent
Le sentier au cœur des bois
Les Kami nous guident

Shiba Reikun récite son poème d'une voix qui résonne clairement, le regard fixe, tourné droit devant lui. Des murmures choqués répondent au thème sinistre de son poème et les Isawa et Asako présents froncent les sourcils d'un air désapprobateur (gagne 1 point).

Dans les cieux s'envole
L'oiseau blanc, l'oiseau de feu
Seules retombent des cendres

Hida Fuya grommelle et murmure un moment avant d'offrir sa contribution. Les choses ne se passent pas très bien. (gagne 0 point).

Courage, force, acier
Des griffes noires les déchirent
Devoir et trépas

Mirumoto Rai ne compose pas de poème. Doji Yujiro sourit et remarque: «Mirumoto Rai-san, les membres du Clan du Dragon ne sont-ils pas célèbres en tant que poètes samurai, aussi tranchants par leur esprit que par leur lame? Je vous en prie, ne nous privez pas de la chance de jouir de votre talent.»Rai pousse un soupir, déglutit, puis récite (gagne 2 points):

Sang vif, cœur battant
Gorges rauques, sueurs mêlées
Caresse de Benten

Quiconque réussit un Jet d'Art: Poésie/Intelligence ou de Tentation/Intelligence ND 15 comprend qu'il s'agit là d'un poème d'amour. Un Jet de Théologie/Intelligence ND 10 permet d'identifier Benten en tant que Fortune de l'Amour Romantique. Un jet d'Intuition ND 20 (ND 10 si un PJ observe particulièrement) permet de détecter un léger sourire satisfait sur le visage de Doji Aiko tandis que Rai récite son poème.

Deuxième Épreuve: Peinture

Doji Yujiro et ses hôtes du Clan du Phénix applaudissent tandis que l'épreuve de poésie s'achève.

«Nous avons vu là une splendide démonstration de la nature spirituelle du samurai,» ronronne Yujiro de sa voix fascinante. «Poursuivons en explorant maintenant l'art du pinceau, une arme bien différente de celles que vous avez l'habitude de manier, j'en suis sûr.»

Des serviteurs s'avancent et mettent en place des chevalets, les disposant pour qu'ils soient éclairés par les rayons dorés du soleil de cette fin d'après-midi. De l'encre, d'autres serviteurs placent de la peinture et des pinceaux à côté de chaque toile de soie blanche.

Là encore, les PJ peuvent ne pas concourir s'ils le désirent. Cette fois, tous les PNJ participent à l'exception de Shinjo Agui. Comme auparavant, il s'agit d'effectuer un **Jet d'Art: Peinture/Intelligence** ND 15. Les joueurs qui décrivent ce que peignent leurs personnages obtiennent de 1 à 3 Augmentations Gratuites (plus la description est détaillée et créative, plus ils en ont). Comme auparavant, un succès permet d'obtenir 1 point, plus 1 point par Augmentation supplémentaire.

La plupart des samurai présent peignent des œuvres rokugani «classiques», célébrant la beauté de la nature. Dans la culture rokugani, on considère cette beauté spontanée comme supérieure à tout ce qui est artificiel et mis en scène, en suscitant plus d'émotion. Chaque peinture de ce type gagne 1 point, excepté dans le cas de Doji Aiko et Bayushi Ejiro, qui ont assez de talent pour remporter 2 points. Quatre œuvres s'écartent de ces thèmes convenus:

Ikoma Katsu peint une œuvre intitulée «Aube» qui montre une armée rassemblée pour la guerre. Le soleil dissipe la brume grise du matin, couvrant d'or les casques de centaines de samurai du Clan du Lion. Leurs visages restent calmes et tranquilles tandis qu'ils attendent la bataille à venir (2 points).

Le tableau de **Kitsune Sanae** s'intitule «Gardien». Il représente un renard aux yeux verts qui pointe le museau hors d'une forêt dense (2 points).

L'œuvre de **Mirumoto Rai** s'appelle «Honneur». Il ne ménage pas sa peine. Le tableau représente deux duellistes qui se rencontrent dans une clairière entourée par les arbres. Bien que les couleurs et les mon des Clans ne soient pas visibles, l'un d'entre eux a adopté de toute évidence la posture à deux sabres du Clan du Dragon et d'après sa position, son adversaire va recevoir un coup fatal. Toutefois, un détail demeure caché dans le tableau. Il faut réussir un Jet de Perception ND 10 pour le remarquer: les buissons de l'arrière-plan, en haut à droite, dissimulent la silhouette d'une femme splendide s'agenouillant pour humer une fleur (1 point).

Le tableau de **Hida Fuya** est entièrement composé de traits de pinceaux grossiers, larges et noirs. Il s'intitule «Tranquillité» et représente une horrible bataille sur la Grande Muraille Kaiu, où des samurai désespérés affrontent de terribles monstres et des hordes de morts-vivants, mourant par dizaines. Un jet de Perception ND 15 permet de remarquer que derrière la bataille un petit oiseau se trouve dans son nid, occupé à nourrir ses oisillons, dans une tranquillité parfaite, protégé par le courage du Clan du Crabe (1 point).

Une fois les œuvres achevées, il s'ensuit une calme période de réflexion où chacun peut les étudier à son aise. Les œuvres de Fuya et de Rai suscitent de toute évidence la désapprobation de la plupart des membres des Clans du Phénix et de la Grue présents (bien qu'Asako Keiko remarque les oiseaux de Fuya et l'en complimente). Les PJ peuvent effectuer un Jet de **Courtisan/Perception** ND 15 ou **Enquête/Intuition** ND 15 pour remarquer que Doji Aiko sourit et rougit quelque peu en voyant l'œuvre de Rai.

L'épreuve de peinture a duré tout le reste de l'après-midi, et au moment où chacun peut admirer les œuvres terminées, des serviteurs apportent des lanternes de papier pour éclairer le château. Quand chacun a pu voir les tableaux, Isawa Masahiro frappe dans ses mains et invite ses hôtes à partager le repas du soir.

«Nous terminerons notre tournoi demain, dans la majestueuse lumière de Dame Soleil.»

Dîner et Conversations

Le dîner est splendide et a lieu sur de longues tables installées dans la grande salle. Les portes de la cour sont maintenues ouvertes afin que les invités puissent jouir du spectacle du légendaire Chêne Pâle pendant qu'ils mangent. Le Clan du Phénix a dépensé sans compter pour le repas, qui comprend les mets rokugani les plus fins. Pendant le dîner, les PJ ont le droit d'interagir avec n'importe lequel des PNJ. Selon les relations, bonnes ou mauvaises, qu'entretiennent les Clans dans votre campagne, les PJ peuvent remarquer toutes sortes de tensions subtiles et de tactiques rhétoriques pendant le repas.

Mirumoto Rai s'efforce naturellement d'émettre des commentaires et des arguments présentant le Clan du Phénix sous un mauvais jour. Toutefois, tous ceux qui réussissent un Jet d'Enquête/Perception ND 15 se rendent compte que Rai n'a pas vraiment le cœur à cela: quelque chose détourne son attention.

Asako Shizu, Isawa Masahiro et les membres de rang inférieur de leurs familles cherchent invariablement à orienter les conversations vers la paix. Ils posent des questions «innocentes» comme «N'y a-t-il pas de solution diplomatique qui soit aussi honorable qu'une solution obtenue dans un bain de sang?» ou «La fierté vaut-elle qu'on lui sacrifie les vies de ceux qui n'étaient même pas impliqués dans le désaccord?»Isawa Hitsukawa se sert également de citations du Tao pour appuyer sa position. (Par exemple: «Il faut parfois que la voix de la paix résonne comme le tonnerre,» ou «Shinsei n'a-t-il pas dit de la guerre: imaginez un homme assassinant un enfant. Cet enfant, c'est vous. Que ferez-vous? Le savez-vous?»). Shiba Reikun, lui, ne participe nullement à ces manipulations verbales.

Après le dîner, les mondanités et les conversations se poursuivent dans la cour tandis que les invités se promènent, bavardent, échangent des commérages et profitent de l'air frais du soir. Peu après la fin du repas, Asako Shizu s'excuse, expliquant qu'il a des choses à gérer pour préparer les épreuves du lendemain. Isawa Masahiro reste et continue à jouer les hôtes, circulant dans la pièce et s'immisçant dans les conversations qui prennent un tour trop belliqueux.

Un peu plus tard, Mirumoto Rai s'éclipse discrètement avec Doji Aiko pour un rendez-vous galant dans la chambre des domestiques. Les PJ ne le remarqueront pas sauf s'ils surveillent l'un ou l'autre de ces individus et effectuent un **Jet de Perception** ND 20. Doji Yujiro ne remarquera pas l'incident: trop absorbé dans une conversation avec les invités des Clans du Phénix et de la Mante au sujet des subtilités de l'art de peindre.

En dehors d'éventuels PJ, seul Shiba Reikun remarque le départ de Rai et Aiko. Le membre dément du Clan du Phénix saisi d'une inspiration subite, s'éclipse lui aussi. Là encore, les PJ ne remarqueront pas son départ à moins qu'ils ne le cherchent spécifiquement et réussissent un Jet de Perception ND 20.



Le Meurtre

Shiba Reikun se rend dans les appartements de Mirumoto Rai et met rapidement le kimono de rechange du Mirumoto par-dessus le sien. Il se couvre également le visage d'un obi vert, l'enroulant autour de sa tête afin que seuls ses yeux soient visibles. Ainsi vêtu, il se glisse dans la chambre d'Asako Shizu. Les PJ ne le remarquent que s'ils patrouillent autour du château (peut-être à la recherche de Rai et Aiko) et réussissent un Jet **d'Opposition** entre leur **Enquête (Fouille)/Perception** et la **Discrétion (Furtivité)/** Agilité de Reikun.

On peut remarquer qu'il n'y a pas de gardes à l'intérieur du château, et seulement quelques-uns sur la muraille extérieure: Asako Shizu s'efforce de montrer son château comme une oasis de paix et non une forteresse. À cet instant, il n'y a même pas de gardes dans ses appartements personnels. Les intentions de Shizu sont nobles... mais lui coûtent la vie. Si personne n'intercepte Reikun, il se glissera dans la chambre non gardée de Shizu. Le daimyo est assis par terre, occupé à rédiger les instructions pour ses serviteurs le lendemain. Reikun poignarde le daimyo dans le dos à l'aide de son wakizashi, le tuant sur le coup. Le meurtrier arrache ensuite un morceau du kimono du Clan du Dragon qu'il porte et le place dans la main droite de l'Asako mort.

Une fois sa sinistre tâche accomplie, Reikun s'en va. Il s'assure qu'au moins deux invités (Ikoma Katsu et Hida Fuya) le voient de loin tandis qu'il sort en hâte des appartements de Shizu. Si des PJ traînent dans les environs pour une raison ou une autre, ils peuvent effectuer un Jet de **Perception** ND 15 pour apercevoir eux aussi Reikun. Naturellement, comme il est vêtu d'un kimono du Clan du Dragon et ne peut être vu que de dos, en train de se précipiter, les autres témoins supposent tous qu'ils ont vu Mirumoto Rai.

Shiba Reikun retourne à sa propre chambre par un chemin détourné, vérifiant qu'il n'a pas été suivi. En dehors d'Ikoma Katsu et Hida Fuya (et d'éventuels PJ), aucun autre samurai ne le verra (mais plusieurs serviteurs du château l'aperçoivent). Une fois dans sa propre chambre, Reikun retire le kimono taché de sang du Mirumoto ainsi que ses propres vêtements, qu'il portait en dessous et qui sont eux aussi ensanglantés, et il cache le tout sous son futon.

Après son méfait, Shiba Reikun retourne dans la cour et met un point d'honneur à se mêler à la foule et à montrer sa présence. Les PJ qui réussissent un Jet d'**Étiquette/Perception** ND 15 remarqueront que Reikun a changé de kimono. Ils peuvent également effectuer un Jet d'**Intelligence** ND 20 pour remarquer qu'il a disparu un moment. Si on lui demande pourquoi, il affirme qu'il a pris un bain.

Mirumoto Rai revient dans la cour peu de temps après. Il a l'air plutôt ravi, ce qu'un PJ peut remarquer au moyen d'un Jet de **Courtisan/Perception** ou **Enquête/Perception** ND 20. Une fois encore, les PJ peuvent effectuer un Jet d'**Intelligence** ND 20 pour réaliser que Rai a lui aussi disparu un instant. Si on lui demande pourquoi, il bafouille un instant avant d'affirmer avoir dirigé des «négociations privées» pour le compte de son clan.

Doji Aiko se dirige vers les bains après son interlude romantique avec Mirumoto Rai, et on ne la revoit plus jusqu'à ce que le meurtre soit révélé.

Une Interruption?

Les PJ peuvent interrompre cette succession d'événements, ce qui est probable s'ils suivent Rai, Shizu ou Reikun. Tout PJ qui rôde autour des appartements de Shizu rencontrera Shiba Reikun vêtu du kimono du Mirumoto. Un Jet d'Enquête/Perception ND 20 permet de réaliser que l'homme au visage masqué par l'obi n'est pas Mirumoto Rai. Reikun, fou de rage, peut tenter de tuer n'importe quel PJ qui le voit, espérant rapidement se débarrasser du corps pour parvenir à ses fins. Sinon, il bat en retraite et se replie dans sa chambre.

Si les PJ empêchent le meurtre, le reste du Tournoi (et de l'aventure) se déroule sans autre incident.

Les PJ qui suivent Mirumoto Rai ou Doji Aiko peuvent les prendre sur le fait lors de leur rendez-vous illicite. Rai implore alors le ou les PJ qui le surprennent de garder le silence, «pas pour moi, mais pour l'honneur de la dame». Si les PJ acceptent, ils peuvent prendre l'avantage **Chantage: Mirumoto Rai et Doji Aiko** (il va sans dire que cela devrait coûter un peu d'Honneur aux PJ et faire de Doji Aiko et Mirumoto Rai leurs Ennemis Jurés). Reportez-vous à la conclusion de cette aventure pour plus de détails sur ce qui se passe si les PJ exposent la relation de Rai et Aiko au grand jour.



L'Harmonie Brisée

Tandis que la soirée se termine et que les invités partent se coucher, un domestique entre précipitamment dans la cour et murmure à l'oreille d'Isawa Masahiro. Une expression affligée traverse le visage du karo et il part immédiatement sans explication. Sur le chemin des appartements de Shizu, quatre bushi Shiba appelés de la muraille du château par le domestique rejoignent le karo. Les PJ peuvent suivre Masahiro s'ils le veulent, mais l'escorte de bushi ne leur permet pas d'accéder à la scène de crime à moins qu'ils n'appartiennent au Clan du Phénix.

Quoi qu'il en soit, au bout de quelques minutes, Masahiro revient dans la cour accompagné des bushi et ordonne que tous les invités se réunissent. Des murmures de confusion et d'inquiétude parcourent la foule qui se rassemble. Doji Aiko réapparaît à cet instant, vêtue d'un kimono frais et les cheveux encore humides du bain qu'elle a pris.

Les traits d'Isawa Masahiro sont figés par une émotion soigneusement contrôlée et sa voix ne tremble qu'à peine quand il dit:

«Il y a eu une... terrible tragédie. Alors même que nous aspirions à la paix et à la beauté, le mal qui se terre dans le cœur des hommes a eu raison de notre daimyo Asako Shizu, assassiné dans sa propre chambre.»Des hoquets scandalisés se font entendre derrière les éventails alors que la foule encaisse cette nouvelle. «Je regrette d'avoir à dire que nous ne pouvons permettre à personne de quitter le château jusqu'à ce que nous ayons élucidé ce crime répugnant. Nous n'avons pas de magistrat ici à Aojiroi Oku Shiro, mais nous ferons de notre mieux pour que justice soit faite. Quelqu'un sait-il quoi que ce soit au sujet de ce crime? Avez-vous vu quelque chose de nature à nous éclairer sur cet événement?»

Après une pause des plus brèves, Ikoma Katsu s'avance et s'incline bien bas.

«Isawa Masahiro-sama, je crains d'avoir de telles informations. J'ai vu un membre du Clan du Dragon, Mirumoto Rai à en croire son mon, qui sortait de la zone où se trouvent les appartements d'Asako Shizu il y a peu de temps. Hida Fuya se trouvait avec moi et pourra le confirmer.»

L'attitude exubérante et bruyante du Hida s'est muée en tristesse, et il regarde Mirumoto Rai droit dans les yeux pendant qu'il parle.

«Hai. Je me dois de confirmer ce que vient de dire Ikoma Katsu-san. J'ai vu le Mirumoto sortir des quartiers d'Isawa Shizu. Même avec son visage masqué d'une étoffe verte, je suis persuadé qu'il s'agissait de lui.»

Les traits de Mirumoto Rai sont agités et reflètent son émotion, et son masque public tombe momentanément.

«Cela ne se peut. Je n'ai jamais approché de la chambre d'Asako Shizu-sama.»

Shiba Reikun s'avance aux côtés d'Isawa Masahiro, la main sur la poignée de son sabre.

«Où étiez-vous donc alors? Vous n'étiez pas ici.»

«J'étais...» Pendant un moment fort bref, le visage de Mirumoto Rai rappelle un animal pris au piège. «Je me... promenais dans les couloirs du château.»

Isawa Masahiro scrute l'assemblée.

«Quelqu'un peut-il corroborer cette version des faits?»

À moins qu'un des PJ ne s'avance et ne mente pour couvrir Rai, Isawa Masahiro le fait immédiatement arrêter et confiner dans ses quartiers en attente d'un jugement.

Si un PJ témoigne en faveur de Rai, il lui faudra effectuer un Jet de Sincérité (Duperie)/Intuition ND 20 pour mentir de façon convaincante. Masahiro sera encore plus troublé et demandera finalement à Mirumoto Rai de rester volontairement dans ses quartiers pendant qu'on mène l'enquête.

La foule se dispersera peu à peu pour aller se coucher, toujours parcourue de murmures à propos de l'incident. Tout le monde croit Rai coupable. Doji Aiko fait de son mieux pour n'en rien laisser paraître, mais quiconque réussit un Jet d'Intuition ND 15 se rend compte que l'arrestation de Rai la perturbe énormément.

Masahiro contacte les PJ

Si possible, vous devriez vous efforcer d'impliquer les PJ dans l'enquête. Le meilleur moyen consiste à s'arranger pour qu'Isawa Masahiro les recrute, ce qu'il essaiera s'ils lui ont donné l'impression d'être des samurai honorables et intègres. Il contactera les PJ peu après que Rai a été enfermé ou arrêté, et leur dira:

«Mirumoto Rai continue à clamer son innocence, et il a demandé à ce que des samurai honorables enquêtent pour lui. Même s'il semble de toute évidence coupable, dans ce genre de situation délicate, nous devons nous assurer d'avoir bien découvert la vérité... en particulier parce que Rai-san appartient au Clan du Dragon et se trouve sur les terres du Clan du Phénix. Si nous punissons Rai pour ce crime, nous devons être absolument certains de sa culpabilité, de crainte d'attiser les flammes du conflit que nous tentons d'empêcher.»

Masahiro expliquera que le Tournoi se poursuivra néanmoins, et les PJ qui se joignent à l'enquête devront donc manquer une des prochaines épreuves, ou les deux (à moins qu'ils ne terminent l'enquête cette nuit même). Masahiro demande leur aide comme une faveur et il comprendra si les PJ s'annoncent incapables ou peu désireux d'enquêter. Si aucun des PJ ne participe à l'enquête, Masahiro et ses bushi la mèneront eux-mêmes de leur mieux. Ils finiront à contrecœur par déclarer Rai coupable.

L'Enquête

En supposant qu'au moins quelques-uns des PJ participent à l'enquête, ils ont plusieurs pistes à explorer pour rechercher la vérité.

La Chambre d'Asako Shizu

C'est l'endroit évident où commencer, et Isawa Masahiro s'attend à ce que les PJ partent de là. Il conservera la chambre intacte jusqu'à ce que les PJ et lui l'aient examinée. Il convoquera également un eta afin qu'il examine le corps pour les PJ et le retire une fois qu'ils auront terminé leur enquête. C'est le moment idéal pour expliquer aux joueurs le tabou des Rokugani concernant la chair morte: sans eta pour manipuler et déplacer le cadavre, ils ne pourront pas enquêter efficacement. Tout membre de la caste des samurai qui toucherait un cadavre perdrait un point d'Honneur, voire plus s'il le faisait plusieurs fois ou de façon cynique.

L'horrible spectacle de la chambre du daimyo paraît plus effrayant encore à cause de la douce lumière jaune des bougies qui l'éclairent. Asako Shizu est étendu face contre terre, dans une mare de sang. On voit une blessure par lame dans son dos, qui a transpercé son yukata (une sorte de sortie de bain rokugani). Son bureau est renversé à ses côtés, ses papiers éparpillés au sol, l'encre se répandant en mare noire. Une théière également fracassée au sol, a inondé le tatami.

Si les PJ examinent le corps, ils peuvent effectuer un Jet d'Enquête/Perception ND 15 pour remarquer le morceau d'étoffe verte qui se trouve dans la main du cadavre du daimyo (Isawa Masahiro le voit si aucun des PJ ne l'aperçoit). Il vient sans nul doute de l'habit d'un samurai du Clan du Dragon.

Quiconque examine les blessures et la position de Shizu, et réussit un Jet d'**Art de la guerre/Intelligence**, de **Médecine/Intelligence** ou de **Kenjutsu/Intelligence** ND 20 se rend compte que le coup qui l'a tué a été porté à l'aide d'une lame au moins aussi longue qu'un wakizashi, par derrière et avec beaucoup de force: l'assaillant savait ce qu'il faisait. Un PJ qui passe un ND de 30 ou plus lors d'un de ces jets de dés en vient à la conclusion que Shizu est mort presque instantanément, tombant en avant et secoué par quelques brefs spasmes qui ont renversé le bureau et la théière (ce qui rend très suspecte la présence de l'étoffe serrée dans sa main).

Interroger les Kami

les PJ peuvent en savoir plus si un shugenja (que ce soit l'un d'entre eux ou un PNJ Isawa) lance Communion pour s'entretenir avec les esprits élémentaires locaux. Si aucun des PJ ne sait cela possible, ils peuvent effectuer un Jet de **Connaissance: Shugenja/Intelligence** ND 15 pour s'en souvenir. Toutefois, ils devraient également savoir le témoignage des esprits irrecevable selon la loi rokugani, un shugenja étant capable de fabriquer de fausses preuves. Ils peuvent se souvenir de ce détail au moyen d'un Jet de **Connaissance: Droit/Intelligence** ND 15.

La chambre d'Asako Shizu contient une bonne quantité d'esprits de la Terre et de l'Air, plus les esprits du Feu des bougies et ceux de l'Eau contenus dans l'encre et le thé renversés (au matin, les bougies seront éteintes et les flaques auront séché: un shugenja devra alors déclarer deux Augmentations pour communiquer avec ces esprits). Les esprits de la Terre, de l'Air et du Feu peuvent décrire un homme entrant dans la pièce et poignardant Asako Shizu dans le dos. Ces trois types d'esprits pourront décrire l'homme comme portant des vêtements «couleur de feuilles fraîches», et ayant le visage masqué par un morceau de tissu. Les esprits ne mentionneront pas le morceau d'étoffe placé dans la main de Shizu à moins que le shugenja ne s'en enquière spécifiquement. Les esprits de l'Eau montreront une image silencieuse du meurtrier. Les PJ peuvent effectuer un Jet d'**Enquête/Perception** ND 20 pour déterminer que l'homme vêtu d'un kimono vert, bien qu'il soit doué au sabre, ne se déplace pas comme Mirumoto Rai, et que ses vêtements semblent étrangement épais. Une fois encore, si les PJ demandent précisément ce qui s'est passé ensuite, les esprits de l'Eau peuvent montrer le tueur installant le morceau de tissu dans la main de sa victime.

Interroger Mirumoto Rai

Rai clame sans cesse son innocence. Il affirme également (et à raison) qu'on lui a volé un kimono. Toutefois, il n'admettra en aucun cas avoir eu une relation avec Doji Aiko et ne pourra donner d'autre alibi que celui qu'il a produit auparavant concernant sa «promenade dans le château». Si les PJ insistent pour savoir où il se trouvait, il se renfrogne et affirme que l'honneur lui intime de garder le silence. Si les PJ posent les bonnes questions, ils pourront l'amener à admettre qu'il protège quelqu'un d'autre, mais il ne dira jamais qui. Rai tient à préciser qu'il ne veut pas que l'incident souille le nom des Mirumoto:

«Ce serait une chose terrible si cet ignoble crime venait à convaincre les Asako que notre famille n'a pas d'honneur. Nous sommes opposés aux Shiba et non aux Asako. S'il le faut, je ferai seppuku pour laver cette honte.»

Si les PJ accusent Rai d'avoir eu une relation avec Doji Aiko, il sera complètement abattu et leur demandera de ne pas parler de l'implication de celle-ci afin de préserver son honneur.

«Je suis ici le seul à blâmer.»Là encore, il envisage de faire seppuku.

La Chambre de Mirumoto Rai:

Il n'y a pas d'indices matériels dans la chambre de Rai. Si un shugenja utilise Communion et s'entretient avec les esprits qui s'y trouvent, il contactera des esprits de l'Air, de la Terre et du Feu, mais pas de l'Eau (et là encore, les esprits du Feu auront presque disparu le lendemain). Si on lui pose les bonnes questions, n'importe lequel de ces esprits peut décrire un homme vêtu d'orange entrant dans la pièce, enfilant l'un des kimonos du Mirumoto par-dessus le sien, puis partant.

Interroger Doji Aiko

Aiko s'en tient normalement à sa version des faits, affirmant qu'elle se baignait quand le crime a été perpétré. Toutefois, si les PJ lui soumettent la moindre preuve du lien qui l'unit à Mirumoto Rai, elle craque rapidement et avoue.

«Mirumoto Rai et moi sommes coupables d'un terrible déshonneur. Mais il n'a rien d'un meurtrier.»

Elle supplie les PJ au nom de la Fortune Benten de garder le secret quant à cette affaire et de trouver un autre moyen de laver le nom de Rai.

Interroger les Domestiques

Les PJ n'auront peut-être pas l'idée de questionner les serviteurs du château, lesquels sont pour la plupart omniprésents et discrets dans tout le Château du Chêne Pâle (Shiba Reikun n'a pas eu l'idée de se cacher aux yeux des serviteurs, car comme la plupart des samurai, il les considère comme de simples heimin, des «semi-hommes» dont il n'a pas besoin de se soucier). En posant les bonnes questions, les PJ peuvent obtenir ces informations des serviteurs:

- Deux serviteurs ont vu Shiba Reikun près des quartiers de Mirumoto Rai peu avant le meurtre.
- Quatre serviteurs ont vu Shiba Reikun vêtu du kimono taché de sang du samurai du Clan du Dragon après le meurtre. Ils l'ont vu non seulement quitter la zone des quartiers du daimyo, mais également s'approcher de sa propre chambre.
- Trois serviteurs ont vu Mirumoto Rai et Doji Aiko se glisser ensemble dans une pièce. Ils y sont restés ensemble au moins une demi-heure, au moment même où le crime était perpétré.
- Plusieurs serviteurs peuvent confirmer que Shiba Reikun ne se baignait pas au moment du meurtre.
- Après le début de l'épreuve de la cérémonie du thé (voir plus bas), cinq serviteurs affirment avoir vu Shiba Reikun emporter un paquet hors du château et le brûler une fois dehors.

Malheureusement, la parole des heimin n'a guère de valeur aux yeux de la loi rokugani: celle d'un samurai l'emporte face au témoignage de plusieurs roturiers, aussi nombreux soient-ils. Les PJ peuvent s'en souvenir au moyen d'un Jet de **Connaissance: Droit/Intelligence** ND 10. Les PJ auront besoin de quelque chose d'autre, qu'il s'agisse du témoignage d'un samurai ou d'une preuve physique directe, pour accréditer les informations obtenues auprès des domestiques.

Interroger les Témoins

Les PJ voudront probablement questionner Ikoma Katsu et Hida Fuya qui affirment avoir vu Mirumoto Rai quitter la zone des quartiers du daimyo. Les deux hommes expliqueront (chacun son tour ou ensemble) qu'ils faisaient une promenade en privé, s'entretenant des relations entre les Clans du Lion et du Crabe. Ils ont vu un homme en kimono vert, la tête masquée par une étoffe verte, qui s'enfuyait de l'endroit où ils se trouvaient.

- **Ikoma Katsu** suppose que l'homme qu'il a vu était Mirumoto Rai («Qui d'autre cela pouvait-il être?»). Si les PJ lui demandent plus précisément si l'homme avait quelque chose de bizarre ou de suspect, il admet que son kimono semblait particulièrement épais. Si les PJ insistent lourdement, il sera bien forcé d'admettre qu'il n'a jamais vu son visage et qu'il pouvait donc s'agir de quelqu'un d'autre portant les vêtements du Mirumoto (ce qu'il affirmera être «tout à fait improbable» néanmoins).
- **Hida Fuya** ne se souviendra pas de ce qu'il a vu avec assez de clarté pour porter un jugement aussi précis. Si les PJ insistent, il admettra qu'il avait bu beaucoup de saké au dîner. Toutefois, il déclarera: «J'ai vu ce que j'ai vu.» Si les PJ insistent trop pour le convaincre du contraire, il pourra se fâcher et les traiter «d'escrocs à la langue de Scorpion» ou autres noms d'oiseaux. Si les PJ réagissent de façon belliqueuse, Fuya pourra même exiger un duel.

Interroger Shiba Reikun

Les PJ qui ont remarqué l'absence de Shiba Reikun lors des conversations qui ont suivi le dîner ou qui déchiffrent les indices obtenus grâce aux kami ou aux domestiques peuvent décider de le confronter aux preuves. Il affirmera qu'il se trouvait aux bains au moment du meurtre. Un interrogatoire poussé le rendra nerveux et courroucé, et son état d'esprit perturbé finira par transparaître. Toutefois, il n'avouera jamais volontairement son méfait. Même si les PJ trouvent des preuves matérielles irréfutables (comme les vêtements ensanglantés dans sa chambre), il clamera jusqu'au bout son innocence et exigera un duel pour la prouver. Reportez-vous à la fin de l'aventure pour savoir comme gérer cette situation.

La Chambre de Shiba Reikun

Les PJ auront besoin d'une justification (après avoir communié avec les esprits, interrogé les domestiques ou réalisé que Reikun n'avait pas d'alibi) pour fouiller la chambre de Shiba Reikun. Faire irruption sur de simples soupçons dénote un manquement à l'étiquette qui coûte 1 Point d'Honneur (et 2 Points de Gloire à n'importe quel PJ s'il y a d'autres témoins de son acte).

La preuve élémentaire qu'on trouve dans la chambre de Reikun est le vêtement taché de sang caché sous son futon. Si les PJ attendent trop longtemps, l'habit disparaît: entre les épreuves de danse et de cérémonie du thé du lendemain, Reikun place les vêtements dans un sac, les emporte hors du château et les brûle. Toutefois, le futon demeure lui-même taché de sang.

Quoi qu'il en soit, trouver l'indice nécessite de fouiller la pièce et d'effectuer un Jet d'**Enquête (Fouille)/Perception** ND 20 (ou de lancer le Sort Lumière de la Lune). Si un shugenja utilise Communion avec les esprits de la chambre de Reikun, ceux-ci décrivent le retour du meurtrier dans les vêtements tachés de sang du Mirumoto, et l'instant où il les a retirés pour les cacher sous son futon. S'il s'est débarrassé des habits souillés, les esprits peuvent également décrire cette scène.

L'Épreuve de Danse

Que les PJ aient terminé leur enquête ou non, le Clan du Phénix continue le tournoi le matin suivant après le petit déjeuner. L'atmosphère tend à la morosité et à l'inquiétude, mais Isawa Masahiro fera de son mieux pour continuer comme la veille.

«Aujourd'hui, nous verrons que le talent et la grâce ne s'expriment pas que sur le champ de bataille. Un samurai éduqué peut faire preuve de ces compétences à la cour également. Nous assisterons à une épreuve de danse qui donnera à chacun d'entre vous la possibilité de montrer ses talents. Nous avons l'honneur d'accueillir un groupe d'excellents musiciens Kakita pour vous accompagner lors de vos danses.»

Les musiciens de la cérémonie de bienvenue de la veille s'avancent et s'inclinent en préparant leurs instruments.

Les danses présentées ici sont des performances artistiques en solo où les participants racontent une histoire ou évoquent une émotion par leurs gestes. Beaucoup de personnes considèrent cet art comme «féminin» à Rokugan, mais en réalité, les hommes samurai le pratiquent assez souvent. Les thèmes populaires des danses rokugani comprennent la vie des animaux (oiseaux, renards, poissons, etc.), les exploits des esprits et créatures légendaires, le cycle de la vie, celui des saisons, et le pouvoir et la bénédiction des Fortunes. Comme lors des autres épreuves, chaque participant effectue un Jet de **Spectacle: Danse/Agilité** ND 15. Les joueurs qui décrivent le concept créatif ou artistique de leur danse bénéficient de 1 à 3 Augmentations Gratuites que vous êtes libre d'accorder à votre guise. Tous ceux qui passent le ND obtiennent 1 point, plus 1 point par Augmentation.

- **Hida Fuya** attend la fin de la compétition d'un air dédaigneux et Isawa Hitsukawa s'excuse, plaidant la fatigue de ses vieux os. Pour des raisons évidentes, Mirumoto Rai ne participe pas lui non plus.
- **Shiba Reikun** offre un spectacle bref et peu impressionnant qui ressemble plus à un kata sophistiqué, conçu pour évoquer la puissance du légendaire Phénix. Il est clair pour tous ceux qui réussissent un Jet de Spectacle: Danse/Intuition ND 15 (ou Intuition ND 20) que Reikun est gravement perturbé et consumé par de sinistres émotions (0 point).
- **Asako Keiko** présente une belle danse délicate et abstraite qui symbolise la défaite de l'innocence face aux mensonges, à la corruption et, au bout du compte, à la mort. Tous ressentent une expérience profondément émouvante, et au moins quelques samurai ne parviennent pas à dissimuler leurs larmes. Tout PJ qui réussit un Jet d'Intuition ND 15 comprend que Keiko s'inspire d'événements de son passé (3 points).
- **Doji Aiko** présente une danse consacrée aux oiseaux qui accueillent l'arrivée du printemps. Bien qu'elle soit de toute évidence douée pour la danse, sa représentation semble curieusement maladroite et n'a rien d'impressionnant. Tout PJ qui réussit un Jet d'Intuition ND 15 remarque une Aiko toujours très inquiète et distraite à cause des événements de la veille au soir (1 point).
- **Ikoma Katsu** présente une danse qui symbolise le cycle de la vie, de l'enfance à la sénilité. Sa performance à la fois humoristique et poignante, mêle les joies et les chagrins de l'existence. Les membres du Clan du Phénix se montrent de toute évidence agréablement surpris d'être témoins d'une œuvre si profonde de la part d'un membre du Clan du Lion (2 points).

- Kitsune Sanae présente une danse décrivant une renarde hengayokai (métamorphe) qui se joue d'infortunés humains, qu'il s'agisse de paysans ou de samurai. Le public récompense la danse pleine d'humour par nombre de gloussements admiratifs (2 points).
- Bayushi Ejiro présente une danse représentant un loup qui traque et tue sa proie. Bien qu'il soit techniquement à la hauteur, l'évocation de la soif de sang du loup que propose Ejiro fait un peu trop froid dans le dos (1 point).
- Kitsune Retsu tente de présenter une danse évoquant la chasse dans les bois de sa famille. Malheureusement, au beau milieu de sa représentation, il trébuche et manque de tomber. Retsu s'interrompt et rougit, terriblement gêné. Après un moment de silence embarrassé, Isawa Masahiro sauve la situation en s'excusant.
- «Le sol n'a sans doute pas été convenablement lavé, Kitsune-san». Retsu acquiesce et se retire avec reconnaissance tandis que des domestiques nettoient le sol (déjà impeccable) pour la prochaine danse (0 point).
- Les deux frères Shinjo se servent de leurs propres instruments de musique pour accompagner les musiciens du Clan de la Grue, chacun d'entre eux jouant lors de la performance de son frère. Tous deux dansent de manière à évoquer les folles cavalcades des chevaux dans les grandes plaines (2 points chacun).

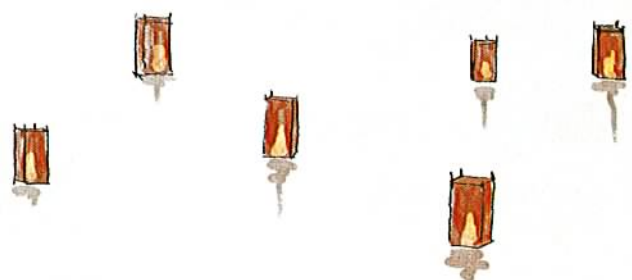
La Cérémonie du Thé

Une fois l'épreuve de danse achevée, on fait une pause tandis que les musiciens prennent congé et que des serviteurs apportent plusieurs tables basses comprenant chacune les coupes, les récipients, les petits fouets et autres accessoires requis pour la cérémonie du thé. Quand les domestiques en ont terminé, Isawa Masahiro vient parler à ses invités.

«Nous avons vu des tableaux, entendu des poèmes et goûté aux joies de la danse. L'Empereur trouve louables ces talents chez un samurai loyal. Toutefois, il existe une chose encore plus importante que ces entreprises artistiques l'harmonie, dans toute sa pureté et sa simplicité, qui doit habiter l'âme du samurai. Notre plus noble but consiste à atteindre l'illumination et la pureté, et de nous élever au-dessus des distractions de ce monde. Lors de notre dernière épreuve, nous vous demanderons de rechercher cette harmonie grâce à la cérémonie du thé.»

Tous les invités (à l'exception de Rai) participent à cette «compétition» où on les juge sur la pureté et l'harmonie de leur performance lors de la cérémonie du thé. Il faut effectuer un Jet de **Cérémonie du Thé/Vide** ND 20. Un succès équivaut à 2 points. Chaque Augmentation réussie ajoute 1 point supplémentaire. Un PJ qui déclare au moins deux Augmentations (ND 30) regagne également un Point de Vide.

Certains participants échouent lamentablement: Hida Fuya brise un des bols à thé, Shiba Reikun (s'il se trouve toujours là) mélange trop vigoureusement et répand du thé sur la table, et les frères Shinjo n'ont manifestement jamais accompli de telle cérémonie de toute leur vie. La plupart des autres participants parviennent au moins à accomplir la cérémonie correctement, gagnant 2 points. Asako Keiko, Isawa Hitsukawa, Ikoma Matsu et Kitsune Sanae font tous preuve d'une tranquillité et d'une harmonie parfaites.



L'Annonce du Vainqueur

Une fois la cérémonie du thé terminée, les invités profitent d'un repas de midi léger. Ensuite, ils se rassemblent une dernière fois dans la grande salle du château, devant le Chêne Pâle, tandis qu'Isawa Masahiro annonce le vainqueur:

«Comme nous l'avons vu, la voie du samurai ne se limite pas à ses talents sur le champ de bataille. Nous pouvons brandir un pinceau de calligraphie au lieu d'un sabre. Nous pouvons faire pleuvoir les poèmes au lieu des flèches. Espérons que même malgré l'ombre qui a obscurci ces festivités, la sagesse des Fortunes puisse nous montrer le chemin de la paix et de l'harmonie.»

Pour découvrir le vainqueur du tournoi, comparez le total des points gagnés par chaque PJ à ceux indiqués ci-dessous pour les participants. Le vainqueur reçoit un éventail béni, splendide objet au mon du Clan du Phénix peint et réputé pour avoir été porté par Asako en personne. Un vainqueur poli se souviendra bien sûr de le refuser par trois fois...

- Ikoma Katsu: 10 points
- Asako Keiko: 9 points
- Kitsune Sanae: 9 points
- Doji Aiko: 7 points
- Bayushi Ejiro: 6 points
- Isawa Hitsukawa: 6 points
- Kitsune Retsu: 4 points
- Shinjo Agui: 3 points
- Shinjo Shujiri: 3 points
- Shiba Reikun: 2 points
- Hida Fuya: 1 point.

Fin de l'Enquête

Les PJ peuvent prendre contact avec Isawa Masahiro à tout moment s'ils pensent avoir mené à bien leur enquête. Il écoutera attentivement leur rapport et les questionnera sur tout aspect incertain ou incomplet de l'investigation. Si les PJ désignent Mirumoto Rai coupable, Masahiro acquiescera tristement (c'est la conclusion à laquelle il arrivera si aucun des PJ ne l'aide). Il propose de retarder toute proclamation jusqu'à la fin du tournoi afin de minimiser les effets du scandale.

- Si les PJ accusent Shiba Reikun, Masahiro les questionne encore plus méticuleusement, pointant tous les défauts de leur raisonnement.
- Si la seule preuve dont disposent les PJ concerne le témoignage des esprits, Masahiro leur fait tristement remarquer la chose suivante: «Le Divin Empereur a proclamé dans sa sagesse qu'aucun homme ne pouvait être condamné uniquement à cause du témoignage des esprits, car celui-ci peut être manipulé par le shugenja qui les invoque.»
- Si les PJ se basent sur le témoignage des domestiques, Masahiro fronce les sourcils: «Aucun samurai ne peut être accusé en se basant uniquement sur ce que disent des heimin.»
- Si Doji Aiko a avoué sa relation avec Rai, Masahiro en est profondément troublé. «Voilà qui semble prouver l'innocence de Rai, mais qui jette également un grand déshonneur sur ces deux individus et leurs familles.» Il demandera aux PJ d'attendre la fin du tournoi avant de troubler les invités par cette nouvelle choquante.

Les vêtements ensanglantés sont l'indice principal permettant de prouver le crime de Shiba Reikun. Si les PJ les ont trouvés, Masahiro convient qu'aussi choquant que cela paraisse, Reikun doit probablement être coupable. Là encore, il demande aux PJ d'attendre la fin du tournoi pour l'accuser.

L'Arrestation de Shiba Reikun

Si les PJ parviennent à convaincre Isawa Masahiro de la culpabilité de Shiba Reikun, il demandera à tous d'être témoins quand les PJ montreront les preuves. Reikun pâlira à vue d'œil (de colère et non de peur) quand les PJ présenteront l'affaire. Finalement, il criera que son honneur a été bafoué et exigera un duel pour prouver son innocence.

Si les PJ ont trouvé les vêtements ensanglantés dans la chambre de Reikun, Isawa Masahiro n'autorise pas le duel. Il ordonne que Reikun soit arrêté et interrogé. Le Shiba finit par confesser son crime pour finir exécuté quelques jours plus tard.

Si les PJ n'ont pas trouvé les vêtements ensanglantés (mais s'ils ont présenté leur affaire de manière convaincante, en trouvant par exemple les taches de sang sur le futon de Reikun, et/ou en poussant Aiko à témoigner de l'innocence de Rai), Masahiro n'aura d'autre choix que de permettre au duel d'avoir lieu. L'un des PJ accusateurs devra affronter Reikun officiellement. Si aucun d'entre eux ne porte de katana, ils doivent choisir un champion (un autre PJ, voire Mirumoto Rai). Shiba Reikun exige un duel à mort. Isawa Masahiro refuse et suggère que le duel ait lieu jusqu'à ce qu'un des deux adversaires ne soit plus en état de tenir debout (ce qui laisse tout de même la possibilité d'une mort «accidentelle»).

- Si Reikun remporte le duel, il prouve son innocence et le scénario se poursuit avec la condamnation de Mirumoto Rai (voir ci-dessous). Les PJ perdront de la Gloire pour avoir porté de «fausses» accusations et perdu le duel.
- Si Reikun perd (mais toujours en vie), on le condamne devant toute l'assemblée (Mirumoto Rai parvient à le vaincre de justesse si un PJ le choisit comme champion). Isawa Masahiro ordonne que Reikun soit arrêté et questionné (c'est-à-dire torturé). Reikun finira par avouer et par être exécuté pour son crime.

Plan B: Accuser Directement Reikun

Si les PJ ne parviennent pas à convaincre Isawa Masahiro de la culpabilité de Reikun, ils peuvent toujours choisir d'accuser publiquement ce dernier et de présenter leurs preuves malgré tout. Agir ainsi mettra Isawa Masahiro en colère, car cela risque de bouleverser la cérémonie qu'il avait prévue. Shiba Reikun est blanc de rage, et ses veines battent à son cou et à ses tempes. Il saisit son sabre et exige d'affronter ses accusateurs en duel pour les «pourfendre comme les chiens, les larbins du Clan du Dragon qu'ils sont». Isawa Masahiro, de toute évidence courroucé que les PJ aient persisté dans leurs accusations, accepte le duel, seul moyen honorable de régler cette affaire. Là encore, un des PJ accusateurs (ou son champion) devra affronter Reikun en duel. Dans ce cas, Isawa Masahiro serait plus enclin à autoriser un duel à mort, mais il préfère éviter, car il faudra des mois pour en arranger les détails avec le daimyo des PJ. Il ordonne donc un duel jusqu'à ce qu'un des combattants ne tienne plus debout.

Ici aussi, si Reikun remporte le duel, il est déclaré innocent et Mirumoto Rai condamné. Les PJ perdent encore plus de Gloire dans cette situation, car ils ont également mécontenté Isawa Masahiro. Si les PJ l'emportent, les conséquences restent les mêmes que ci-dessus (arrestation et condamnation), mais ils devraient gagner moins de Gloire à cause de leurs méthodes contestables.

Dévoiler la Liaison Extraconjugale

Si les PJ choisissent pour une raison ou une autre de dévoiler la relation qu'entretiennent Mirumoto Rai et Doji Aiko, ils suscitent un effroyable scandale. Bien que Rai soit déclaré innocent du meurtre d'Asako Shizu, on condamne les deux amants pour avoir succombé au péché de chair et violé les préceptes du Bushido. Mirumoto Rai et Doji Aiko font tous deux seppuku afin d'épargner cette honte à leurs lignées.

Mirumoto Rai est condamné

Si Mirumoto Rai n'a pas été innocenté, Isawa Masahiro le fait mander et lui demande de se laisser arrêter. Le samurai du Clan du Dragon se dresse sans faillir et parle d'une voix claire: «Isawa Masahiro-sama, vous avez toute ma sympathie pour la mort de votre daimyo. Je me lamente avec vous de la disparition d'un homme honorable et cultivé. Je suis innocent de ce crime, mais je ne puis le prouver, et le Clan du Phénix veut que justice soit faite pour le meurtre d'un des siens. Je donnerai volontiers ma vie pour le satisfaire.»

Cela dit, il traverse la cour et s'agenouille devant le Chêne Pâle, l'arbre qui pousse sur la tombe d'un des Hantei. Le soleil le couvre de ses rayons éclatants tandis qu'il tire lentement son wakizashi de son fourreau. Sa voix ne tremble pas, même quand il demande:

«Quelqu'un voudrait-il me faire l'honneur d'être mon second?»

Un PJ peut choisir de lui tenir lieu de second, sinon l'un des gardes du château du Clan du Phénix (pas Shiba Reikun, naturellement) se portera volontaire. Rai sourit, fait un signe de tête reconnaissant, et récite son dernier haïku.

Chair est illusion
Éphémère tel un songe
Âme est éternelle

Une fois son poème terminé, Rai plonge sans hésiter son wakizashi dans son ventre, tranchant à l'horizontale puis vers le haut avant de présenter la tête au coup de sabre de son second.

Shiba Reikun, Amer Bushi du Clan du Phénix

Air: 3	Terre: 2	Feu: 3	Eau: 3	Vide: 3
-	Constitution 3	-	-	-

Honneur: 2.5 *Statut: 1.5* *Gloire: 2.0*

École/Rang: Bushi Shiba 1

Avantage: Rapide

Désavantages: Chagrin d'Amour (son frère défunt), Obnubilé (se venger du Clan du Dragon)

Compétences: Armes d'Hast 2, Athlétisme 2, Défense 2, Discrétion 3, Iaijutsu 3, Étiquette 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Méditation (Récupération de Vide) 2, Théologie 1

Ressources et Sources d'Inspiration

Les joueurs comme le MJ doivent chercher l'inspiration partout où elle se trouve. Vous trouverez ci-dessous une courte liste de livres, de films, de séries et autres sources d'inspiration qui ont influencé la conception et le développement de L5A lors de ces quinze dernières années.

Historiques

- L'Art de la Guerre, de Sun Tzu
- Bushido: L'Âme du Japon, d'Inazo Nitobe
- Hagakure, de Yamamoto Tsunetomo
- Legends of the Samurai, d'Hiroaki Sato (en anglais seulement)
- Le Livre des Cinq Anneaux ou Le Traité des Cinq Roues, de Miyamoto Musashi (indispensable!)
- Les Samouraïs - les Seigneurs Japonais de la Guerre, et Samouraïs: L'Univers du Guerrier japonais de Stephen Turnbull
- Tao Te Ching, de Lao Tzu

Fictions et Histoires

- Le Dit du Genji, de Murasaki Shikibu
- Le Frère Initié et Le Berger des Nuages, de Sean Russell
- Japanese Tales and Legends, regroupées par Helen et William McAlpin (en anglais)
- Lone Wolf and Cub, bande dessinée de Kazuo Koike et Goseki Kojima
- Myths of China and Japan, regroupés par Donald A Mackenzie
- Okko, bande dessinée de Hub
- La Pierre et le Sabre, suivi de La Parfaite Lumière, d' Eiji Yoshikawa
- La série de romans «Sano Ichirô» de Laura Joh Rowland (La Femme du Samouraï, Le Tatouage de la Concubine, etc.)
- Shogun, de James Clavell
- Usagi Yojimbo, de Stan Sakai
- Vagabond, de Takehiko Inoue
- Zen et Samouraï, de Suzuki Shosan

Cinéma et Télévision

- Le Château de l'Araignée (1957, Akira Kurosawa)
- Chushingura/Les 47 Ronin (n'importe quelle version)
- Le DernierSsamouraï (2003, Edward Zwick)
- Kagemusha (1980, Akira Kurosawa)
- Mémoires of a Geisha (2005, Rob Marshall)
- Ran (1985, Akira Kurosawa)
- Rashomon (1950, Akira Kurosawa)
- La trilogie Samurai (1955-57, adaptation de La Pierre et le Sabre et de La Parfaite Lumière)
- Sanjuro (1962, Akira Kurosawa, et son remake moderne)
- Les Sept Samouraïs (1954, Akira Kurosawa)
- Shogun (1980 série télévisée)
- Ten To Chi To (1990, Kadokawa Haruki)
- Tigre et Dragon (2000, Ang Lee)
- Yojimbo/Le Garde du Corps (1961, Akira Kurosawa)
- La série des films Zatoichi (série de films japonais originale de 1962-1973, plus le remake de 2003 réalisé par «Beat» Takeshi Kitano)








キャラクターシート

Nom _____ Rang _____

Clan _____ Points d'Expérience _____

École _____ Réputation _____

(Anneaux x10) + Compétences + Bonus de Réputation





Points de Vide Utilisés

Honneur
○○○○○○○○○○
Gloire
○○○○○○○○○○
Statut
○○○○○○○○○○
Souillure de l'Outremonde
○○○○○○○○○○

Compétence d'École	Nom de la Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et Capacités de Maîtrise
○					
○					
○					

Informations Personnelles

Sexe		Age	
Taille		Poids	
Cheveux		Yeux	

Père	
Mère	
Frères Et Sœurs	
Situation Familiale	
Épouse	
Enfants	
Notes	

Avantages	Points	Désavantages	Points

Équipement Et Possessions

Nom	S	L
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○

S: dans le Sac du Personnage ou sur lui-même / L: Laissé chez Soi

Argent

Koku	Bu	Zeni

1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Techniques d'École (Non -Shugenja)

École	Appris
Rang 1	○
Effet	
Rang 2	○
Effet	
Rang 3	○
Effet	
Rang 4	○
Effet	
Rang 5	○
Effet	

Techniques d'École (Shugenja)

École 1			
Affinité		Déficience	
Técnica			
École 2			
Affinité		Déficience	
Technique			
École 3			
Affinité		Déficience	
Technique			
École 4			
Affinité		Déficience	
Technique			

Règles Spécifiques

Katas

Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Efecto			

Feuille Spécifique aux Personnages Bushi

Techniques d'École

École	Appris
Rang 1	○
Effet	
Rang 2	○
Effet	
Rang 3	○
Effet	
Rang 4	○
Effet	
Rang 5	○
Effet	

Techniques d'École

École	Appris
Rang 1	○
Effet	
Rang 2	○
Effet	
Rang 3	○
Effet	
Rang 4	○
Effet	
Rang 5	○
Effet	

Techniques d'École

École	Appris
Rang 1	○
Effet	
Rang 2	○
Effet	
Rang 3	○
Effet	
Rang 4	○
Effet	
Rang 5	○
Effet	

Katas

Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			

Katas

Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			

Katas

Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			
Nom			
Anneau/ Maîtrise		Durée	
Effet			

Sorts & Kiho

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Nom		Rang de Maîtrise	
Élément		Durée	
Zone d'Effet		Portée	
Effet			

Emplacements de Sort



Air ○○○○○○○○○○○○○



Terre ○○○○○○○○○○○○○



Feu ○○○○○○○○○○○○○



Eau ○○○○○○○○○○○○○



Vide ○○○○○○○○○○○○○

Feuille de Résumé de la Campagne

Personnages Rencontrés

A	H	I	
○	○	○	
○	○	○	
○	○	○	

Index

A

À quel clan appartient votre personnage? 100
À quelle famille appartient votre personnage? 100
Absorber l'Âme 270
Abysses du Déshonneur, Les 250
Académie de Duel Kakita [GR2] 341
Accolade de Kenro-ji-jin 187
Accolade de Suitengu 178
Acier Étoilé 221
Actions 85
Actions & Temps d'Incantation 163
Actions de Mouvement 85
Affinités & Déficiences 164
Agasha Kitsuki 242
Aiguchi & Tanto 203
Ailes d'Ashura 212
Ailes du Colibri, Les 108
Ailes du Faucon, Les 218
Ailes du Faucon, Les 219
Ailes du Phénix 184
Air 76
Ajuster le Profil des Créatures 319
Akodo 243
Alliance Impériale [Social] 146
Allonge des Armes 202
Altérer le Destin 194
Ambition 302
Âme d'Artiste [Mental] 146
Âme de Roche 186
Âme des Quatre Vents 262
Amélioration de Votre Personnage 104
Amères Fiançailles [Social] 156
Ami de la Confrérie [Spirituel] 146
Ami des Éléments [Spirituel] 146
Amour Sincère [Mental] 156
Amputé [Physique] 156
Ancêtres 241
Ancêtres Araignée/Outremonde 244
Ancêtres Crabe 242
ancêtres de Jigoku, Les 244
Ancêtres Dragon 242
Ancêtres Grue 242
Ancêtres Licorne 242
Ancêtres Lion 243
Ancêtres Mante 243
Ancêtres Phénix 243
Ancêtres Scorpion 244
Anneau du Vide 197
Anneau et Réduction de Trait 78
Anneaux & Traits 76
Annihilation 197
Appel de l'Esprit 171
Appel de la Tempête 170
Appel du Brouillard 170
Apprentissage de la Maho 267
Arbitres/Régents (Shikken) 287
Arcs 199
Arme Sacrée [Matériel] 146
Armée de Tsuwagoto [Bushi] 234
Armées et Tactiques 53
Armes 198
Armes (Variables) 139
Armes à Chaîne 200
Armes à Chaînes (Agilité) 139
Armes d'Hast 201
Armes d'Hast (Agilité) 139
Armes de Jet 200
Armes de Ninjutsu 201
Armes Lourdes 202
Armes Lourdes (Agilité) 139
Armes Secondaires et Attaques Multiples 141
Armure d'Ashigaru 198
Armure d'Obsidienne 271
Armure de Cavalerie 198
Armure de l'Empereur 190
Armure de la Terre 186
Armure Légère 198
Armure Lourde 198
Armures 198
Art (Intuition) 135
Art de la Guerre (Perception) 141
Art de la Magie (Intelligence) 135
Art de la Tromperie 167
Artisanat 143, 221
Asako 243
Ascète [Mental] 156
Asocial [Social] 156
Aspect Dérangeant [Physique] 156
Assaut Inhumain 213
Athlétisme (Force) 141
Attaque & Défense 82
Attaque des Archers 238
Attaque des Shugenja 238
Attaque Supplémentaire 86
Attaques Atemi 262
Attirer le Coup 215
Attirer le Vide 247
Attributs Dérivés 99
Augmentations 79
Aura de Sang 212
Autosacrifice au Nom d'un Idéal 302
Autosacrifice au Nom du Sang 303
Autres Écoles 259
Autres Questions 101
Autres Types de Compétences et Compétences Globales 134
Avantage/Désavantage au Rabais 149
Avantages 146
Avantages & Désavantages 145
Aventures et Structure 291
Aveugle [Physique] 156

B

Baie des Poissons Morts [G6] 367
Baie du Dragon du Tonnerre [M9] 351
Baiser Brûlant de l'Acier 179
Balises d'École, Les 226
Bannir et Obtenir des Faveurs des Esprits 166
Bannissement des Ombres 265
Bannissement des Ténèbres 262
Bas les Masques 131
Bases, Les 102
Bassin Réfléchissant 175
Bâtir des Histoires: les 36 Intrigues 301
Bâtons 202
Bâtons (Agilité) 140
Baume de Jurojin 186
Bayushi 244
Beiden [SC1] 354
Bénédiction d'Inari 175
Bénédiction d'Inari [Spirituel] 147
Bénédiction d'Otaku 119
Bénédiction de l'Empereur, La 228
Bénédiction de Tsi Xing Guo 221
Bénédiction des Kami de l'Eau 176
Bénédiction des Kami de la Terre 189
Bénédiction des Sept Fortunes [Spirituel] 147
Bénédiction du Kami 111
Benten Seido [GR1] 341
Bienvenue à Rokugan 7
Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude! 8
Bisento 201
Bishamon Seido [L1] 347
Blessé 82
Blessure Permanente [Physique] 156
Blessures 82
Bo 203
Bo de l'Eau 173
Bœuf (Oushi) 320
Boire l'Essence de l'Être 194
Boîte à Outils du MJ, La 318
Bosquet des Tanuki [CM12] 362
Bouclier de la Foi, Le 115
Bouclier des Tornades 170
Brebis Galeuse [Social] 156
Briser les Lignes Ennemies 238
Brume d'Agressivité 182
Brumes d'Illusion 168
Bufe Revigorante 175
Bushi/Courtisan 246

C

Cadeau, Le 375
Calligraphie (Intelligence) 135
Calme [Mental] 147
Calme dans la Tempête, Le 110
Campagne de Rang 0, La 289
Campagne Restreinte, La 288
Canaliser les Vagues 263
Cancanier [Social] 156
Candide 369
Capacités de Maîtrise 133
Cape des Miya 175
Caractéristiques des Créatures 318
Carapace de la Tortue, La 227
Caresse de Fu Leng 270
Caresse de la Mort 266
Caresse des Éléments 250
Caresse des Royaumes Spirituels [Spirituel] 148
Caresse du Péché, La 214
Caresse du Vide 126, 193
Caresse du Vide [Spirituel] 156
Cartographes et Éclaireurs Impériaux 287
Ce qui est à Toi est à Moi 108
Célérité des Flots 174
Cérémonie du Thé (Vide) 135
Cérémonie du Thé, La 382
Chagrin d'Amour [Mental] 156
Chaînes de Jigoku 272
Chaleur Implacable 181
Chambre d'Asako Shizu, La 379
Chambre de Mirumoto Rai, , La 380
Chambre de Shiba Reikun, La 381
Champions des Joyaux, Les 28
Champs des Morts [O4] 358
Chanceux [Spirituel] 148
Changer les Règles 315
Chant du Monde 266
Chantage [Social] 148
Chapitre du Maître du Jeu 285
Chaque Chose en son Temps 222
Chaque Lion est ton Frère 122
Charge de la Folie, La 117
Charge du Lion, La 122
Charge du Sanglier, La 223
Chasse (Perception) 142
Château de la Croisée des Chemins et Tonfajutsen [L3] 347
Château de la Vigie [GR6] 342
Château de la Voie du Sabre [L2] 347
Château des Émissaires de l'Est [CB2] 336
Château des Pics Fracassés [CB7] 337
Château du Champion d'Émeraude [I1] 363
Château du Chêne Pâle [P7] 353
Château du Fil de l'Aube [CB6] 337
Château du Gel Matinal [D6] 339
Château du Grand Précipice [D2] 339
Chercher la Vérité 167
Cheval, Cheval de Monte du Clan de la Licorne (Uma) 321
Cheval, Destrier Utaku (Uma) 322
Cheval, Poney Rokugani (Kouma) 322
Chevaucher en Harmonie 119
Chevaucher le Dragon de l'Eau 263
Chevaucher les Nuages 262
Chevaucher les Vagues 176
Chevaux 206
Chevaux Au Combat, Les 322
Cheveux 35
Chi Protecteur 263
Chien (Inu) 323
Chien de Guerre du Clan de la Licorne (Genken) 323
Choisi par les Oracles [Spirituel] 148
Choisir un Clan 99
Choisir une École 99
Choisir une Famille 99
Chrysanthème d'Acier, Le 18
Chute & Noyade 83
Chute des Kami, La 14
Ciel Ne Tombe Jamais, Le 230
Cimeterre 204
Cinéma et Télévision 384
Cinquième Siècle (401-500 CI) 17
Cité de la Foudre [M2] 350
Cité de la Garde du Dragon [M3] 350
Cité de la Permission [L8] 348

Cité de la Tortue de Fer [M4] 350
Cité de la Vague Brisée [M1] 349
Cité des Damnés [O2] 358
Cité des Larmes [P2] 352
Cité des Rives Abandonnées [GR5] 342
Cité du Plaisir [I12] 364
Cité du Souvenir [P1] 352
Clairvoyant [Mental] 148
Clan de l'Araignée, Le 211
Clan de la Chauve-souris, Le 217
Clan de la Grue, Le 60, 113
Clan de la Libellule, Le 219
Clan de la Licorne, Le 62, 116
Clan de la Mante, Le 66, 123
Clan de la Tortue, Le 225
Clan du Blaireau, Le 215
Clan du Bœuf, Le 216
Clan du Crabe, Le 56, 105
Clan du Dragon, Le 58, 109
Clan du Faucon, Le 218
Clan du Lièvre, Le 219
Clan du Lion, Le 64, 119
Clan du Loriot, Le 221
Clan du Moineau, Le 222
Clan du Phénix, Le 68, 126
Clan du Renard, Le 222
Clan du Sanglier, Le 223
Clan du Scorpion, Le 70, 129
Clan du Serpent, Le 224
Clan du Singe, Le 224
Clans Majeurs de Rokugan, Les 55
Clans Majeurs, Les 105
Clans Mineurs Disparus, Les 217
Clans Mineurs, Les 215
Clarté de l'Objectif 171
Classes Sociales et Ordre Céleste 26
Coercition Majeure 191
Coercition Mineure 186
Cœur de Haine 271
Cœur de la Tempête 125
Cœur des Ténèbres, Le 369
Cœur du Dragon de l'Eau 177
Cœur du Dragon, Le 110
Cœur du Lion, Le 121
Cœur Écoute, Le 118
Cœur Parle, Le 117
Cœur Tendre [Mental] 157
Col de Beiden, Col de Shamate [G1] 366
Col des Bâtisseurs [G3] 366
Col Périlleux & Montagnes du Regret [G20] 368
Colère Ardente 183
Colère Dévorante 212
Colère du Sanglier, La 223
Comédie (Intuition) 135
Commençant par les Détails, En 234
Comment le Clan de la Grue
perçoit les autres Clans 61
Comment le Clan de la Licorne
perçoit les autres Clans 63
Comment le Clan de la Mante
perçoit les autres Clans 67
Comment le Clan du Crabe
perçoit les autres Clans 57
Comment le Clan du Dragon
perçoit les autres Clans 59
Comment le Clan du Lion
perçoit les autres Clans 65
Comment le Clan du Phénix
perçoit les autres Clans 69
Comment le Clan du Scorpion
perçoit les autres Clans 71
Comment ses parents
décriraient-ils votre personnage? 101
Comment un tiers decrirait-il
votre personnage physiquement? 100
Comment votre personnage mourra-t-il? 101
Comment votre personnage reagirait-il devant le
comportement inconvenant d'un subalterne? 101
Commerce (Intelligence) 143
Communion 164
Compassion (Jin) 42
Compétences 79, 133
Compétences de Bugei 139
Compétences de Marchand 143
Compétences Dégradantes 144
Compétences Nobles 135
Compulsif [Mental] 157
Concéder un Duel 87
Concentration 166
Concept de Face (On), Le 44
Conditions 89
Conflit avec un Dieu 303
Confrérie de Shinsei, La 231
Connaissance (Intelligence) 136
Connaissances Exhaustives 221
Connaître le Rythme du Cœur 111
Contact du Kami 111
Contemplation des Possibles 193
Contrariant [Mental] 157
Contrecoup 216
Contrefaçon (Agilité) 144
Contrôle de l'Air 173
Contrôle de l'Eau 179
Contrôle de la Terre 192
Convoitise 303
Convoitise des Flammes 180
Corps de Pierre 111
Corps est une Enclume, Le 264
Corruption Active 276
Coup d'État du Clan du Scorpion, Le 20
Coup de l'Étoile Filante 264
Coup de Pied du Lièvre, Le 220
Coup Depuis les Ténèbres 132
Coup Dévastateur 106
Coup du Destin 264
Coup Écrasant 216
Coup et un Seul, Un 113
Coup Précis 86
Courage (Yu) 43
Courage de Matsu, Le 122
Courage des Sept Tonnerres 186
Courage Par-Dessus Tout, Le 224
Courroux de Kaze-no-Kami (Ouragan) 173
Courroux des Kami [Spirituel] 157
Course au Trône, La 23
Courtisan (Intuition) 136
Courtoisie (Rei) 43
Couteaux 203
Couteaux (Agilité) 140
Couteaux Meurtriers 172
Crabe et la Muraille ne Font Qu'un, Le 247
Création de Personnage 99, 103
Création de Personnage en Détail, La 100
Créatures de Rokugan, Les 318
Créatures Dépourvues de Rang de Vide 318
Créatures Naturelles 320
Crédule [Mental] 157
Créer des Méchants: le Noir et le Blanc à Rokugan 311
Crime et Châtiment 48
Crime Passionnel 303
Crime Passionnel non Prémédité 303
Cupide [Mental] 157
Curiosités Géographiques Notables 366

D

Dai tsuchi 202
Dai-kyu 200
Dangers des Oni, Les 272
Danse des Éléments, La 126
Danse des Flammes 264
Dard de la Guêpe, Le 125
Début de l'Histoire, Le 372
Défaite 297
Défense (Réflexes) 142
Défense du Brasier 184
Déferlante, La 123
Défi en Duel 238
Défi, Focus, Frappe 369
Définitions 81
Délivrance 303
Démarrer l'Aventure 297
Dernières Touches 103
Dérober le Dragon de l'Air 262
Des Fissures dans le Mur 213
Désarmement 86
Désastre 304
Désavantage Social [Social] 157
Désavantages 156
Description des Sorts 164
Déséquilibre de l'Esprit 264
Déséquilibre Élémentaire 157
Déshonoré [Social] 157
Dessein Karmique 195
Dessein Supérieur [Mental] 148
Destinée n'a pas de Secrets, La 229
Deux Pinces, Un Esprit 106
Deuxième Épreuve: Peinture 377
Deuxième Siècle (101-200 CI) 16
Dévoiler la Liaison Extraconjugale 383
Devoir (Chugo) 43
Devoir avant l'Honneur, Le 125
Dévouement 153
Dévouement de l'Artisan, Le 221
Dextérité du Crabe [Physique] 149
Difficulté du Jet d'Artisanat 258
Dîner et Conversations 377
Directement Reikun Plan B: Accuser 383
Diriger une Campagne de L5A 285
Disciple de Sun Tao [Bushi] 234
Discrétion (Agilité) 144
Dissiper les Ombres 172
Divination (Intelligence) 136
Diviser l'Âme 197
Dixième Siècle (901-1000 CI) 20
Doigts d'Os [O5] 359
Doji 242
Dojo des Ombres [O7] 359
Domaines des Clans Mineurs 359
Domaines Impériaux et Non alignés 363
Dommages Augmentés 86
Dompter le Dragon du Feu 264
Don de la Dame, Le 115
Don du Vent 171
Don Inné [Spirituel] 149
Douce Clarté de l'Eau 179
Douce Piqûre de la Critique, La 131
Douillet [Physique] 157
Douleur 270
Douzième Siècle (1101-1200 CI) 20
Drainer le Vide 193
Du bon Équilibre de la Maho 267
Duel Iaijutsu 87
Duels 49
Duels Non Conventionnels 50
Duels Taryu-Jiai 87

E

Eau 77
Eau Glacée 176
Eaux Silencieuses 176
Eaux Troubles 131
Échantillon d'Invités, Un 373
Échos de la Brise 172
Échos du Vide 195
École Avancée de l'Araignée:
Guerrier d'Obsidienne [Bushi] 250
École Avancée de la Grue: Kenshinzen [Bushi] 247
École Avancée de la Licorne: Garde Blanc [Bushi] 248
École Avancée de la Mante:
Chevaucheur de Tempête [Shugenja] 249
École Avancée du Crabe:
Défenseur de la Muraille [Bushi] 247
École Avancée du Dragon: Maître du Sabre [Bushi] 247
École Avancée du Lion: La Fierté du Lion [Bushi] 248
École Avancée du Phénix:
Garde Élémentaire [Shugenja] 249
École Avancée du Scorpion:
Instigateur Scorpion [Courtisan] 250
École Différente [Social] 149
Écoles Avancées des Clans Majeurs 247
Écoles Avancées, Les 245
Écoles de Moine, Les 231
Écoles des Créatures 320
Écoles Multiples [Social] 149
Écoles Multiples dans le Jeu, Les 152
Économie 47
Écrasement 238
Écrire votre Propre Aventure 293
Écrit dans le Sang 268
Effets de l'Honneur 92
Effets de la Gloire 93
Effets de la Souillure 277
Effets du Statut 95
Effleurement de la Lucidité 193
Effleurer le Dragon du Vide 266
Égratigné 82
Élevage (Intuition) 143
Élus de l'Empereur, Les 27

Embuscade & Autres Surprises 83
Empire de Suitengu 177
Empoignade 88
Emprise de la Terre 188
En Proie à la Cruauté ou au Malheur 304
En qui votre personnage a-t-il le plus confiance? 100
Enfant d'Osano-Wo 249
Énigme 304
Enlèvement 304
Ennemi Chéri 304
Ennemi Intime 170
Ennemi Juré [Social] 157
Enquête (Perception) 137
Enseignements de la Brise, Les 111
Envers qui votre personnage est-il le plus loyal? 101
Éperonnage 238
Épilepsie [Physique] 157
Épique 295
Épisodique 295
Épuisé 82
Équilibre des Éléments 196
Équipement 198
Équipement Divers 205
Équitation (Agilité) 142
Équitation et Élevage 321
Escarmouche 238
Esprit de l'Eau 174
Esprit Embrumé 172
Esprit Invincible 128
Esprit Purificateur 264
Essence de l'Air 170
Essence de la Fausse Vie 271
Essence de la Terre 190
Essence du Jade 192
Essence Libérée 196
Estropié [Physique] 158
Éternité de la Montagne 107
Étiquette (Intuition) 137
Étiquette de la Vie Quotidienne 31
Être la Montagne 188
Étreindre la Pierre 265
Éventails de Guerre 203
Éventails de Guerre (Agilité) 140
Excellente Mémoire [Mental] 149
Exemple d'Aventure Complète:
Le Tournoi des Samurai, Un 372
Exemple de Conséquences, per jim pinto. Un 313
Exemple de Création de Personnage 103
Exemples d'Aventures: Défi, Focus, Frappe 369
Exigences de la Tempête, Les 125
Extinction 180

F

Faible [Physique] 158
Faiblesse de Caractère [Mental] 158
Faiblesse est ma Force, La 131
Faire Appel au Pouvoir de Jigoku 279
Faites ce qu'on Vous Dit 108
Famille Agasha, La 126
Famille Akodo, La 119
Famille Asahina, La 113
Famille Asako, La 126
Famille Bayushi, La 129
Famille Chuda, La 225
Famille Daidoji, La 211
Famille Daigotsu, La 211
Famille Doji, La 113
Famille Fuzake, La 224
Famille Goju, La 211
Famille Hantei, La 228
Famille Heichi, La 223
Famille Hida, La 105
Famille Hiruma, La 105
Famille Horiuchi, La 116
Famille Ichiro, La 215
Famille Ide, La 116
Famille Ikoma, La 119
Famille Isawa, La 126
Famille Iuchi, La 116
Famille Kaiu, La 105
Famille Kakita, La 113
Famille Kasuga, La 225
Famille Kitsu, La 119
Famille Kitsuki, La 109
Famille Kitsune, La 123, 222
Famille Komori, La 217
Famille Kuni, La 105
Famille Matsu, La 119
Famille Mirumoto, La 109
Famille Miya, La 227
Famille Morito, La 216
Famille Moshi, La 123
Famille Moto, La 116
Famille Otomo, La 227
Famille Seppun, La 227
Famille Shiba, La 126
Famille Shinjo, La 116
Famille Shosuro, La 129
Famille Soshi, La 129
Famille Suzume, La 222
Famille Tamori, La 109
Famille Toku, La 224
Famille Tonbo, La 219
Famille Toritaka, La 106, 218
Famille Toturi, La 228
Famille Tsi, La 221
Famille Tsuruchi, La 123
Famille Ujina, La 220
Famille Usagi, La 220
Famille Utaku, La 116
Famille Yasuki, La 106
Famille Yogo, La 129
Famille Yoritomo, La 123
Familles Impériales Disparues, Les 228
Familles Impériales, Les 227
Fantôme (Yorei) 324
Fascinante Danse de la Flamme 181
Fascination [Mental] 158
Faucon (Taka) 323
Faucon Prend son Envol, Le 218
Faveur Élémentaire [Spirituel] 149
Favori de la Cour [Social] 150
Feinte 86
Fétiches et Options 252
Feu 77
Feu Intérieur 181
Feux de la Destruction 180
Feux Purificateurs 180
Fictions et Histoires 384
Fin de l'Enquête 382
Flamme de la Torche Vacille, La 108
Flamme Morte 184
Flammes de la Pureté, Les 247
Flèche Connaît le Chemin, La 125
Flèches 199
Flots en Toute Chose 263
Fluidité de la Frappe 177
Flux et Reflux de la Bataille 178
Folie 305
Folie de l'Outremonde 238
Force d'Opposition 223
Force d'Un Seul Homme, La 224
Force de Hida, La 247
Force de Kakita, La 247
Force de l'Honneur, La 91, 115
Force de la Pureté, La 120
Force de la Terre [Physique] 150
Force de la Tradition, La 121
Force de Mille Ancêtres, La 90
Force de Mirumoto, La 247
Force de Moto 248
Force de Suitengu 249
Force Déclinante 174
Force des Kami 191
Force des Ténèbres 273
Force du Blaireau, La 216
Force du Corbeau 189
Force et Rapidité 110
Forge Ardente 180
Forge Réparatrice 184
Forge Ton Propre Destin 224
Forme des Éléments 250
Fort de Garde de la Montagne [LC2] 344
Fort des Sept Dards [SC7] 356
Forteresse des Confins [D1] 338
Forteresse des Oubliés [CB3] 336
Fortune Sourit aux Mortels, La 224
Fouler l'Épee 115
Fragile [Physique] 158
Frappe comme l'Air 259
Frappe comme l'Eau 259
Frappe comme la Terre 259
Frappe comme le Feu 259
Frappe comme le Vide 259
Frappe de Jade 187
Frappe de la Mante, La 123
Frappe du Tsunami 177
Frappe du Vent du Désert 117
Frappe Sous le Voile 115
Frapper avec la Queue 129
Frapper de Dessus et d'En Dessous 129
Frapper Sans Penser 114
Fugacité du Feu 264
Fureur d'Osano-Wo 180
Fureur de Matsu, La 248
Fureur de Matsu, La 122
Fureur des Cieux 248
Fureur Inextinguible 185

G

Gagner & Perdre de l'Honneur 91
Gagner de la Gloire 93
Gain de Souillure 276
Gains & Pertes de Statut 94
Gains/Pertes En Fonction Du Rang D'honneur 91
Gaki (Shozai-Gaki) 324
Garde (0 Augmentation) 87
Gel de l'Essence Vitale 263
Géographie de Rokugan, La 24
Gérer un Oni Invoqué 272
Globe du Soleil Éternel 185
Gloire 93
Gloire de l'Empereur, La 228
Gloire Plutôt que l'Honneur, La 370
Glyphe de Protection Élémentaire 187
Glyphe de Pureté 181
Glyphe du Tonnerre 184
Gobelin (Bakemono) 325
Gouverneur [Matériel] 150
Grand [Physique] (4 points) 150
Grand Hall des Archives [I4] 347
Grand Silence 262
Grand Voyageur [Mental] 150
Grande Destinée [Spirituel] 150
Grande Muraille du Nord/Montagnes de la Muraille Septentrionale [G7] 367
Gravement Blessé 82
Groupes d'Avantages/Désavantages 148
Guérison des Blessures 177
Guerre à Rokugan, La 52
Guerre des Clans et le Second Jour des Tonnerres, La . . 21
Guerrier de Fer Daidoji [Bushi] 115
Guerriers de Fer Daidoji, Les 115
Guide Géographique de l'Empire d'Émeraude 334
Gusai 243

H

Habitat 36
Haine au Cœur [Social], La 150
Hall des Ancêtres [L5] 348
Han-kyu 200
Harcèlement [Social] 158
Harmonie avec l'Univers, En 126
Harmonie avec le Vide, En 126
Harmonie et Précision 247
Harmonie Spirituelle 262
Hémorragie 268
Héraut de la Gloire, Le 121
Héritage [Matériel] 150
Héritage de Kaze-no-Kami 167
Héritage des Quatre Vents 216
Héritage du Sombre Seigneur 269
Héros Populaire [Social] 151
Heureuses Fiançailles [Social] 151
Hida 242
Hida Atarasi 244
Historiques 384
Hommes du Nord, Les 370
Hommes et Femmes 38
Hommes-rats (Nezumi) 326
Honnêteté (Gi) 43
Honneur 90
Honneur (Meyo) 44
Honneur Apparent [Social] 151
Honneur, Gloire & Statut 90
Honneur, Gloire, Infamie et Statut 312
Honni [Social] 158

Honte et Disgrâce . . . 45
Hors de Combat . . . 84
Hotei Seido [SC2] . . . 355
Huitième Siècle (701-800 CI) . . . 19

I

Iaijutsu (Réflexes) . . . 142
Idéaliste [Mental] . . . 158
Ikoma . . . 243
Illumination [Spirituel] . . . 151
Impassibilité de la Montagne . . . 106
Impétueux [Mental] . . . 158
Impotent . . . 82
Imprudence Fatale . . . 305
In Media Res . . . 297
Incapable de Mentir [Mental] . . . 158
Incendier les Voiles . . . 238
Incroyant [Mental] . . . 158
Indifférent [Mental] . . . 158
Infâme [Social] . . . 158
Infamie . . . 94
Influence . . . 153
Influence de Benten . . . 168
Influence de la Nature . . . 167
Influence de la Terre . . . 187
Ingénierie (Intelligence) . . . 143
Ingénieux [Mental] . . . 151
Inimitié Familiale . . . 305
Inspirer la Peur . . . 269
Intègre [Mental] . . . 151
Interprétation des Désavantages . . . 154
Interroger Doji Aiko . . . 380
Interroger les Domestiques . . . 380
Interroger les Kami . . . 380
Interroger les Témoins . . . 381
Interroger Mirumoto Rai . . . 380
Interroger Shiba Reikun . . . 381
Interruption?, Une . . . 378
Intimidation (Intuition) . . . 144
Introduction . . . 7
Invitation, Une . . . 297, 370
Invocation . . . 165
Invocation Mineure du Vent . . . 169
Invoquer un Champion Mort-Vivant . . . 269
Invoquer un Oni . . . 271
Isawa Mori [G9] . . . 367
Ishiken-do [Spirituel] . . . 151
Isolé du Flux . . . 194
Iyotisha [I6] . . . 363

J

Jalousie non Fondée . . . 305
Jaloux [Mental] . . . 159
Jamais dans les Ténèbres . . . 229
Jamais Seul . . . 180
Je Donnerais ma Vie . . . 370
Jet d'Incantation &Niveau de Difficulté . . . 163
Jets Coopératifs . . . 81
Jets Cumulatifs . . . 81
Jets d'Anneau . . . 80
Jets d'Incantation . . . 80
Jets d'Opposition . . . 80
Jets de Compétence . . . 79
Jets de Compétence, Addendum . . . 80
Jets de Dommages . . . 80
Jets de Trait . . . 79
Jets Ratés . . . 81
Jets Sans Compétence . . . 80
Jeu . . . 137
Jeu des Vingt Questions, Le . . . 100
Jeune Prodige [Variable] . . . 151
Jitte & Sai . . . 203
Jiujutsu (Agilité) . . . 142
Jo . . . 203
Joli Cœur [Social] . . . 159
Jouer un Moine . . . 231
Jouer un Samurai . . . 285
Jugement Erroné . . . 305
Jusqu'au Dernier Souffle . . . 266
Justicier de Tengoku [Bushi] . . . 235

K

Kaimetsu-Uo . . . 243
Kakita . . . 242
Kama . . . 203
Kami Amical [Spirituel] . . . 151
Kappa . . . 326
Karma et la Roue Céleste, Le . . . 39
Kata . . . 259
Katana . . . 204
Katana du Feu . . . 181
Kenjutsu (Agilité) . . . 140
Kiho . . . 261
Kiho d'Air . . . 262
Kiho d'Eau . . . 263
Kiho de Terre . . . 264
Kiho du Feu . . . 264
Kiho du Vide . . . 265
Kiho et Non-moines . . . 266
Kosaten Shiro [GR3] . . . 342
Koten, Hall Ancestral du Clan du Crabe [CB4] . . . 336
Kudo [CM1] . . . 359
Kumade . . . 204
Kuni . . . 242
Kuni Yori . . . 244
Kusarigama . . . 200
Kyoketsu-shogi . . . 200
Kyuden Agasha [P3] . . . 352
Kyuden Asako [P4] . . . 352
Kyuden Ashinagabachi [M5] . . . 350
Kyuden Bayushi [SC3] . . . 355
Kyuden Doji [GR4] . . . 342
Kyuden Gotei [M6] . . . 350
Kyuden Hida [CB5] . . . 336
Kyuden Ikoma [I7] . . . 348
Kyuden Isawa [P5] . . . 352
Kyuden Kasuga [CM3] . . . 360
Kyuden Kitsune [M7] . . . 350
Kyuden Komori [CM2] . . . 360
Kyuden Miya [I7] . . . 363
Kyuden Otomo [I8] . . . 364
Kyuden Seppun [I9] . . . 364
Kyuden Suzume [CM4] . . . 360
Kyuden Tonbo [CM5] . . . 360
Kyujutsu (Réflexes) . . . 140

L

l'Acier dans la Soie, De . . . 132
L'Âme de l'Honneur . . . 114
L'Annonce du Vainqueur . . . 382
L'Arrestation de Shiba Reikun . . . 383
L'Art de bien Maîtriser la Partie . . . 313
l'Art de Jouer les Trésors de la Carpe, De . . . 107
l'Art des Présents et de leur Utilisation, De . . . 115
L'Attaque de Mangeur . . . 19
L'Aube de l'Empire . . . 15
L'École d'Archer Tsuruchi . . . 125
L'École d'Émissaire Ide . . . 117
L'École d'Enquêteur Kitsuki . . . 110
L'École d'Infiltrateur Shosuro . . . 131
L'École de Barde Ikoma . . . 121
L'École de Berserker Matsu . . . 122
L'École de Bushi Akodo . . . 120
L'École de Bushi Bayushi . . . 129
L'École de Bushi Daigotsu . . . 212
L'École de Bushi Heichi . . . 223
L'École de Bushi Hida . . . 106
L'École de Bushi Hiruma . . . 108
L'École de Bushi Ichiro . . . 215
L'École de Bushi Kakita . . . 113
L'École de Bushi Mirumoto . . . 109
L'École de Bushi Morito . . . 216
L'École de Bushi Moto . . . 116
L'École de Bushi Shiba . . . 126
L'École de Bushi Suzume . . . 222
L'École de Bushi Toku . . . 224
L'École de Bushi Toritaka . . . 218
L'École de Bushi Usagi . . . 220
L'École de Bushi Yoritomo . . . 123
L'École de Contrebandier Kasuga . . . 225
L'École de Courtisan Bayushi . . . 130
L'École de Courtisan Daigotsu . . . 213
L'École de Courtisan Doji . . . 114
L'École de Courtisan Otomo . . . 229
L'École de Courtisan Yasuki . . . 107
L'École de Courtisan Yoritomo . . . 124
L'École de Forgeron Tsi . . . 221
L'École de Garde Seppun . . . 229
L'École de Héraut Miya . . . 228
L'École de Maître du Savoir Asako . . . 127
L'École de Shugenja Agasha . . . 128
L'École de Shugenja Asahina . . . 114
L'École de Shugenja Chuda . . . 213
L'École de Shugenja Chuda (originelle) . . . 225
L'École de Shugenja Isawa . . . 127
L'École de Shugenja Ituchi . . . 117
L'École de Shugenja Kitsu . . . 120
L'École de Shugenja Kitsune . . . 222
L'École de Shugenja Komori . . . 217
L'École de Shugenja Kuni . . . 107
L'École de Shugenja Moshi . . . 124
L'École de Shugenja Seppun . . . 230
L'École de Shugenja Soshi . . . 130
L'École de Shugenja Tamori . . . 110
L'École de Shugenja Tonbo . . . 219
L'École de Vierge de Bataille Utaku [Bushi] . . . 119
L'économie de Rokugan . . . 199
L'égalité des Sexes . . . 249
L'Égaré . . . 370
L'Enquête . . . 379
L'enseignement des Cendres . . . 128
L'envol du non-Esprit . . . 125
L'Épreuve de Danse . . . 381
L'Ère de l'Empereur Disparu . . . 21
L'Ère des Quatre Vents . . . 22
L'esprit Calme, la lame Sûre . . . 222
L'étreinte des Ténèbres . . . 214
L'Harmonie Brisée . . . 379
L'Histoire d'un Empire . . . 15
L'Impassible Main de la Paix . . . 118
L'obscurité est ma Lumière . . . 250
L'océan Enragé . . . 249
L'œil de Tsuruchi . . . 125
L'Oeil ne Verra Point . . . 171
L'Ordre de Togashi . . . 109
L'Ordre des Héros [Moine] . . . 231
L'Ordre des Moines Araignées . . . 215
L'Ordre Tatoué de Togashi . . . 111
L'Ultime Leçon d'Akodo . . . 120
la Fin des Temps, À . . . 369
la Force de Mes Ancêtres, Par . . . 120
la Force en Toute Chose, De . . . 125
Lac aux Rives Blanches &
Plaine des Rives Blanches [G21] . . . 369
Lait de Nuit . . . 332
Lame Acérée . . . 181
Lame Affamée . . . 183
Lame Spirituelle . . . 185
Lame Vole Sur le Vent, La . . . 217
Lance d'Arçon . . . 204
Lances . . . 204
Lances (Agilité) . . . 140
Langue [Mental] . . . 151
Leader Né [Social] . . . 151
Leçon de Toku, La . . . 224
Lecture de l'Essence . . . 195
Légende Locale . . . 370
Légèrement Blessé . . . 82
Légion de la Lune . . . 173
Légion Illusoire . . . 173
Légionnaires Impériaux . . . 286
Lent et Mortel . . . 222
Létalité & Blessures . . . 84
Lettre de la Cour, Une . . . 33
Libération du Vide . . . 196
Lien de Dépendance [Social] . . . 159
Lien Karmique [Spirituel] . . . 151
Lien Ultime . . . 178
Liens de Ningen-do . . . 189
Liens Spirituels . . . 176
Ligne de Tir Dégagée . . . 238
Limites des Avantages . . . 149
Lion (Shishi) . . . 323
Lire sur les Lèvres [Mental] . . . 151
Liste des Compétences . . . 133
Liste des Intrigues . . . 301
Livre de l'Air . . . 13
Livre de l'Eau . . . 211
Livre de la Terre . . . 75
Livre du Feu . . . 99
Livre du Vide . . . 285
Loup (Ookami) . . . 323
Lucidité Souveraine . . . 266
Lumière de la Lune . . . 167
Lumière du Soleil . . . 185
Lumière du Soleil Apparaît, La . . . 230
Lumiere ne Gaspille aucun Mouvement, La . . . 108
Lumière Vive . . . 183

M

Ma Force n'a pas de Limites . . . 250
ma Propre Main, Par . . . 371
Machi-kanshisha . . . 203
Magie & Sorts . . . 163
Magistrats . . . 286
Maho . . . 267
Mai Chong . . . 204
Main d'Osano-Wo, La . . . 123
Main dans la Main . . . 227
Main de l'Empereur, La . . . 228
Main des Marées . . . 178
Main du Vide . . . 194
Mains d'Argile . . . 188
Mais Pourquoi Appelle-t-on cela un « Jeu de Rôle » ? . . . 9
Maître des Vents . . . 125
Malchanceux [Spirituel] . . . 159
Malédiction de Faiblesse . . . 270
Malédiction de l'Œil qui ne Cille pas . . . 270
Malédiction des Sept Fortunes [Spirituel] . . . 159
Malus de Dés . . . 89
Manœuvres . . . 85
Manrikikusari . . . 201
Manteau de Nuit . . . 167
Marais de Shinomen [O8], Le . . . 359
Marionnettiste . . . 270
Masahiro contacte les PJ . . . 379
Masakari . . . 202
Masque de Vent . . . 171
Maudit par le Royaume [Spirituel] . . . 159
Mauvaise Fortune [Spirituel] . . . 160
Mauvaise Vie [Physique] . . . 160
Médecine (Intelligence) . . . 137
Méditation (Vide) . . . 138
Meidochi [CM6] . . . 360
Membre Neutralisé . . . 269
Mémorial de la Ki-Rin [P9] . . . 353
Mensonges, et Encore des Mensonges, Des . . . 370
Méthode de Kitsuki, La . . . 111
Meurtre d'un Parent par Mépris . . . 306
Meurtre, Le . . . 378
Meurtrissure de l'Âme . . . 262
Mirumoto . . . 242
Mirumoto Rai est condamné . . . 383
Miséricorde du Loup . . . 190
Modèle d'Honneur . . . 249
Moine . . . 95
Moines Araignées, Les . . . 212
Moines de l'Ordre de l'Araignée . . . 215
Moment de Clairvoyance . . . 196
Momoku [Spirituel] . . . 160
Monde Ouvert . . . 294
Monstres et Races Non Humaines . . . 324
Montagne Vigilante [G8] . . . 367
Montagnes du Crépuscule [G21] . . . 369
Montagnes du Toit du Monde [G16] . . . 368
Morsure de Feu . . . 333
Morsure du Vide . . . 196
Mort et le Samurai, La . . . 310
Mort par-delà la Vie . . . 272
Mot-Clé d'École . . . 108
Moto . . . 242
Moto ne se Rendent Pas, Les . . . 117
Mots-clé . . . 199
Mouvement & Terrain . . . 86
Mur de Feu . . . 184
Mur de Terre . . . 191
Muraille Bordant l'Océan [G23] . . . 369
Murmure d'Acier . . . 132
Murmure des Kami . . . 169
Murmures Fallacieux . . . 194
Murmures Insidieux . . . 213
Mutations . . . 279
Mythes: le MJ en tant qu'Amuseur/ le MJ en tant qu'Adversaire . . . 313

N

Nagamaki . . . 201
Nage-yari . . . 204
Naginata . . . 201
Naissance de l'Univers, La . . . 13
Narration Asiatique Contre Narration Occidentale . . . 309
Nature du Héros dans les Histoires Asiatiques, La . . . 309
Navigation (Agilité ou Intelligence) . . . 143
Nécessaire de Voyage, Le . . . 207
Necessaires en Fonction du Prix . . . 258
Nécessité de Sacrifier un Individu . . . 306
Netsuke du Vent . . . 171
Neuf Queues . . . 370
Neuvième Siècle (801-900 CI) . . . 19
Nikesake [P6] . . . 352
Ninja-to . . . 205
Ninjutsu (Agilité ou Réflexes) . . . 141
Nirukti [I10] . . . 364
Niveau 0: Germes des Ténèbres . . . 277
Niveau 1: Corruption Passive . . . 277
Niveau 2: Corruption Active . . . 277
Niveau 3: Corruption Dévorante . . . 278
Niveau 4: Corruption Mortelle . . . 278
Niveau 5: Damnation . . . 278
Niveaux de Corruption de la Souillure . . . 277
Niveaux de Difficulté . . . 76
No-dachi . . . 205
Nom des Éléments . . . 249
Nom Gaijin [Social] . . . 160
Note pour les Joueurs des Précédentes Éditions . . . 11
Nourriture . . . 35
Nuages se Dissipent, Les . . . 230
Nuée Vorace . . . 183
Nul ne Piège les Ténèbres . . . 213
Nunchaku . . . 203

O

Objet Gaijin [Matériel] . . . 152
Obligation [Social] . . . 160
Obnubilé [Mental] . . . 160
Obstacles à l'Amour . . . 306
Obtus [Mental] . . . 160
Ogre . . . 327
Oni (Ugulu no Oni) . . . 328
Oni de Jigoku, Les . . . 39
Ono . . . 202
Onzième Siècle (1001-1100 CI) . . . 20
Opportunités Héroïques . . . 238
Option Culturelle: le Rôle des Femmes . . . 37
Ordre Tatoué de Togashi [Moine] . . . 111
Organigramme des Relations . . . 296
Origines des Ronin, Les . . . 30
Otage [Social] . . . 160
Otokodate (Frères d'Armes) . . . 288
Otosan Uchi [I11] . . . 364
Oublié du Bushido [Mental] . . . 161
Outils des Fortunes . . . 221
Outremonde . . . 286
Outremonde et Provinces du Clan de l'Araignée . . . 357
Ouverts, Dés . . . 77

P

Paix des Kami . . . 179
Palais des Ombres Pourpres [SC8] . . . 356
Palais des Sept Plis [GR7] . . . 342
Paralysie de la Terre . . . 187
Parangon [Mental] . . . 152
Parangu . . . 205
Parchemins et Sorts Murmurés? . . . 164
Par-Delà les Montagnes . . . 223
Parler en Silence . . . 114
Partager la Force du Nombre . . . 190
Parties à Deux Joueurs . . . 289
Partout Souffle le Vent . . . 217
Pas Précipités . . . 182
Passage du Temps et les Saisons, Le . . . 34
Passe-passe (Agilité) . . . 145
Percer l'Esprit . . . 171
Percer le Mensonge . . . 193
Percer le Voile . . . 118
Personnages . . . 294
Personnages Souillés . . . 277
Personnalisation . . . 102
Personnaliser votre Personnage . . . 99
Perte d'un Être Cher . . . 306
Perturbation de l'Aura . . . 182
Petit [Physique] . . . 161
Petite Leçon du Loup, La . . . 108
Peu Assuré [Mental] . . . 161
Peur . . . 90
Phobie [Mental] . . . 161
Piliers de la Vertu [D5] . . . 339
Pinces et le Dard, Les . . . 129
Pinces Retiennent, Le Dard Frappe., Les . . . 129
Plaine de l'Alliance Tripartite [G17] . . . 368
Plaine de la Bataille des Sept Jours [G14] . . . 368
Plaine du Cœur du Dragon [G4] . . . 366
Plaines au-delà du Mal [G10] . . . 367
Plan Parfait, Un . . . 371
Pluie de Pierres . . . 216
Poing d'Acier . . . 264
Poing d'Osano-Wo . . . 183
Poing de l'Air . . . 263
Poing de la Flamme . . . 264
Poing de la Terre . . . 265
Poing du Vide . . . 266
Poings de Pierre [Physique] . . . 152
Poison . . . 332
Poison de Goutte . . . 333
Poisons & Conditions . . . 333
Politique . . . 46
Pont des Marées [G19] . . . 368
Porté par les Kami . . . 263
Porté par les Vagues . . . 176
Possédé [Spirituel] . . . 161
Possession . . . 274
Postures de Combat . . . 84
Poudre de Jade, La . . . 320
Pour Commencer . . . 102
Pour l'Empire . . . 239
Pourquoi Jouer au Livre des Cinq Anneaux? . . . 9
Poursuite . . . 306
Pouvoir de l'Impureté, Le . . . 250
Pouvoir du Dragon de la Terre . . . 192
Pouvoirs et Mutations de l'Outremonde . . . 279
Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde . . . 281
Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde . . . 280
Pouvoirs Spéciaux Standards . . . 319
Préhistoire de l'Empire . . . 14
Premier Avènement des Adeptes du Sang, Le . . . 18
Premier Siècle (1-100 CI) . . . 15
Première Épreuve: Poésie . . . 376
Première Guerre, La . . . 15
Présent d'un Shugenja . . . 239
Présent Parfait, Le . . . 114
Présents . . . 33
Présomptueux [Mental] . . . 161
Principes du Bushido, Les . . . 42
Prison de Terre . . . 193
Progression Alternative . . . 245
Progression de la Corruption . . . 276
Proposition de Paix . . . 371
Proposition du Loup . . . 169
Protection de l'Empereur, La . . . 229
Protection de la Terre . . . 190
Protégé par le Chi . . . 215
Protéger le Général . . . 239
Provinces du Clan de la Grue . . . 340
Provinces du Clan de la Licorne . . . 343
Provinces du Clan de la Mante . . . 349
Provinces du Clan du Crabe . . . 334
Provinces du Clan du Dragon . . . 337
Provinces du Clan du Lion . . . 346
Provinces du Clan du Phénix . . . 351
Provinces du Clan du Scorpion . . . 354
Puc-Fort [O1] . . . 358
Puissance de l'Océan . . . 179
Puits Suppurant de Fu Leng [O3] . . . 358
Pureté du Chi, La . . . 222
Purger la Souillure . . . 190

Q

Qu'en est-il des emotions de votre personnage? . . . 101
Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle? . . . 8
Qu'est-ce qu'une Geisha? . . . 30
Qu'est-ce que Rokugan? . . . 9
Quatre Temples [Moine], Les . . . 232
Quatrième Siècle (301-400 CI) . . . 17
Que Contient ce Livre? . . . 10
Que pense votre personnage du bushido? . . . 100
Quel est le degre de piete de votre personnage? . . . 101
Quelconque [Physique] . . . 152
Quelle est l'opinion de votre personnage concernant son propre clan? . . . 101
Quelle est la chose que votre personnage prefere? Ce qu'il deteste le plus? . . . 101
Quelle est la motivation principale de votre personnage? . . . 100
Quelle est la plus grande ambition de votre personnage? . . . 101

Quelle est la plus grande force de votre personnage?
Sa plus grande faiblesse? 100
Quelles Compétences sont les Plus Utiles? 134
Queue du Dragon du Feu 182
Quoi Servent les Dés?, À 9

R

Racheter des Désavantages 209
Racine de la Montagne 265
Rallier les Archers 239
Ramasser la Bannière 239
Rang de Réputation de 6 ou plus 105
Rangs d'Honneur 0-1: Chien Sans Honneur 90
Rangs d'Honneur 10: 90
Rangs d'Honneur 2-3: Peu Fiable 90
Rangs d'Honneur 4-5: Ce Qui Est Attendu 90
Rangs d'Honneur 6-7: Exceptionnel 90
Rangs d'Honneur 8-9: Une Âme Pure 90
Rapide [Physique] 152
Rapide Comme l'Éclair 220
Rapidité des Ténèbres 215
Rayon de la Fournaise 186
Récompenses: les Points d'Expérience 300
Reddition? 238
Réduction 106
Refermer le Voile 196
Reflets de P'an Ku 174
Reforger 197
Règle des « Hommes de Main », La 317
Règle des 10 Dés, La 77
Règle Optionnelle: Jet d'Honneur 92
Règles Avancées 211
Règles d'Artisanat de Base 258
Règles de Base: le Système Roll and Keep 75
Règles de Combat de Masse 236
Règles des Samurai de Rang 0 289
Règles du Jeu 75
Règles en Tant qu'Outils, Les 315
Règles Optionnelles 236
Règles Spéciales sur les Jets de Dés 77
Reihado Shinsei [113] 364
Relations [Social] 152
Religion et Philosophie 39
Remords 306
Remplir de Vacuité 196
Renaissance 197
Renommée [Social] 152, 153
Renversement 87
Répandre les Ténèbres 271
Répondre au Cœur 118
Repose-toi, Mon Frère 265
Représailles Enragées 110
Requin Reconnaît l'Odeur du Sang, Le 108
Résistance Magique [Spirituel] 153
Résister aux Vagues d'Assaut 176
Ressources et Sources d'Inspiration 384
Restrictions d'Intrigue 298
Résumé Rapide de la Création de Personnage 99
Rétablissement Rapide [Physique] 153
Retour de l'Adepte du Sang, Le 19, 23
Retour de la Licorne, Le 19
Retraite Forcée [Social] 161
Retrouvailles 307
Revenant 328
Revers de Fortune 174
Révolte 307
Riche [Matériel] 153
Rien n'Arrête le Vent 119
Risque-tout [Mental] 153
Rite Sanglant 269
Rituels de Vie 29
Rivalité Familiale 307
Rivalité Hiérarchique 307
Rivière de l'Heure du Loup [G12] 367
Rivière de l'Or [G11] 367
Rivière des Trois Rives [G18] 368
Rivière du Doigt Noir/Rivière de la Lune Sombre [G2] 366
Rivière du Héros Inattendu [G13] 367
Rivière du Marchand Noyé [G5] 366
Rokugan n'est pas Synonyme de Japon 32
Rôle de la Tragédie, Le 310
Rongé par le Shourido [Mental] 162
Ronin 233
Ronin de Clan 234
Round de Combat, Le 81
Royaume Factice 171
Royaumes Spirituels, Les 40
Rugissement du Lion, Le 122
Ruses de la Carpe, Les 108
Ryoko Ozcari Toshi [SCH] 355

S

S'Apprêter à Creuser Deux Tombes 239
S'Emparer de la Bannière Ennemie 239
Sabres et Épées 204
Sacrosaint [Social] 153
Sage [Mental] 153
Sagesse des Âges 128
Sagesse est la Meilleure Arme, La 222
Sagesse et Clarté 176
Saisir le Dragon de la Terre 265
Salut Silencieux 267
Sanctuaire des Sept Tonnerres [Moine], Le 232
Sang d'Osano-Wo [Spirituel] 153
Sang des Kami 111
Sang et Ténèbres 269
Sang Kawe – Croissant de Lune & Bouclier 203
Sans Honneur ni Gloire 371
Sarbacane 201
Sasumata 201
Saut du Lièvre, Le 220
Sauvez notre Navire 239
Savoir Interdit [Mental] 153
Se Dresser contre les Ténèbres 239
Se Joindre au Combat 239
Se Protéger de la Souillure 276
Secourir un Adversaire Blessé 241
Secourir un Camarade Blessé 241
Secrets du Vent 169
Secrets Sont Comme des Marques de Naissance, Les 131
Secrets Sont Comme, Les .....
Sens de l'Orientation [Mental] 154
Sensation 165
Sentir la Brise 119
Sentir le Vide 193
Seppuku 45
Septième Siècle (601-700 C) 18
Séquence des Événements 81
Serres du Faucon, Les 219
Serviteur 154
Serviteur [Matériel] 154
Seul contre Tous 241
Seul Moment Un 247
Shaiga [M8] 350
Shiba 214
Shinden Asahina [GR8] 343
Shinden Horiuchi [LC3] 345
Shinjo 243
Shinomen Mori [G15] 368
Shiro Akodo [L9] 348
Shiro Chuda [CM7] 361
Shiro Daidoji [GR9] 343
Shiro Heichi [CM8] 361
Shiro Hiruma [CB8] 337
Shiro Ichiro [CM9] 362
Shiro Ide [LC5] 345
Shiro Iuchi [LC6] 345
Shiro Kaiu [CB9] 337
Shiro Kitsuki [D7] 340
Shiro Kumi [CB10] 337
Shiro Matsu [L10] 348
Shiro Mirumoto [D8] 340
Shiro Morito [CM10] 362
Shiro Moto [LC7] 345
Shiro no Shosuro [SC5] 356
Shiro no Soshi [SC6] 356
Shiro Shiba [P8] 353
Shiro Shinjo [LC8] 346
Shiro Tamori [D9] 340
Shiro Usagi [CM11] 362
Shiro Utaku Shojo [LC9] 346
Shosuro 244
Shourido, Le 45
Shugenja & Rang de Réputation 105
Shugenja/Moine: 246
Shuriken 202
Sièges 53
Silence des Deux Coups, Le 247
Silence Final, Le 132
Silencieux [Physique] 154
Sincérité (Intuition) 138
Sincérité (Makoto) 44
Siska [114] 364
Site 293
Sixième Siècle (501-600 C) 18
Sodegarami 201
Soigner les Blessures 84
Sois Toujours Prêt 125
Soleil et la Lune:
Équilibrer les Personnages et les Campagnes, Le 291
Sombre Destin [Spirituel] 162
Sombre Parangon [Mental] 154
Sombre Secret [Social] 162
Songes Pêcheurs 269
Sorcière des Marais 329
Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 1 167
Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 2 168
Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 3 170
Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 4 171
Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 5 172
Sorts d'Air: Niveau de Maîtrise 6 173
Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 1 173
Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 2 175
Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 3 176
Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 4 177
Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 5 178
Sorts d'Eau: Niveau de Maîtrise 6 179
Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 1 268
Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 2 270
Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 3 271
Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 4 272
Sorts de Maho: Niveau de Maîtrise 5 273
Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 1 186
Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 2 187
Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 3 189
Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 4 190
Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 5 191
Sorts de Terre: Niveau de Maîtrise 6 192
Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 1 179
Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 2 181
Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 3 182
Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 4 184
Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 5 184
Sorts du Feu: Niveau de Maîtrise 6 185
Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 1 193
Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 2 194
Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 3 195
Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 4 196
Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 5 196
Sorts du Vide: Niveau de Maîtrise 6 197
Sorts Universels 164
Souffle du Dragon du Feu 183
Souffle Impur 273
Souillure de l'Outremonde, La 274
Sourire de Shinsei, Le 117
Sous-types 145
Souvenir Matérialisé 168
Soyez Plus Héroïque! 241
Spécialisations 133
Spectacle 139
Stabilité de la Montagne 188
Statut 93
Statut Social [Social] 154
Structure de l'Aventure: Acte Deux 297
Style Anime 316
Style Cinématographique 317
Style de l'Équilibre des Éléments 259
Style de la Force d'Armes 259
Style de la Force de la Pureté 259
Style de la Forêt de Fer 259
Style de la Menace Voilée 260
Style de la Témérité Aveugle 260
Style de Reichin, Le 221
Style des Lames Tournoyantes 260
Style du Fer dans les Montagnes 260
Style du Guerrier Indomptable 260
Style du Monde Disparu 260
Style du Sabre Caché 260
Style du Souffle du Vent 260
Style Réaliste 317
Styles de Jeu Alternatifs 315
Suivre la Flamme 185
Supplique 307
Symbole de l'Air 172
Symbole de l'Eau 178
Symbole de la Terre 191
Symbole du Feu 184

T

Table 1.1: le Calendrier Rokugani 34
Table 2.1: Niveaux de Difficulté Standards 76
Table 2.2: Exemples d'Actions 85
Table 2.3: Gains et Pertes d'Honneur 91
Table 2.4: Gains & Pertes de Gloire 93
Table 2.5: Rangs de Gloire 94
Table 2.6: Rangs d'Infamie 94
Table 2.7: Rangs de Statut 95
Table 3.1: Avantage Relations 153
Table 3.2: Types de Flèches 199
Table 4.1: Jets d'Exposition à la Souillure 276
Table 4.2: Progression de la Souillure 276
Table 4.3: Doigts de Jade dans l'Outremonde 277
Table de Combat de Masse 240
Tacticien [Mental] 155
Tatouages, Les 111
Technique de Matsu 249
Tels les Brisants 263
Temple d'Osano-Wô [I15] 365
Temple d'Osano-Wô [Moine], Le 233
Temple de Kaimetsu-Uo [Moine], Le 232
Temple de l'Âme 128
Temple des Âmes Jumelles [P10] 354
Temples des Mille Fortunes [Moine], Les 233
Ténèbres Déchaînées, Les 215
Ténèbres Engendrent les Ténèbres, Les 371
Tenez cette Position! 241
Tentation (Intuition) 145
Terre 78
Terre Devient le Ciel, La 188
Terre n'a pas d'Yeux, La 265
Tessen [Bushi] 235
Tetsu Kama Mura [D10] 340
Tetsubo 202
Tetsubo de la Terre 187
Thé de Pétales de Jade, Le 275
Tirer les Ficelles 250
Tokigogachu [M10] 351
Toku Torid-e [CM13] 362
Tombe de Jade 191
Tombe Oubliée Fu Leng [O6] 359
Tombes des Kitsu [L6] 348
Tonfa 203
Tonnerre des Flots 263
Tonnerre et de Fureur, De 217
Tornade 168
Tortue Sourit, La 227
Toshi Ranbo [I16] 365
Toucher de Mort 274
Tour de Shinomen [LC4] 345
Tourner la Roue Karmique 267
Tours des Flammes du Nord [D4] 339
Tours des Yogo [SC10] 357
Tous les Actes ont des Conséquences 311
Tout ce Qui n'Est Pas 371
Tout Sacrifier pour une Passion 307
Transcender la Montagne 216
Transfert d'Énergies 174
Transmutation du Vide 194
Tremblement de Terre 192
Trésors de la Carpe, Les 108
Triomphe Avant la Bataille, Le 120
Trois Péchés, Les 36
Trois Substances Sacrées, Les 41
Troisième Siècle (201-300 CI) 17
Trouver la Piste 111
Tsi Uchi [CM14] 363
Tsubute 202
Tsuma [GR10] 343
Tsuno (Guerrier Tsuno) 330
Tueur de la Forêt [Bushi] 235
Types d'Aventure 293
Types de Campagnes 286
Types de Jets de Dés 79

U

Un Coup, Deux Entailles 113
Unité du Monde 188
Unités de Temps Requises pour la Création 258
Utilisation de la Maho 267
Utilisation des Kiho 261
Utiliser la Compétence Courtisan 136

V

Vague Destructrice 185
Vagues Trompeuses 179
Vallée des Deux Généraux [G22] 369
Vallée du Mille-pattes [M11], La 351
Vedette [Social] 155
Vendettas 52
Vénérable Demeure de la Lumière [D3] 339
Vengeance 308
Vengeance de la Lionne, La 371
Vengeance Familiale 308
Venin 333
Vent Béni 168
Vent de Murmures 169
Vérité est un Fléau, La 273
Verser le Sang d'Autrui 268
Vertueux [Mental] 155
Vertus du Commandement, Les 229
Vêtements 35
Vêtements et Accessoires 207
Victoire du Lion, La 122
Vide 78
Vide de la Guerre, Le 119
Vierge de Bataille Utaku 118
Vif et Furieux 217
Vigilance de l'Esprit 115
Vigilant [Mental] 155
Vigilant et Puissant 218, 219
Village de l'Eau Pure [CB1] 336
Village de la Frontière Noire [LC1] 344
Villages Stratégiques [I2, I3, I4, I5] 363
Virtuose [Physique] 155
Visage Masqué 169
Visage Pale de la Mort 248
Vision sans Limite 194
Visions du Futur 177
Visites 32
Vitesse de l'Éclair 113
Vitesse de la Cascade 174
Vitesse des Montagnes 265
Vitesse du Ciel, La 230
Vitesse du Lièvre, La 220
Vitesse du Sanglier, La 223
Vivacité Mentale 182
Vivre avec la Souillure 275
Voie de l'Araignée, La 212
Voie de la Carpe, La 107
Voie de la Grue, La 113
Voie de la Licorne, La 116
Voie de la Mante, La 123
Voie de la Terre 265
Voie de la Tortue, La 227
Voie des Ombres, La 132
Voie du Crabe, La 106
Voie du Dragon, La 110
Voie du Lion, La 120
Voie du Phénix, La 126
Voie du Saule 263
Voie du Scorpion, La 129
Voie Noire, La 215
Voie non Suivie 178
Voie vers la Paix Intérieure 175
Voie: Agitateur Chuda [Shugenja] 255
Voie: Berserker Crabe [Bushi] 251
Voie: Bretteur des Mensonges Amers [Bushi] 255
Voie: Champion d'Améthyste 256
Voie: Champion d'Émeraude 256
Voie: Champion de Jade 256
Voie: Champion de Rubis 256
Voie: Champion de Topaze 256
Voie: Chasseur de l'Ombre [Shugenja] 255
Voie: Éclaireur Shinjo [Bushi] 253
Voie: Élu de Bishamon [Shugenja] 253
Voie: Fétichiste Asahina [Shugenja] 252
Voie: Garde de l'Impératrice [Bushi] 252
Voie: Guerrier-Prêtre Tamori [Shugenja] 252
Voie: Légionnaire de Jade 257
Voie: Légionnaire Impérial 257
Voie: Magistrat d'Émeraude 257
Voie: Magistrat d'Obsidienne [Bushi] 255
Voie: Magistrat de Jade 257
Voie: Montagnard Mirumoto [Bushi] 252
Voie: Navigateur Mante [Shugenja] 254
Voie: Quêteur de Mort [Bushi] 253
Voie: Scélérat Yoritomo [Bushi] 254
Voie: Tensai Isawa [Shugenja] 254
Voie: Tueur d'Oni [Shugenja] 251
Voie: Voyageur Iuchi [Shugenja] 253
Voie: Yojimbo Shiba [Bushi] 254
Voies Alternatives 245
Voies Alternatives des Clans Majeurs 251
Voies Alternatives Diverses 256
Voiler ses Mensonges de Vérité 250
Voix de l'Empereur, La 228
Voix de l'Honneur, La 115
Voix de l'Univers, La 128
Voix de la Tempête, La 123
Voix de mon Maître, La 229
Voix des Ancêtres, La 121
Voix du Ciel, La 229
Voix du Silence 195
Voix Mélodieuse [Physique] 155
Vol d'Âme 273
Volonté Absolue 188
Volonté de la Pierre 111
Volonté des Kami 192
Votre personnage a-t-il des manies? 101
Votre personnage a-t-il des préjugés? 101
Votre personnage est-il marié? 101
Votre personnage est-il un bushi, un shugenja ou un courtisan? 100
Voyage 38
Vrai Ronin, Option 1 234
Vrai Ronin, Option 2 234
Vyakarana [I17] 365

W

Wakizashi 205

Y

Yari 204
Yari de l'Air 168
Yasuki Yashiki [CB11] 337
Yeux de l'Empereur, Les 228
Yeux de l'Empereur, Les 227
Yeux du Faucon, Les 218
Yeux du Faucon, Les 219
Yeux Trahissent le Cœur, Les 111
Yobanjin Mura [P11] 354
Yogo Shiro [SC9] 356
Yumi 200

Z

Zombie 331

M1
P5
P8
G9
P2
P4
P3
O4
M3
I4
CM3
I1
I2
I11
I9
I13
GR7
GR4
P1
I5
I3
I8
GR10
GR2
P10
P7
P9
P6
CM7
G4
G22
L8
I16
[CM14]
L9
GR3
GR9
GR1
R11
CM10
G20
G7
G18
L3
L1
L6
L4
CM13
M5
G12
L10
SC2
SC7
L7
L2
G1
L5
SC10
SC1
G8
SC9
SC6
SC3
SC5
SC4
D10
D8
D4
D9
CM5
G5
D2
D7
D3
D6
D1
D5
G16
CM11
G11
I5
LC9
LC1
LC6
I7
LC7
LC8
LC3
O5
CM12
I6
I7
G15
LC4
G24
LC5
CM9
LC2
G13


M11
G14
SC8
G17
CM8
O8
M8
CM6
I14
I12
CB7
CB2
I10
CM1
G10
CB6
GR6
O7
CB9
M4
CB10
CM4
M7
GR5
M6
G23
G2
CB3
G21
CB1
G19
M2
CB5
G3
CB4
CB11
CB8
M10
G6
O2
GR8
M9
CM2
O1
O6
O3

世界の地図

M1 M2 M3 M4 M5 M6 M7 M8 M9 M10 M11
CM1 CM2 CM3 CM4 CM5 CM6 CM7 CM8 CM9 CM10 CM11 CM12 CM13 [CM14]
P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10
I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9 I10 I11 I12 I13 I14 I15 Ii16
L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9 L10
LC1 LC2 LC3 LC4 LC5 LC6 LC7 LC8 LC9
SC1 SC2 SC3 SC4 SC5 SC6 SC7 SC8 SC9 SC10
GR1 GR2 GR3 GR4 GR5 GR6 GR7 GR8 GR9 GR10
CB1 CB2 CB3 CB4 CB5 CB6 CB7 CB8 CB9 CB10 CB11
D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D10
G1 G2 G3 G4 G5 G6 G7 G8 G9 G10 G11 G12 G13 G14 G15 G16 G17 G18 G19 G20 G21 G22 G23 G24
O1 O2 O3 O4 O5 O6 O7 O8

Sang. Honneur. Acier.

Bienvenue dans la 4ème Édition du Jeu de Rôle Épique, *Le Livre des Cinq Anneaux!* Rejoignez l'aventure ultime en terme de fantasy asiatique et incarnez des samurai s'affrontant les uns les autres pour la gloire et l'honneur tout en respectant le strict Code du Bushido.

L'Empire d'Émeraude de Rokugan a de grandes attentes pour ses samurai: ils doivent servir leur seigneur, leur Clan mais aussi leur Empereur. Le Bushido est un code de conduite inflexible qui exige que les samurai mènent une vie de devoir, définissant ainsi leur personnalité et guidant tous leurs choix. Tandis que certains samurai suivent le Code à la lettre, d'autres utilisent les rigidités du Bushido pour manipuler les autres et gagner en puissance. Suivrez vous l'honneur ou le rejetterez-vous? Le choix vous appartient!

Huit Clans forment l'essence de Rokugan. Chacun est défini par ses principes, valeurs et motivations. Chacun voit le Code du Bushido sous un jour différent. Chacun cherche à servir l'Empereur à sa propre manière. Prenez en main l'âme de vos ancêtres – votre daisho de samurai – et combattez pour la gloire et l'honneur de votre famille et de votre Clan. Le temps des héros est arrivé, dans un monde où l'Honneur est plus puissant que l'Acier.

La Quatrième Édition de L5A est la version la plus aboutie du jeu de rôle primé à de nombreuses reprises. Vous trouverez, dans cet ouvrage:

- Un jeu différent de tous ceux auxquels vous avez pu jouer auparavant. L'honneur et le service ont plus de valeur que les épées magiques prises sur les cadavres de monstres errants. Préparez vous à vivre la vie glorieuse des samurai!
- Une feuille de personnage unique et exhaustive. Les règles du *Livre des Cinq Anneaux* n'ont jamais été aussi simples à prendre en main. Plus besoin de compulser pages après pages de règles pendant vos combats!
- Une approche «boite à outils» pour évoluer dans Rokugan. La Quatrième Édition encourage les maîtres de jeu du *Livre des Cinq Anneaux* à créer leurs parties d'eux-mêmes, ajoutant et retirant les éléments qu'ils souhaitent de leurs campagnes.
- Une brève chronologie de l'histoire de l'Empire d'Émeraude ainsi qu'une brève description des croyances de tous les Clans Majeurs. Et enfin des règles spécifiques pour jouer non seulement des personnages des Clans Majeurs, mais aussi de groupes moins importants comme les Clans Mineurs, les Familles Impériales, la Confrérie de Shinsei ainsi que l'étrange Clan de l'Araignée.

Dégainez votre sabre et rejoignez le combat pour Rokugan.

AEG
WWW.L5R.COM

15 Years of L5R

edge
WWW.EDGEENT.COM

LEGEND OF THE FIVE RINGS et toutes les marques associées sont ™ et © Alderac Entertainment Group, Inc.
Tous Droits Réservés.

Le Livre des Cinq Anneaux UBILCA01
54.95 € ISBN: 978-84-96802-84-1
EAN 13
9 788496 802841