



le Scriptorium

présente :

un univers pour
Mastercraft



GUIDE DE CONVERSION



ROKUGAN

UN MONDE DE CAMPAGNE POUR MASTERCRAFT

Texte et mise en page : Aegis

Texte additionnel : Glimmerrat & Morgenstern

Illustration de couverture : Edwin David

Illustrations intérieures : Miguel Coimbra

Remerciements : Mister Andersen & Renz

À utiliser conjointement avec les jeux *Fantasy Craft* et *le Livre des Cinq Anneaux*.

RÉFÉRENCES

FC : Fantasy Craft

AC : Adventure Companion

AVANT-PROPOS

Ce guide vous ouvre les portes du monde Rokugan, pour jouer des aventures épiques de sabre et d'intrigues avec les règles de *Fantasy Craft*. Pour en apprendre davantage sur cette univers, vous aurez besoin d'un des livres de base du *Livre des Cinq Anneaux* (la quatrième édition est en vente à l'heure actuelle !). De plus, les nombreux suppléments de la gamme vous permettront d'approfondir votre connaissance de Rokugan.

Pour la petite histoire, ce document devait à l'origine être nettement plus fourni et conséquent, grâce à la généreuse contribution de Glimmerat et Morgenstern. Toutefois, retranscrire avec exhaustivité tout le matériel développé pour l'univers de Rokugan, même en se limitant strictement aux options de PJ, est un travail de titan. Aussi, dans un souci de synthèse (et de réalisme !), le guide qui vous est aujourd'hui proposé est une version fortement résumée de l'original. Si les Kami le veulent, le guide de conversion intégral sortira peut-être un jour...

Fantasy Craft est un jeu Crafty Games, publié en français par le 7^{ème} Cercle. *Le Livre des Cinq Anneaux* est un jeu Alderac Entertainment Games publié en français par Edge Entertainment.

Table des matières

Campagnes	2
Origines.....	5
Races	5
Talents	6
Specialités	11
Intérêts	12
Compétences.....	15
Dons.....	16
Magie	23
Forge	24
Adversité.....	27

CAMPAGNES

Âge

Féodal. Fortement inspiré du Japon médiéval, Rokugan est un univers féodal où le raffinement et l'innovation côtoient des us et coutumes des plus conservateurs. La société est régie par un système de castes et l'on attend de chacun qu'il reste à la place que lui a réservé l'Ordre Céleste.

Options de campagne

Voici une poignée d'options de campagnes pour toute partie dans l'univers de Rokugan.

BUSHIDO (PERMANENT)

Tous les personnages de Rokugan possèdent une qualité intrinsèque appelée Honneur. L'Honneur est l'une des vertus du Bushido, et la plus importante aux yeux de nombreux samurai. C'est une mesure personnelle de sa dévotion aux principes du Bushido, mais elle transpire et transparaît dans tous les aspects de la vie. Un samurai très honorable est loyal à l'extrême et vit par et pour le Bushido. Un personnage sans honneur est indigne de confiance et foncièrement égoïste.

Voici une liste de chaque Rang d'Honneur et une idée de la réputation d'un tel personnage :

- 0. Chien sans honneur.** Ces individus ne suivent tout bonnement pas les principes du Bushido et n'attachent d'importance qu'à leurs propres intérêts.
- 1. Peu fiable.** Ces personnes suivent le Bushido comme un guide moral, mais sans y attacher une grande importance. C'est le cas de la plupart des gens du peuple.
- 2. Ce qui est attendu.** Ces individus font des efforts quotidiens pour se conformer aux enseignements du Bushido. C'est l'investissement attendu de la part de tout samurai.



3. **Exceptionnel.** Ces personnages ont une compréhension profonde du sens de l'honneur et de la morale. Ils adaptent leur vie quotidienne aux principes du Bushido.

4. **Une âme pure.** Ces individus sont des modèles de vertu qui sont tantôt montrés en exemple par les uns, tantôt méprisés pour leur extrême rigidité par les autres.

5. **La force de mille ancêtres.** Ces héros vertueux entre tous sont rarissimes et s'élèvent au-dessus de tout reproche. Leur vie ne leur appartient plus que pour obéir au Bushido.

Chaque personnage profite d'un bonus d'intuition aux jets de Détermination et de Volonté égal à son Honneur. De plus, certaines options de personnage peuvent avoir pour condition un certain Rang d'Honneur. La plupart des héros débutent avec un Honneur de 2, mais c'est *vous* et vous seul qui choisissez votre Rang de départ (y compris le MJ pour ses PNJ). Prenez garde toutefois, un Honneur élevé vous permet de résister aux tentations et à la peur, mais vous force à obéir à un code de conduite strict et vous expose à de graves pertes de Réputation si vous manquez à votre Code d'Honneur (voir ci-dessous). Une fois le jeu commencé, seul le MJ peut modifier le Rang d'Honneur d'un personnage.

On l'a évoqué, l'Honneur est une mesure personnelle de sa dévotion aux principes du Bushido. Mais un individu intuitif peut deviner le Rang d'Honneur de ses interlocuteurs (*voir la description de la compétence Psychologie, page 16*).

CODE D'HONNEUR

L'Empire d'Émeraude obéit à des conventions sociales et des tabous très stricts. Chaque héros qui viole publiquement l'une de ces règles subit une perte de Réputation proportionnelle à son Honneur (de 1 à 5 fois pour les affronts les plus graves, voir ci-dessus). Si sa Réputation chute en-dessous de 0, le personnage peut renoncer à une ou plusieurs Récompenses pour compenser. Toutefois, en général, on atten-

dra plutôt d'un samurai dont la Réputation chute en-dessous de 0 qu'il se fasse *seppuku*.

Les criminels, les *eta* (les individus chargés des basses besognes de l'Empire) et de nombreux ronin ont un Honneur de 0. C'est pourquoi ils ne s'inquiètent nullement de l'étiquette et ne se retrouvent pas affectés par cette règle.

Les livres de base du *Livre des Cinq Anneaux* décrivent les conventions sociales que doit suivre chaque samurai. Les plus connues sont les vertus du Bushido : Compassion (Jin), Courage (Yu), Courtoisie (Rei), Devoir (Chugo), Honnêteté (Gi), Honneur (Meyo) et Sincérité (Makoto).

Un samurai ne devrait pas non plus s'impliquer directement dans des activités dégradantes telles que le commerce (sauf pour des raisons militaires), le contact avec les morts ou les tromperies de toutes sortes. En pratique, cela signifie que les jets d'Action cachée, Dissimulation, Dissimulation d'objet, Embuscade, Marchandage, Masque, Mensonge, Premiers soins, Sabotage, Stabilisation et Traitement sont proscrits. Cela ne signifie pas que vous ne pouvez utiliser ces compétences, mais si l'on vous remarque, votre Réputation risque d'en pâtir.

MIRACLES

Les Kami sont une force tangible du cosmos. En fait, ils sont même à l'origine du conflit millénaire qui oppose l'Empire et l'Outremonde. Les Alignements qui définissent les héros Rokugan ne sont toutefois pas liés à leur seule foi car, même entre les fidèles de Kami, les différences et les tensions sont profondes.

SOUILLURE (PERMANENT)

L'Outremonde est un lieu vil et corrompu qui contamine ceux qui s'y aventurent. Les oni et autres horreurs de Jigoku peuvent également répandre la Souillure par simple contact. Les personnages peuvent être corrompus en s'aventurant longuement dans des régions Souillées ou en subissant les attaques de créatures Souillées.

Chaque jour entier qu'un personnage passe dans une région Souillée, il subit des points de Souillure à hauteur de la corruption ambiante. Cette corruption va de 1 pour des régions effleurées par la Souillure jusqu'à 5 pour Jigoku lui-même. En plus, à chaque fois qu'un personnage est atteint par une créature Souillée, il subit des points de Souillure. À chaque fois que la Souillure d'un personnage augmente, il doit réussir un jet de Volonté (DD égal à la Souillure accumulée). Sinon, il subit 1 Degré de la condition *corrompu* et sa Souillure retombe à 0.

Le seul moyen connu de surmonter la Souillure consiste à méditer dans un lieu de grande pureté. Chaque journée passer ainsi à se purger de l'influence de Jigoku fait perdre 1 point de Souillure. Il n'existe en revanche aucun moyen de se débarrasser de la condition *corrompu*, à l'exception peut-être d'une intervention divine...

Corrompu (I-IV et spécial) : Le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets de Volonté et de compétences basés sur le Charisme pour chaque Degré. Si un personnage *corrompu IV* est corrompu à nouveau, son âme est dévorée par la Souillure et il devient un PNJ sous le contrôle du MJ.

AUTRES OPTIONS DE CAMPAGNE

Bushido, Code d'Honneur, Miracles et Souillure sont les quatre options intrinsèques au monde de Rokugan. Cependant, vous pouvez ajuster davantage l'ambiance de vos parties avec une ou plusieurs des options suivantes.

Si vous souhaitez vivre des combats aussi mortels que dans le *Livre des Cinq Anneaux*, les options Héros dominants, Héros condamnés, Héros fragiles et/ou Du sang et des larmes devraient faire réfléchir chaque PJ avant de se lancer dans une bataille qui pourrait bien être sa dernière.

Si vous souhaitez mettre l'accent sur l'influence des Kami sur la destinée de héros hors norme, les options Héros courageux, Roue de la fortune et Miracles (Univers bienveillant, Univers généreux) vous y aideront grandement.

Si vous souhaitez développer une intrigue complexe ou des conflits sociaux intenses, les options Héros complexes, Héros populaires et Héros triomphants vous permettront de récompenser les interprétations de vos joueurs. Paranoïa, Corruption omniprésente et Méfiance et mépris (*voir AC, page 142*) peuvent également s'appliquer à des situations particulièrement tendues.

Dans le sinistre Outremonde, les options Contrées sauvages, Horreur et Monstres légendaires (*voir AC, page 142*) prennent tout leur sens. Nul ne survit longtemps sur les terres de Fu Leng.

Enfin, pour des aventures très... *ninja*, Rythme haletant et Wire fu seront de plus bel effet...



ORIGINES

RACES

Les humains représentent l'ethnie largement dominante de l'Empire d'Émeraude. Parmi leurs alliés, on compte toutefois les habiles *nezumi* et les mystérieux *naga*. Quant à leurs ennemis, ils rassemblent toutes sortes de monstruosités, y compris la masse grouillante de Gobelins et les terribles Ogres, qui n'apparaissent qu'en tant que PNJ dans ce monde de campagne (à moins que vous ne souhaitiez jouer une campagne de "l'autre côté"). Les Races non-humaines ne parviennent que rarement à comprendre les principes du Bushido et ont généralement un Honneur de 0.

HUMAIN

Les humains sont la norme à Rokugan. On les trouve partout, de la Grande Muraille du Nord jusqu'aux profondeurs de l'Outremonde.

NAGA

Vous faites partie du peuple ancien et fier des naga, une race qui foulait le sol de Rokugan bien avant l'avènement des Kami. La plupart des vôtres sont en sommeil, attendant le retour de l'Ombre Rampante pour sortir de leur torpeur et combattre une ultime fois le néant élémentaire. Vous êtes d'une nature paisible, mais il est imprudent de susciter votre courroux.

Votre torse humanoïde surplombe une longue queue sinueuse qui n'est pas sans rappeler celle d'un grand serpent. Votre peau peut aller du jaune au vert, en passant par le marron foncé. Vos yeux serpentins et vos crocs aiguisés vous distinguent sans erreur possible des humains.

Traits de personnalité communs : distant, contemplatif, incompris, mystérieux, réservé

Traits physiques communs : peau verdâtre, voix sifflante, crocs courbés, écailles, pupilles verticales

Exemples de noms : Bhalash, Es-hru, Isha, Qarash, Sysh

Dons Ethniques : Lignée Naga. À moins de choisir ce don, vous êtes une 'couleuvre'.

Type : Humanoïde serpentin de Grande Taille (1×2) avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution score × 1,5 (arrondies à l'inférieur).

- *Caractéristiques :* +2 Constitution, +2 Sagesse, -2 Charisme
- *Vitesse de base :* 12 m
- *Actions restreintes :* Vous êtes toujours considéré non formé lorsque vous tentez un Coup de pied ou un jet d'Équitation ou de Dressage.
- *Attaque naturelle :* Vous obtenez une attaque naturelle de Coup de queue I (*voir FC, page 265*). Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le Degré de l'attaque devient égal au Degré le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V (ex. Morsure IV, Morsure III et Morsure I deviennent Morsure V).
- *Immunité contre la Souillure :* Vous êtes immunisé aux effets de la Souillure.
- *Indice gratuit :* Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- *Poids des âges :* Tout effet restaurant votre Vitalité n'est qu'à moitié efficace.
- *Survie innée :* Votre rang maximal de Survie est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.



NEZUMI

Vous êtes un de ces hommes-rats dont la civilisation a jadis été détruite par la chute de Fu Leng. Bien que les nezumi d'aujourd'hui, sournois et cyniques, ne soient plus que l'ombre du grand peuple qu'ils étaient jadis, de nombreuses tribus vivent toujours dans l'Outremonde, se refusant à abandonner leurs anciennes demeures.

Vous vous tenez sur deux pattes, le dos courbé, mais lorsqu'il faut courir, vous vous jetez sans hésiter à quatre pattes. Votre peau est rosâtre, mais recouverte d'une épaisse fourrure, partout à l'exception de votre longue queue. Vous avez un museau pointu et des incisives prononcées qui peuvent percer les armures les plus primitives.

Traits de personnalité communs : furtif, hyperactif, paranoïaque, simplet, stressé

Traits physiques communs : touffes de fourrure, queue préhensile, reniflements, voix haut perchée, moustache frémissante

Exemples de noms : A'tck, Ik'krt, Ikm'atch-tek, Kan'ok'ticheck, Te'tek'kir

Dons Ethniques : Tribu Nezumi. À moins de choisir ce don, vous êtes une 'fourrure grise'.

Type : Humanoïde bipède de Taille Moyenne avec une Allonge de 1. Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- *Caractéristiques* : +2 Constitution, -2 Charisme
- *Vitesse de base* : 12 m
- *Attaque naturelle* : Vous obtenez une attaque naturelle de Morsure I (voir FC, page 265). Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le Degré de l'attaque devient égal au Degré le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V (ex. Morsure IV, Morsure III et Morsure I deviennent Morsure V).
- *Camouflage inné* : Votre rang maximal de Camouflage est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Grimpeur naturel* : Vous êtes toujours considéré comme ayant du matériel d'escalade (voir FC, page 177).



- *Honni* : La Disposition initiale des personnages qui ne partagent pas votre Race diminue de 10.
- *Immunité contre la Souillure* : Vous êtes immunisé à la Souillure et obtenez un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques de créatures Souillées.
- *Repoussant* : Vous subissez un malus de -2 à l'Apparence (voir FC, page 169).
 - *Tripes d'acier* : Vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et poisons.
 - *Vision dans le noir I* : Vous ignorez les effets d'une lumière douce ou faible.

TALENTS

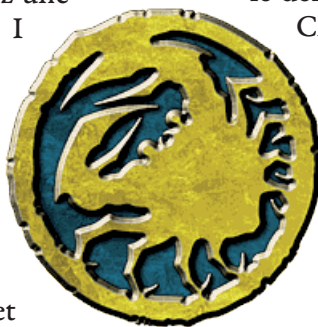
Les principaux Clans et factions de Rokugan vous sont brièvement présentés ci-dessous, chacun illustré par un Talent humain. Ces Talents ne sont en rien obligatoires : ils représentent l'archétype même d'un membre du Clan ou de l'ordre en question. Mais peut-être votre personnage est-il hors norme ? Par ailleurs, tout personnage n'appartenant à aucun Clan ou faction (y compris moines, ronin, geisha, etc.) trouvera plutôt son bonheur dans les Talents du livre de base de *Fantasy Craft*.

Clan du Crabe

Descendant du puissant Kami Hida, le Crabe est le défenseur de Rokugan. Les membres du Clan patrouillent les frontières méridionales de l'Empire, aux portes de l'Outremonde. Chaque jour, des samurai périssent sur la Grande Muraille des Bâtisseurs, donnant leur vie pour que les autres Clans puissent vivre dans la paix et la sécurité, une sécurité qui se paie dans le sang du Crabe.

Le Crabe favorise le Devoir plus que toute autre vertu. La victoire est plus importante que l'Honneur, car si le Crabe venait à faillir, alors leur Honneur ne suffirait pas à défendre ceux qu'ils ont juré de protéger. C'est pourquoi, même si de nombreux membres du Clan sont rustres voire impolis, nul n'oserait remettre en doute leur force ou leur courage.

Honneur conseillé : 1



Classes traditionnelles : Courtisan, Érudit, Explorateur, Pourfendeur de monstres (Expert), Prêtre, Soldat

CRABE

« *Nous sommes le mur !* »

- **Caractéristiques :** +2 à la caractéristique la plus faible entre Force et Constitution
- **Vitesse de base :** 9 m
- **Cuir épais 2 :** Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez un cuir épais plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire (par ex. : cuir épais 4, cuir épais 3 et cuir épais 1 confèrent une RD 6).
- **Inébranlable :** Vous ignorez la première fois que vous êtes *fatigué* ou *secoué* chaque scène.
- **Moral d'acier :** Tout malus moral à vos caractéristiques et jets d'attaque, de compétence ou de sauvegarde diminue de 2.
- **Rustre :** La marge d'erreur de vos jets de Diplomatie et de Psychologie augmente de 2 lorsque vous ciblez des représentants d'un autre Alignement.
- **Voie du Bushido :** Vous obtenez l'Alignement Crabe et l'Étude Clan du Crabe.



Clan du Dragon

Le Kami Togashi était le plus énigmatique et, déjà, le plus incompris des enfants du Soleil et de la Lune. Avec ses suivants, il s'est exilé dans la Grande Muraille du Nord où il a fondé le Clan du Dragon. Au fil des siècles, le Clan n'est intervenu que rarement dans les affaires de l'Empire. Les *bushi* du Clan pratiquent un style de combat unique, le daisho, et son familiers des techniques des shugenja. De la même façon, les shugenja du clan sont des combattants à part entière. Plus étrange encore, le Clan abrite de nombreux ordres de moines tatoués, des hommes et des femmes couverts de tatouages mystiques leur conférant des pouvoirs surnaturels.



Le Dragon mystifie tout et tout le monde, peut-être jusqu'à lui-même. Ses méthodes et ses objectifs sont inconnus des autres Clans Majeurs qui les considèrent distants et hautains.

Honneur conseillé : 2

Classes traditionnelles : Émissaire, Moine (Expert), Paladin (Expert), Prêtre, Pugiliste, Soldat

DRAGON

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

- **Caractéristiques :** +2 à la caractéristique la plus faible entre Force et Sagesse
- **Vitesse de base :** 9 m
- **Connaissances générales :** Vous obtenez 2 Études supplémentaires (*voir FC, page 67*).
- **Indice gratuit :** Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- **Toujours prêt :** Vous pouvez toujours agir au cours d'un round de surprise.
- **Voie du Bushido :** Vous obtenez l'Alignement Dragon et l'Étude Clan du Dragon.

Clan de la Grue

La Grue cherche l'excellence en toute chose. Le fondateur du Clan, Doji, était la plus belle et la plus éloquente des Kami. Ce fut elle qui établit jadis la plupart des traditions aujourd'hui encore suivies à la Cour de l'Empereur. Son époux, Kakita, créa pour sa part le système formel de duel iaijutsu et servit de champion à l'Empereur. À travers l'Histoire de Rokugan, le Clan de la Grue est resté très lié avec le Trône Impérial, fournissant de splendides épouses à de nombreux Empereurs.

La Grue est la Main Gauche de l'Empereur. Il défend son honneur à la cour et maintient les traditions établies par sa fondatrice. Leur statut de favoris de l'Empereur est connu, la Grue jouissant de peu de taxes et de nombreux présents. Ce sont des maîtres de la politique et leur richesse est à la hauteur de leur statut.

Honneur conseillé : 3

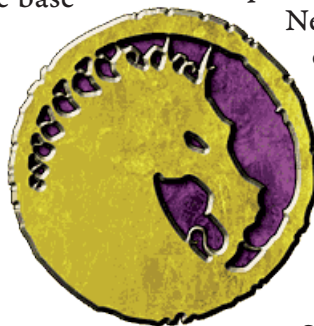
Classes traditionnelles : Courtisan, Duelliste (Expert), Érudit, Prêtre, Soldat



GRUE

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

- **Caractéristiques** : +2 à la caractéristique la plus faible entre Dextérité et Charisme
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Célèbre** : Votre Légende augmente de 2.
- **Défense agile** : Votre Défense de base augmente de 1.
- **Élégance** : Votre bonus d'Apparence augmente de +1.
- **Voie du Bushido** : Vous obtenez l'Alignement Grue et l'Étude Clan de la Grue.



Clan de la Licorne

Jadis le Clan de la Ki-rin, les samurai qui ont suivi le Kami Shinjo ont quitté Rokugan peu de temps après le premier Jour des Tonnerres. C'était le souhait de Shinjo d'aller jusqu'au bout du monde pour déjouer les dangers extérieurs qui menaçaient l'Empire. Il y a moins de trois cents ans, le Clan est revenu de son exil, reprendre la place qui est la sienne parmi les Clans Majeurs. Lorsque Shinjo revint des années plus tard, elle purgea son Clan de l'influence de l'Ombre Rampante et nomma un barbare des Terres Brûlées Champion de son peuple.

La Licorne est très différent des autres Clans, ayant été influencé par de nombreuses cultures *gaijin*, ce dont les Moto sont la preuve vivante. La plupart des Clans Majeurs les dédaigne, mais tous craignent leur puissance militaire, leur redoutable cavalerie et leur étrange magie.

Honneur conseillé : 2

Classes traditionnelles : Belluaire (Expert), Chevalier, Courtisan, Explorateur, Prêtre

LICORNE

« Nous sommes les enfants du vent. »

- **Caractéristiques** : +2 à la caractéristique la plus faible entre Force et Constitution
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Combattant épuisant** : Chaque fois qu'un attaquant adjacent vous rate, il subit 2 points de dégâts non-létaux.
- **Curieux** : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.



- **Grand voyageur** : Une fois par session, vous pouvez réduire la durée d'un voyage d'un quart (arrondie à l'entier inférieur).
- **Montures terrestres** : Vous obtenez le domaine Montures terrestres de la compétence Équitation.
- **Naïf** : Lorsqu'un personnage ne partageant pas votre Alignement s'oppose à vos jets de Négociation ou de Psychologie, le coût d'activation de ses réussites critiques diminue de 1 dé d'action.
- **Voie du Bushido** : Vous obtenez l'Alignement Licorne et l'Étude Clan de la Licorne.

Clan du Lion

Si la Grue est la Main Gauche de l'Empereur, le Lion est sa Main Droite. Car le Lion est le plus militaire et le plus agressif de tous les Clans. Ils vénèrent le Bushido et leur loyauté à l'Empereur comme des principes de vie. Ils possèdent la plus grande armée de l'Empire, seul le Clan de la Licorne pouvant lui tenir tête. Nombre des plus grands généraux de l'histoire ont été formés par le Clan du Lion, et l'adage veut qu'un général formé à l'académie militaire Akodo n'a jamais été vaincu sur le champ de bataille.

L'inflexibilité et la stricte rigueur du Clan du Lion dans le respect de ses traditions a grandement affecté ses relations diplomatiques avec les autres Clans. Les tensions ont toujours été particulièrement vives avec les Clans de la Grue et du Scorpion mais, ces dernières années, le Clan de Licorne n'a pas été épargné non plus.

Honneur conseillé : 3

Classes traditionnelles : Capitaine, Lion d'or (Expert), Prêtre, Sage, Soldat

LION

« Honneur, Gloire et Bushido. Le reste est sans importance. »

- **Caractéristiques** : +2 à la caractéristique la plus faible entre Force et Charisme
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Menace de groupe** : Vous pouvez Menacer jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

- *Vocation divine* : Les personnages possédant un Alignement opposé au vôtre subissent un malus de -1 aux jets de compétence dont vous êtes la cible ou l'opposition.
- *Voie du Bushido* : Vous obtenez l'Alignement Lion et l'Étude Clan de la Lion.

Clan de la Mante

La Mante ne fut pas créée par l'action d'un Kami, mais par la force de volonté d'une longue lignée de mortels extraordinaires. Privé de son droit légitime de diriger le Clan du Crabe, Kaimetsu-uo forgea à la place son propre clan, s'installant loin de la côte de Rokugan, dans des îles inhospitalières qui ne feraient sa richesse que bien plus tard. La Mante devint finalement un Clan Majeur lors du second Jour des Tonnerres, après que Yoritomo ait mené la Mante au côté des autres Clans Majeurs dans leur lutte contre l'Outremonde.

Les autres Clans voient la Mante comme un ramassis de pirates et d'opportunistes. Leur puissance navale est invaincue, leur permettant d'entrer en contact fréquent avec des nations au-delà de Rokugan. Bien que la Mante lutte contre sa réputation de brutes et de flibustiers, le fait demeure que de telles pratiques sont courantes parmi ses membres.

Honneur conseillé : 1

Classes traditionnelles : Courtisan, Éclaireur, Prêtre, Soldat, Tireur d'élite (Expert)

MANTE

« Nous sommes les enfants de Tonnerre. »

- *Caractéristiques* : +2 à la caractéristique la plus faible entre Force et Dextérité
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Esprit ouvert* : Vous obtenez 1 point de compétence supplémentaire par niveau.
- *Incassable* : La propriété acérée de toute attaque dirigée contre vous diminue de 4.
- *Indiscernable* : La marge d'erreur de tous les jets de Psychologie dont vous êtes la cible augmente de 2.
- *Navires* : Vous obtenez le domaine Navires de la compétence Équitation.



- *Voie du Bushido* : Vous obtenez l'Alignement Mante et l'Étude Clan de la Mante.

Clan du Phénix

Shiba était sans aucun doute le Kami le plus sage et le plus humble. Il mit de côté sa fierté et son arrogance et jura de toujours protéger et servir les descendants d'Isawa, le plus grand shugenja d'alors. Depuis ce jour, la famille Isawa a guidé le Clan du Phénix sur la voie du savoir et de la connaissance, s'assurant par là même la position de plus puissants shungenja de l'Empire. Trois des quatre familles du Clan se sont dévouées à l'étude de éléments, tandis que les Shiba protègent le Clan sur le champ de bataille comme à la cour.

Ce fut Shiba qui retranscrit la discussion d'Hantei avec le sage Shinsei au cours de la première guerre contre l'Outremonde. Le Tao de Shinsei allait permettre à Isawa de devenir le plus grand shugenja de Rokugan et tous les autres Clans reconnaissent l'héritage de cette maîtrise. Si le Lion est la Main Droite de l'Empereur et la Grue la Gauche, le Phénix est conteste sa Voix. Lorsque la guerre embrase les Clans, il est celui qui porte le message de la paix.

Honneur conseillé : 2

Classes traditionnelles : Alchimiste (Expert), Érudit, Force de la nature (Expert), Prêtre, Sage, Soldat

PHÉNIX

« Parle aux Kami et tu connaîtras le monde. »

- *Caractéristiques* : +2 à la caractéristique la plus faible entre Intelligence et Sagesse
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Chemin de l'illumination* : Vous obtenez le don Chanceux.
- *Détermination innée* : Votre rang maximal de Détermination est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Voie du Bushido* : Vous obtenez l'Alignement Mante et l'Étude Clan de la Mante.



L'ALCHIMIE À ROKUGAN

Dans l'Empire d'Émeraude, l'Alchimie est un art pratiqué par les shugenja, les prêtres des Kami. Cette classe d'expert, normalement liée à la *sorcellerie*, est donc modifiée comme suit :

La **condition** "option de campagne *sorcellerie*" est remplacée par "Alignement".

La progression du BBA devient égale à celle du Prêtre et celle des points de sort est supprimée.

École du creuset est remplacé par l'aptitude *acolyte* du Prêtre.

Cercle de pouvoir est remplacé par l'aptitude *voie du fidèle* du Prêtre.

Transmutation nécessite désormais la dépense de 2 points de Vitalité pour être utilisé.

Clan du Scorpion

Lorsque l'Empire fut formé, l'Empereur confia à chaque Clan une mission en son nom. Celle du Scorpion est un mystère qu'aucun de ses membres n'a jamais révélé. Apparemment, le Scorpion s'est vu chargé de la garde des douze Parchemins Noirs, des artefacts de grands pouvoirs renfermant le pouvoir de Fu Leng. D'autres pensent que la véritable raison d'être du Scorpion est d'entretenir continuellement l'animosité entre les Clans, afin d'éviter qu'aucun n'ait jamais la force de défier l'Empereur.

Pour cette raison, on les surnomme la Main Cachée de l'Empereur, des familles d'espions, de manipulateurs et d'assassins qui ont le Devoir pour seule vertu. L'Honneur ne les concerne pas, bien que ce puisse être un outil... pratique.

Le Scorpion est la dague qui surgit des ombres et élimine les menaces contre l'Empire avant qu'elles ne gagnent en puissance. Leur définition de "menaces" est toutefois très floue, et nul n'a la moindre idée du but réel de leurs manipulations. C'est pourquoi de nombreux Clans les méprisent, bien que leur réseau de chantage et de contacts empêchent quiconque de les écraser une fois pour toutes.

Honneur conseillé : 1

Classes traditionnelles : Assassin, Cambrioleur, Maître d'armes (Expert), Prêtre, Soldat



SCORPION

« Je sais nager... »

- **Caractéristiques :** +2 à la caractéristique la plus faible entre Dextérité et Charisme
- **Vitesse de base :** 9 m
- **Bluff inné :** Votre rang maximal de Bluff est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- **Fable du scorpion :** Vous obtenez le don Je sais nager.
- **Honni :** La Disposition initiale des personnages qui ne partagent pas votre Alignement diminue de 10.
- **Prêt à bondir :** Vous obtenez 1 rang en Détection et un bonus moral de +1 aux jets de Réflexes. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.
- **Voie du Bushido :** Vous obtenez l'Alignement Scorpion et l'Étude Clan du Scorpion.

Note : En toute logique, la totalité du Clan du Scorpion subit l'animosité des autres Clans. Par conséquent, tous les membres du Clan du Scorpion, quel que soit leur Talent, ont les aptitudes *honni* et *prêt à bondir*.

Familles Impériales

Tous les Clans servent l'Empereur, mais les familles Otomo, Miya et Seppun le servent directement sans l'intermédiaire d'un Clan. Chaque famille remplit une fonction vitale au service de l'Empereur : les Miya sont ses hérauts, annonçant sa volonté au peuple ; les Otomo sont ses courtisans, veillant sur la Cour Impériale même en son absence ; et les Seppun sont ses gardiens, prêts à donner leur vie pour protéger l'Empereur.

Mais chacune de ces familles ont une chose en commun : elles sont toutes au plus proche de l'Empereur, fanatiquement dévouées à sa personne (peut-être même plus que le Clan du Lion et de la Grue), mais profitant en contrepartie de nombreux privilèges et d'une gloire immense.

Honneur conseillé : 3

Classes traditionnelles : Courtisan, Émissaire, Prêtre, Protecteur (Expert), Soldat

IMPÉRIAL

« Un émissaire du trône doit avoir un acier aussi fort que son Honneur. »

- *Caractéristiques* : +2 à la caractéristique la plus faible
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Bouclier humain* : Une fois par combat, vous pouvez encaisser les dégâts d'une attaque à la place d'un personnage adjacent. Votre Réduction des Dégâts et Résistances s'appliquent normalement.
- *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.
- *Sommeil léger* : Vous n'êtes pas dans une Situation Terminale lorsque vous dormez.
- *Voie du Bushido* : Vous obtenez l'Alignement Impérial et l'Étude Familles Impériales.

SPÉCIALITÉS

Les Spécialités suivantes sont renommées :

- Garde du corps = Yojimbo
- Guerrier = Budoka
- Milicien = Ashigaru

En voici aussi quelques nouvelles.

ADEPTE DU SANG

Vous avez suivi les enseignements de Iuchiban pour devenir un redoutable maho-tsukai.

Conditions : Alignement (Iuchiban)

- *Don supplémentaire* : Sombre rituel (voir *Call to Arms – Infernalist*)
- *Blessure profonde* : Vous obtenez la manœuvre Blessure profonde.
- *Esprit tenace* : Vous obtenez 1 point de Vitalité supplémentaire par niveau.
- *Magie de terrain* : Vous êtes toujours considéré comme ayant une sacoche à composantes (voir *FC, page 177*).
- *Sinistre allure* : Le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.

BUSHI

Vous êtes plus qu'un guerrier sans honneur, vous êtes l'épée de votre seigneur.

- *Don supplémentaire* : Concentration martiale
- *Engagé* : Vous pouvez acquérir une Renommée Militaire au prix de 20 points de Réputation par Rang (voir *FC, page 209*).
- *Expert des Bases du Combat* : Vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Bases du Combat supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.
- *Héroïsme* : Durant toute scène Dramatique, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de compétence.
- *Maniement des Arcs* : Vous obtenez le maniement des Arcs.
- *Maniement des Armes Tranchantes* : Vous obtenez le maniement des Armes Tranchantes.

GEISHA

Vous savez devancer et combler les désirs de n'importe qui.

- *Don supplémentaire* : Conteur de légendes
- *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.
- *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang de Diplomatie, vous obtenez un rang d'Artisanat. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Artisanat au-delà de son rang maximal.
- *Exubérant* : Votre Panache augmente de 2.
- *Petits boulots* : Vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps Mort (voir *FC, page 75*).

INKYO

Une vie de contemplation et d'humilité vous a enseigné les secrets du chi.

- *Don supplémentaire* : Maîtrise du chi I
- *Combat à Mains Nues* : Vous obtenez le maniement du Combat à Mains Nues.
- *Plus que de la chance* : Votre nombre de Dés d'Action Initiaux augmente de 1.
- *Populaire* : Vous pouvez acquérir une Renommée Héroïque pour 20 points de Réputation par rang (voir *FC, page 209*).



NINJA

Vous êtes la lie de la société, dit-on. Mais l'opinion de futurs cadavres vous importe peu.

- *Don supplémentaire* : Spectre I
- *Attaque sournoise* : Vous infligez 1 dé de dégâts d'attaque sournoise supplémentaire.
- *Empoisonneur* : Vous obtenez la manœuvre Empoisonneur.
- *Expert du Secret* : Vous êtes considéré comme possédant 2 dons Secrets supplémentaires pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.
- *Maniement des Projectiles* : Vous obtenez le maniement des Projectiles.
- *Sans laisser de trace* : Les DD des jets de Pistage pour suivre votre trace augmentent de 10.

SHUGENJA

Vos dons naturels vous permettent de communiquer avec les Kami et de profiter de leur pouvoir.

Conditions : Alignement

- *Don supplémentaire* : Fidèle de la Voie
- *Expert de la Magie* : Vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Magie supplémentaire pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.
- *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- *Inscriptions* : Vous obtenez le domaine Inscriptions de la compétence Artisanat.



- *Renvoi* : Choisissez Élémentaire ou Esprit. Une fois par combat, vous pouvez Renvoyer les personnages de ce Type (voir FC, page 253).
- *Voix des Kami* : Vous apprenez la Langue des Kami et le Haut Rokugani.

INTÉRÊTS

Alignements

Bien qu'il existe deux principales croyances à Rokugan (ceux qui honorent leurs Ancêtres, les Fortunes et les Kami et ceux qui vénèrent le sombre dieu Fu Leng), ce n'est pas la foi seule qui définit le sens de l'éthique et de la morale d'un samurai. Dans l'Empire d'Émeraude, l'Alignement est avant tout marqué par l'allégeance à un maître et à une tradition clanique. En clair, c'est avant tout l'appartenance et la dévotion à un Clan qui définit la culture, les opinions et la philosophie d'un samurai. Il existe certes des exceptions, mais ceux qui embrassent pleinement l'idéologie d'un clan possèdent l'Alignement associé.

Bien que tous les clans s'allieraient sans hésiter face à la menace de l'Outremonde, ils se retrouvent bien souvent en guerre pour toutes sortes de raisons. Il suffit de discuter avec un samurai du Clan du Lion et un samurai du Clan de la Grue pour comprendre à quels point ils peuvent être différents, encore davantage d'esprit que de corps. Ces différences et la xénophobie profondément ancrée en chaque Rokugani sont la cause de nombreux conflits qui pourraient paraître futiles à un œil extérieur. Aussi, les Alignements Opposés fluctuent grandement selon l'époque.

Le Tableau 1 : Alignements liste les principaux Alignements disponibles dans Rokugan. Vous trouverez la description de nouvelles Voies et de certains Avatars dans les Chapitres Magie et Bestiaire, respectivement (voir pages 23 et 29). Mais d'abord, voici le détail de chaque Alignement et ses écoles de shugenja.

TABLEAU 1: ALIGNEMENTS

Nom	Arme	Compétences d'Alignement	Voies	Avatar	Opposé
Neutre	Wakizashi	Discrétion, Fouille, Négociation, Survie	Air, Eau, Feu, Terre	Élémentaire V	Aucun
Crabe	Tetsubo	Athlétisme, Négociation, Fouille, Survie	Eau, Feu, Terre, Cristal <i>ou</i> Esprits	Élémentaire V	Outremonde
Dragon	Daisho	Acrobaties, Artisanat, Investigation, Fouille	Air, Cristal, Feu, Terre	Dragon de jade *	Outremonde
Grue	Bo	Artisanat, Bluff, Négociation, Prestidigitation	Air, Beauté, Nemuranai, Protection	Élémentaire V	Outremonde
Licorne	Yari	Artisanat, Équitation, Négociation, Survie	Cristal, Eau, Nemuranai, Voyage	Ki-Rin *	Outremonde
Lion	Katana	Athlétisme, Investigation, Survie, Tactiques	Bêtes, Eau, Esprits, Guerre	Champion Shiryô	Outremonde
Mante	Kama	Acrobaties, Équitation, Négociation, Survie	Air, Eau, Feu, Lumière <i>ou</i> Nature	Orochi *	Outremonde
Phénix	Naginata	Artisanat, Fouille, Investigation, Prestidigitation	Air, Eau, Feu, Terre, Vide <i>ou</i> Savoir	Phénix *	Outremonde
Scorpion	Jitte	Bluff, Camouflage, Déguisement, Investigation	Air, Terre, Ruse, Secrets <i>ou</i> Ténèbres	Élémentaire V	Outremonde
Impérial	Ji	Athlétisme, Équitation, Investigation, Tactiques	Air, Feu, Héroïsme, Ordre	Champion Shiryô	Outremonde
Iuchiban	Aiguchi	Artisanat, Bluff, Discrétion, Investigation	Chaos, Destruction, Nemuranai, Sang	Oracle du sang	Tous
Outremonde	Bisento	Athlétisme, Déguisement, Fouille, Survie	Mal, Malédictions, Mort, Ténèbres	Kansen majeur	Tous

* Au lieu de cet avatar, le shugenja peut également convoquer un Élémentaire V d'une Voie de son Alignement.

NEUTRE

Les personnages Neutres ne sont pas agnostiques. Ils croient généralement aux Fortunes et aux Kami, mais leur allégeance va à un clan ou un ordre suffisamment mineur pour être considéré comme négligeable devant les principales forces de l'Empire. Certains ne répondent même à aucun maître. C'est l'Alignement traditionnel de nombreux moines (à l'exception notable de ceux du Clan du Dragon), des ronin, des samurai de clans mineurs et des personnes vivant en marge de la société.

CRABE

Les membres du Clan du Crabe sont les féroces défenseurs de l'Empire face à la menace de l'Outremonde. Ils croient donc avant tout au Devoir et n'ont que peu de patience pour les mondanités et autres supercheries. Le Clan entretient deux écoles de shugenja : celle des Kuni, qui enseigne la compréhension de l'ennemi pour mieux le combattre ; et celle des Toritaka, qui entretiennent un lien particulier avec les esprits.

DRAGON

Mystérieux et contemplatifs, les membres du Clan du Dragon sont constamment en quête de perfection, mais nul ne sait vraiment de quoi d'autre. Ils interprètent donc le Code du Bushido de façon très personnelle et n'accorde aucune valeur à l'argent, ce qui perturbe souvent les autres samurai. La jeune famille Tamori forme les shugenja du clan, mystiques parmi les mystiques.

GRUE

Les membres du Clan de la Grue excellent dans tout ce qu'ils entreprennent, en particulier la politique, la création artistique et l'art du duel. Ils appliquent la Courtoisie à la lettre, en faisant une arme qui dérouté bien plus d'un ennemi. La famille Asahina forme des shugenja adeptes de la non-violence, qui ont prouvé par le passé être prêts à donner leur vie pour mettre fin à un conflit.

LICORNE

Étrangers au sein de l'Empire, les membres du Clan de la Licorne portent le don et le fardeau de nombreuses connaissances dépassant les frontières de Rokugan. Ils sont donc un Clan à part, parfois craint, parfois respecté, mais jamais vraiment accepté. La famille Iuchi forme des shugenja aux pouvoirs réellement uniques, mêlés de magie gaijin et de rituels jalousement gardés.

LION

Nul n'est plus proche de l'idéal du Bushido qu'un membre du Clan du Lion. C'est du moins ce dont ils sont persuadés. Fervents adeptes de l'Honneur, ces guerriers dans l'âme sont dévoués corps et âme à leur mission de protéger l'empire contre toutes les menaces, d'où qu'elles viennent. Les shugenja du Clan sont formés par les Kitsû, qui allient pouvoirs spirituels étranges et une dévotion sans faille aux ancêtres du Clan.



MANTE

Aucun Clan n'est plus disparate que celui de la Mante. Ses membres viennent de nombreux Clans Mineurs qui se sont associés pour gagner force et respect. Pourtant, des siècles n'ont pas suffi à effacer le simple fait que le Clan de la Mante est le seul à ne pas compter un Kami comme fondateur. Les Moshi ont traditionnellement formé les shugenja du Clan, avec une adoration toute particulière pour le Soleil. Mais la maison Kitsune, qui a récemment rejoint le Clan, possède aussi ses propres traditions, en harmonie étroite avec la nature.

PHÉNIX

Nul ne saurait contester la suprématie des shugenja du Clan du Phénix. Entièrement voués à la quête de l'illumination, ses membres servent ce but ultime chacun à leur manière, prisant l'Honnêteté plus que toute autre vertu. L'école d'Isawa forme de véritables maîtres des quatre éléments, ainsi que des mystiques capables de maîtriser le Vide, le seul anneau qui échappe à toutes les autres écoles. Les shugenja de la famille Asako veillent à ce que Clan ne se laisse plus jamais tenter par les ténèbres. Enfin les Agasha, originaires du Clan du Dragon, forment des shugenja plus terre-à-terre, spécialistes de l'alchimie.

SCORPION

Honni entre tous, le Clan du Scorpion est pourtant aussi indispensable que les autres à la survie de l'Empire, si ce n'est plus. Ses membres sont des fanatiques du Devoir, prêts à tout pour le salut du Clan et de l'Empire. Les Yogo ont payé le prix de ce sacrifice, leurs shugenja ayant infligé à leur famille une malédiction qui perdure encore à ce jour. Quant aux Soshi, ils forment des shugenja subtils capables de percer les secrets de leurs ennemis.

IMPÉRIAL

Nul honneur n'est plus grand que celui de servir directement l'Empereur, et c'est là le privilège des Familles Impériales. Pour ces loyaux sujets du trône, il n'est pas de cause plus grande que la protection de l'Empire. La famille Seppun forme par conséquent des shugenja sagaces, capables de percer les fauxsemblants susceptibles de menacer l'Empereur.

IUCHIBAN

La tristement célèbre magie du sang est pratiquée par de nombreux maho-tsukai, dont quelques sombres héritier du redoutable Iuchiban. Ces sinistres shugenja se réunissent parfois en petites cabales ou découvrent leurs pouvoirs dans d'anciens parchemins corrompus. Leurs pouvoirs, abhorrés par tout l'Empire, sont néanmoins redoutables.



OUTREMONDE

Il n'est de plus grand ennemi de l'Empire d'Émeraude que l'Outremonde. Cette empreinte corrompue de Jigoku sur Ningen-do est le siège du pouvoir de Fu Leng, le sombre kami. Même après sa disparition, ses serviteurs lui vouent toujours une adoration fanatique. La Souillure dont ils tirent leur force leur donne accès à de puissants pouvoirs.

Langues

On compte trois langues majoritaires dans Rokuga, ainsi que de nombreux idiomes locaux, notamment dans les régions les plus reculées de l'Empire.

Le Rokugani est la langue du peuple et du commerce. Il est parlé par tous.

Le Haut Rokugani est la langue privilégiée de la cour et des affaires officielles. La plupart des samurai apprennent cette langue complexe.

La Langue des Kami est un ancien idiome datant d'avant la création du monde. Il est appris par tous les shugenja, car lui seul leur permet de contacter les Kami et autres esprits.

Il existe aussi de nombreux langages non-humains, notamment le Nezumi (familier du Clan du Crabe), le Naga (familier du Clan du Dragon), le Kenku, le Kitsune (familier du Clan de la Mante) et le Tsuno. Il va de soi que les sinistres oni ont aussi une langue bien à eux. Par ailleurs, les Clans de la Licorne et de la Mante ont de fréquents contacts avec des gaijin et apprennent parfois leurs propres langues barbares.

Études

Voici quelques Études parmi les plus fréquemment apprises dans le monde de Rokugan : les Kami, les Fortunes, les Sept Tonnerres, ses Ancêtres, le Tao de Shinsei, la Maho, la magie du sang, les Quatre Éléments, le Vide, un Clan Majeur, les Clans Mineurs, les Familles Impériales, les ronin, les Empereurs, les cours d'hiver, les Terres Brûlées, l'Outremonde, l'artisanat gaijin, une Race non-humaine, l'étiquette, l'héraldique, l'Histoire militaire, la Cérémonie du Thé, etc.

N'oubliez pas qu'à Rokugan, faire montre de ses connaissances à propos d'un sujet impur ou tabou, comme l'Outremonde, est vu comme un manque à l'étiquette (sauf par certains Clans comme le Crabe).

VIDE ET DÉS D'ACTION

À Rokugan, le Vide représente l'harmonie entre les Quatre Éléments, une force dans laquelle les personnages peuvent puiser pour atteindre la grandeur. Dans *Fantasy Craft*, ce concept est représenté par les Dés d'Action, qui permettent de réaliser des exploits mémorables et de prendre les rennes de la narration. Par conséquent, vous pouvez considérer que toute règle affectant les Dés d'Action d'un personnage (comme la Voie de la Chance) est en fait une manifestation de son pouvoir sur le Vide.

COMPÉTENCES

Voici quelques utilisations de compétences spécifiques au monde de Rokugan.

Artisanat

L'Artisanat est une activité portée en haute estime tant qu'elle sert à créer de la beauté et non à s'enrichir. En plus des nombreuses activités mentionnées dans le livre de base de *Fantasy Craft*, il existe un domaine spécifique au *Livre des Cinq Anneaux*.

CÉRÉMONIE DU THÉ

La Cérémonie du Thé est un art très particulier, dans le sens où le personnage réalise une création éphémère. Il ne peut gagner d'argent avec cette activité, mais sa Réputation peut s'accroître rapidement s'il devient un maître de l'art.

Réaliser une Cérémonie du Thé nécessite 1 heure de Temps Mort, pendant laquelle le personnage se consacre entièrement à sa préparation. Il lui faut également un service à thé adéquat. À l'issue de ce temps de préparation, il réalise un jet d'Artisanat.

- Si le personnage atteint un DD 30, lui et chaque allié participant à la Cérémonie récupèrent 1 Dé d'Action. Nul ne peut ainsi dépasser ses Dés d'Action Initiaux ou récupérer plus d'un Dé d'Action par jour.
- Une fois par scène, le personnage peut substituer son jet d'Artisanat à un jet de Diplomatie/Influence, lui permettant sur un succès d'améliorer la Disposition des participants.

Bluff

L'art du mensonge est peut-être méprisé à Roku-gan, mais savoir user des mots justes pour pousser son interlocuteur à la faute est un jeu dans lequel de nombreux courtisans sont passés maîtres.

RAILLERIE (1 MINUTE)

Avec un succès contre la Détermination de sa cible, le personnage parvient à lui faire perdre son sang froid, la forçant à faire un choix difficile :

- Soit elle sort de ses gonds et viole ainsi les règles élémentaires de Courtoisie, perdant par là même un nombre de points de Réputation égal à son Honneur.
- Soit elle canalise sa fureur dans une juste vengeance et réclame réparation par un duel. La moquerie est une lame à double tranchant...

En cas de réussite critique, la cible perd un nombre de points de Réputation supplémentaires égal à son Honneur pour chaque Dé d'Action dépensé et doit dépenser autant de Dés d'Action pour retenir sa fureur et demander réparation par un duel.

En cas d'erreur critique, le personnage se couvre lui-même de honte et perd un nombre de points de Réputation égal à son Honneur pour chaque Dé d'Action dépensé. Décidément, la moquerie est une arme qu'il faut manier avec une grande prudence.

Psychologie

L'art de lire les réactions d'autrui permet de percer les voiles du mensonge, mais pour les experts, il permet aussi de connaître l'âme de son interlocuteur.

INTUITION (1 MINUTE)

Avec un succès contre un DD 30, le personnage détermine l'Honneur de son interlocuteur. Ce dernier peut toutefois décider sciemment de dissimuler cette information. Dans ce cas, la cible réalise un jet de Bluff en opposition. Si elle réussit, elle peut faire croire à l'initiateur que son Honneur possède le Rang de son choix. Si le personnage réussit un jet de Reconnaissance au préalable (*voir FC, page 209*), il bénéficie d'un bonus sur son jet d'Intuition égal à la Renommée totale de la cible.

Connaître l'Honneur d'un individu permet de se faire une idée de la convergence de sa vertu avec celle du personnage. Des samurai avec un Honneur équivalent se témoigneront un grand respect, tandis que ceux ayant des Rangs éloignés se montreront méfiants l'un envers l'autre. Ainsi, la première fois qu'un personnage découvre l'Honneur de son interlocuteur, sa Disposition est ajustée selon le Tableau 2 : Honneur et Disposition.

TABEAU 2: HONNEUR ET DISPOSITION

Rangs d'Honneur	Ajustement de Disposition
Égaux	+5
Séparés de 1	+0
Séparés de 2	-5
Séparés de 3	-10
Séparés de 4	-15
Séparés de 5	-20

DONS

Voici de nouveaux dons pour le monde de Roku-gan. Un certain nombre d'entre eux font référence à votre Art du Duel. Pour plus d'informations à ce sujet, référez-vous à [l'Art du Duel](#) (*disponible sur le site du Scriptorium*) que vous voudrez peut-être lire avant de faire votre choix. La chaîne de dons Maîtrise du Duel est renommée Maîtrise du Iaijutsu et modifiée comme indiqué plus loin.

Dons de Bases du Combat

ÉTERNITÉ DE LA MONTAGNE I

La carapace du Crabe est indestructible.

Avantage : Vous ignorez tout Malus d'Armure aux Jets sauf pour les compétences liées à la Dextérité. De plus, vous obtenez une action avancée.

Impassibilité de la montagne (Action d'Initiative) : Après avoir subi des dégâts létaux ou non-létaux, si vous portez une armure intermédiaire ou lourde, vous pouvez tenter un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis avant application de la RD et des Résistances). En cas de succès, vous ne subissez qu'un seul point de dégâts. Vous pouvez effectuer cette action un nombre de fois par combat égal à vos dons de Bases du Combat.

ÉTERNITÉ DE LA MONTAGNE II

Votre persévérance ne connaît aucune limite.

Conditions : Alignement (Crabe), Éternité de la montagne I

Avantage : La caractéristique la plus faible entre votre Force et votre Constitution augmente de 1. De plus, vous obtenez une stratégie

Deux pinces, un esprit (Stratégie de Duel) : Pour ce jet, vous pouvez utiliser votre modificateur de Force ou de Constitution au lieu de votre modificateur le plus faible.

ÉTERNITÉ DE LA MONTAGNE III

Votre extraordinaire résilience vous permet de toujours accomplir votre devoir.

Conditions : Éternité de la montagne II

Avantage : La caractéristique la plus faible entre votre Force et votre Constitution augmente de 2. Vous pouvez dépenser 1 Dé d'Action pour ignorer les conditions *fatigué*, *étourdi*, *nauséux* et *secoué* jusqu'au début de votre prochain Tour d'Initiative.

FEU INTÉRIEUR

Votre Honneur brûle tel un feu inextinguible.

Condition : Honneur 2 ou supérieur

Avantage : Une fois par scène par une action complexe, vous pouvez récupérer de la Vitalité à hauteur de votre Niveau de Carrière × votre Honneur. Vous êtes aussi délivré des conditions *désorienté*, *paralysé* et *renversé*. Cependant, vous ne pouvez plus utiliser de manœuvre jusqu'à la fin de la scène.



GLOIRE À MES ENNEMIS

Plus forte est la proie, plus éclatante est la victoire !

Avantage : La marge de critique de vos attaques augmente de 1 contre les personnages spéciaux. Lorsque vous tuez un adversaire spécial, vous et chaque allié doté de ce don capable de vous voir ou de vous entendre obtenez de la Réputation à hauteur du tiers du Niveau de Menace de votre victime (arrondie au supérieur). Tous vos autres alliés obtiennent 1 point de Réputation.

VOIX DE LA TEMPÊTE II

Osano-Wo guide votre bras avec force et précision.

Condition : Alignement (Mante), Voix de la tempête I

Avantage : Lorsque vous utilisez une arme improvisée ou une manœuvre qui implique un malus à l'attaque, celui-ci est divisé par 2 (arrondi au supérieur). De plus, vous pouvez toujours vous déplacer normalement quand vous adoptez une Posture, même si sa description indique le contraire.

Dons de Combat en Mêlée

ASSAUT INEXORABLE I

Comment vaincre un adversaire qui ne craint pas la mort ?

Condition : Honneur 3 ou supérieur

Avantage : Au début de votre Tour d'Initiative, vous pouvez accepter un malus allant jusqu'à votre Rang d'Honneur à la Défense pour obtenir un bonus d'intuition équivalent à l'attaque en mêlée jusqu'au début de votre prochain Tour d'Initiative.

ASSAUT INEXORABLE II

Plus rien ne retient votre fureur !

Condition : Alignement (Lion), Assaut inexorable I

Avantage : Lorsque vous n'avez aucun allié ou coéquipier à moins de 9 mètres, vous obtenez un *cuir épais* égal à votre Rang d'Honneur et pouvez utiliser la manœuvre suivante.

Fureur inexorable (Manœuvre d'Attaque en Mêlée): Si vous touchez, les dégâts minimaux de votre attaque sont égaux aux plus faibles de vos rangs de Détermination ou d'Intimidation. Vous pouvez utiliser cette manœuvre un nombre de fois par combat égal à vos dons de Combat en Mêlée.

ASSAUT INEXORABLE III

Votre cri de bataille ébranle les volontés les plus fermes.

Condition : Assaut inexorable II

Avantage : Vous ajoutez votre Honneur aux jets d'attaque lorsque votre cible a adopté une Posture. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Rugissement du lion (Manœuvre d'Attaque en Mêlée) : Sur un succès, la cible doit réussir un jet de Volonté (DD égal aux dégâts subis avant application de la RD et des Résistances) ou être *terrifiée* et incapable de bouger de sa position tant que dure cette condition.

MAÎTRISE DU IAIJUTSU I

Vous avez étudié l'art formel et efficace du duel tel qu'établi par Kakita lui-même.

Avantage : Vous obtenez un bonus à l'Initiative égal à votre Art du Duel. De plus, vous obtenez une stratégie.

Vitesse de l'éclair (Stratégie de Duel) : Vous obtenez un bonus cumulatif de +1 à tous vos futurs jets d'Art du Duel jusqu'à la fin du duel.

MAÎTRISE DU IAIJUTSU II

Votre philosophie du combat aussi simple qu'élégante : un corps, une lame, un coup.

Conditions : Alignement (Grue), Maîtrise du Iaijutsu I

Avantage : Le nombre de succès nécessaires pour remporter un duel est toujours égal à l'Art du Duel de votre adversaire (minimum 1) et lorsqu'un de vos jets d'Art du Duel opposé se solde par une égalité, vous obtenez 1 succès. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Un coup, deux entailles (Manœuvre d'Attaque au Katana) : Si votre attaque porte avec une marge de 4 ou plus, vous infligez les dégâts de votre arme une seconde fois. Si la marge est de 10 ou plus, les deux jets de dégâts bénéficient d'une PA 4. Cette manœuvre est utilisable une fois par round.

MAÎTRISE DU IAIJUTSU III

Vous maniez votre lame avec une dextérité qui laisse vos adversaires pantois.

Conditions : Maîtrise du Iaijutsu II

Avantage : Vous commencez chaque duel avec 1 succès et, lorsque vous maniez un katana à une main, vous pouvez le considérer comme une lame d'escrime. De plus, vous obtenez une stratégie.

Frapper sans penser (Stratégie de Duel) : L'Art du Duel de votre adversaire est réduit de 2 jusqu'à la fin de ce duel. Cette stratégie est utilisable une fois par duel.

MAÎTRISE DU NITEN I

Vous avez étudié le célèbre et peu conventionnel style de combat à deux armes de Mirumoto.

Avantage : Lorsque vous maniez un katana et un wakizashi, votre Défense de base augmente de 2. Si vous possédez une arme en tant que Récompense, vous pouvez en conserver une seconde sans qu'elle compte dans la limite de vos Récompenses.

MAÎTRISE DU NITEN II

Votre style repose sur la fluidité en toute chose.

Conditions : Alignement (Dragon), Maîtrise du Niten I

Avantage : Vous pouvez appliquer un bonus magique de +3 ou un malus magique de -3 à tout jet d'Incantation dont vous êtes l'une des cibles. Une fois par round, vous pouvez Anticiper un ennemi ayant adopté une Posture par une action libre.



MAÎTRISE DU NITEN III

Lorsque l'ennemi avance, il ne rencontre que le vide.

Conditions : Maîtrise du Niten II

Avantage : Vous obtenez une RD 4 contre les attaques des personnages ayant adopté une Posture. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Frappe du Soleil et de la Lune (Manœuvre d'Attaque au Katana) : Si vous touchez de 4 ou plus et si vous maniez un wakizashi, vous infligez les dégâts de votre wakizashi à la cible. Si vous touchez de 10 ou plus, les deux attaques deviennent *sanglantes*.

OPPORTUNISTE

Les ennemis honorables sont des proies faciles.

Conditions : Honneur 1 ou inférieur, Coup Bas

Avantage : Lorsque vous placez un Coup Bas, vous pouvez augmenter le malus (ou la réduction de Vitesse, en cases) de l'Honneur de la cible.

TECHNIQUE DU BUSHIDO

Un duel est avant tout une question d'honneur.

Conditions : Honneur 2 ou supérieur

Avantage : Vous ajoutez votre Rang d'Honneur à tous vos jets opposés de Duel.

TECHNIQUE IMPITOYABLE

Lorsque vous frappez, vous ne permettez pas à votre adversaire de riposter.

Conditions : Honneur 1 ou inférieur, Science du désarmement

Avantage : Votre Art du Duel augmente de 1. De plus, lorsque vous Désarmez un ennemi avec succès et vous saisissez de son arme, vous pouvez immédiatement vous en servir pour réaliser une attaque libre contre lui.

VOIX DE LA TEMPÊTE I

Nul ne peut résister bien longtemps à la fureur déchaînée des éléments.

Avantage : En combat, vous ignorez les modificateurs de Vitesse dus à un terrain difficile et le DD de vos jets d'Équilibre n'augmente pas quand la surface est mouvante, glissante ou en partie dans l'eau. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Déferlante (Manœuvre de Renversement) : Si la cible se tient sur une surface mouvante, glissante et/ou en partie dans l'eau, elle subit un malus cumulatif de -3 à son jet d'Acrobaties opposé.

Dons de Combat à Distance

PORTÉ PAR L'HONNEUR

Que la vertu guide ma main !

Conditions : Honneur 2 ou supérieur

Avantage : Lorsque la cible d'une de vos attaques dispose d'un Abri, celui-ci diminue de 1/4 (minimum 0). De plus, vous obtenez une manœuvre.

Flèche honorable (Manœuvre d'Attaque à l'Arc) : Si l'Honneur de votre cible est inférieur au vôtre, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre Rang d'Honneur et sa marge de critique augmente de 1. Si cette attaque achève un adversaire spécial, vous obtenez 1 point de Réputation.

VOIX DE LA TEMPÊTE III

La flèche connaît le chemin jusqu'à sa cible.

Condition : Voix de la tempête II

Avantage : Quand vous touchez une cible *renversée*, lancez deux fois les dégâts et gardez le meilleur résultat. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Envol du non-esprit (Manœuvre d'Attaque à l'Arc) : Votre attaque ignore l'Abri, les bonus de Dextérité, d'esquive et d'intuition à la Défense de la cible, ainsi que vos propres malus de visibilité. Sur un coup critique, la cible est *renversée*. Vous pouvez utiliser cette manœuvre un nombre de fois par combat égal à vos dons de Combat à Distance.

Dons de Combat à Mains Nues

MÉDITATION

Concentrez-vous et inspirez...

Avantage : Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les personnages dont la Sagesse est inférieure à la vôtre. Votre Vitalité maximale augmente des plus faibles de vos rangs de Détermination ou de Fouille.

ENCRES MYSTIQUES

Vos tatouages vous confèrent une étincelle du pouvoir d'un dieu.

Avantage : Choisissez deux tatouages dans la liste ci-dessous. Par une action libre, vous pouvez activer un tatouage, qui vous confère alors son pouvoir jusqu'à ce que vous le désactiviez ou en activiez un nouveau. Il existe bien d'autres tatouages, mais la liste ci-dessous recense les plus courants :



- *Aigle* : Vous obtenez *grand sauteur III*.
- *Araignée* : Vous obtenez *grand grimpeur II* et n'avez aucun besoin de matériel d'escalade.
- *Bambou* : Votre Défense augmente à hauteur de vos Dés d'Action Initiaux.
- *Crabe* : Vous obtenez un *cuir épais X* où X est égal à vos Dés d'Action Initiaux.
- *Dragon* : Vous pouvez cracher le feu en tant qu'attaque extraordinaire (attaque de feu I : ligne de 6 m, 1d6 dégâts de feu par 2 NM, Réflexes DD 15 pour demi-dégâts) mais perdez de la Vitalité à hauteur de vos Dés d'Action Initiaux à chaque fois.
- *Grue* : Votre modificateur d'Apparence augmente à hauteur de vos Dés d'Action Initiaux.
- *Ki-Rin* : Une fois par dé lorsque vous lancez un Dé d'Action, vous pouvez le relancer et garder le meilleur résultat.
- *Lion* : Vos dégâts à mains nues obtiennent AP X où X est égal à vos Dés d'Action Initiaux.
- *Loup* : Vous obtenez un bonus égal à vos Dés d'Action Initiaux à tous vos jets de Survie et de Renversement.
- *Mante* : Vous obtenez une Résistance au Stress égale à vos Dés d'Action Initiaux.
- *Mille-pattes* : Vous obtenez *grand voyageur V*. Ce tatouage dure au maximum 1 journée et, quand vous le désactivez, vous accusez 2 Degrés de *fatigue*.
- *Montagne* : Vous obtenez *stabilité* et vos Blessures maximales augmentent à hauteur de vos Dés d'Action Initiaux.
- *Phénix* : Lorsque vos Blessures tombent à 0 ou moins, vous reprenez immédiatement un

Second Souffle tant qu'il vous reste des Dés d'Action disponibles.

- *Scorpion* : Lorsque vous ratez une attaque à mains nues, la cible subit tout de même 2 points de dégâts de stress.
 - *Vide* : Vous obtenez la *vision aveugle*.
- Spécial** : Ce don peut être choisi plusieurs fois.

Dons de Chance

ÉCLAT DE LICORNE I

Être témoin de l'éclat de la Licorne est considéré comme une preuve de chance.

Avantage : Au début de chaque scène, lancez 1d6 et profitez du résultat indiqué.

1. Vous obtenez un bonus de +1 à tous vos jets de compétence jusqu'à la fin de la scène.
2. Vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène.
3. Vous débutez chaque combat avec au moins 3 Adrénaline jusqu'à la fin de la scène.
4. Vos Blessures maximales augmentent de 4 durant cette scène et vous récupérez 4 Blessures.
5. Vous obtenez un bonus de +5 au prochain Dé d'Action que vous lancez durant cette scène.
6. Aucun. Une fois par scène, si vous avez l'Alignement Licorne, vous pouvez relancer le dé.

ÉCLAT DE LICORNE II

La miséricorde de Shinjo vous accompagne au cœur de la bataille.

Conditions : Alignement (Licorne), Éclat de Licorne I

Avantage : À chaque fois que vous mettez un adversaire hors combat sans le tuer, vous obtenez 1 Adrénaline. Une fois par round, vous pouvez dépenser 3 Adrénaline pour Épuiser ou Menacer par une action libre.

ÉCLAT DE LICORNE III

Ce n'est plus de la chance. C'est comme si les Kami eux-mêmes guidaient votre bras.

Conditions : Éclat de Licorne II

Avantage : Une fois par round lorsque vous êtes monté, vous pouvez relancer un jet d'attaque, de dégâts ou d'Équitation et garder le meilleur résultat.



FORCE DE LA PURETÉ

L'Honneur est plus puissant que l'acier.

Conditions : Honneur 2 ou supérieur

Avantage : Au début de chaque combat, vous obtenez de l'Adrénaline à hauteur de votre Honneur.

Dons Secrets

MILLE MASQUES I

Lorsque vous incarnez un rôle, vous *devenez* votre personnage.

Condition : Honneur 1 ou inférieur

Avantage : Lorsque vous profitez d'un Temps Mort d'au moins 1 jour, vous pouvez créer un rôle doté d'un Alignement et de deux Études. Vous pouvez adopter ou quitter ce rôle par une action complexe. Tant que vous jouez le jeu, vous obtenez les Intérêts choisis et toute tentative pour déterminer votre Alignement révèle celui choisi pour le rôle. Vous ne pouvez adopter qu'un rôle à la fois et vous ne pouvez retenir simultanément plus de rôles que vous n'avez de Dés d'Action Initiaux.

MILLE MASQUES II

Un miroir ne pose aucune question et ne saurait mentir.

Conditions : Alignement (Scorpion), Mille Masques I

Avantage : Lorsque vous créez un rôle, il dispose d'une Étude supplémentaire et vous pouvez choisir une chaîne de dons ayant l'Alignement choisi comme condition (par exemple, Maîtrise du Iaijutsu si vous avez l'Alignement Grue). Tant que vous jouez le jeu, vous obtenez le don de Degré I de cette chaîne comme don temporaire si vous en remplissez les conditions.

MILLE MASQUES III

Les secrets de vos ennemis sont les vôtres.

Conditions : Mille Masques II

Avantage : Une fois par aventure, vous et vos alliés pouvez dépenser un total de 5 dés d'action pour vous permettre d'adopter un rôle par une action libre. De plus, tant que vous jouez le jeu, vous obtenez le don de Degré II de la chaîne choisie comme don temporaire si vous en remplissez les conditions.

Dons d'Équipement

CÉRÉMONIE DU GEMPUKU

Le jour où vous avez prêté serment fut un jour de fête que nul n'oubliera de sitôt.

Conditions : Niveau 1 uniquement, Alignement

Avantage : Vous recevez une arme de votre seigneur ou votre famille (un katana ou l'arme rituelle de votre Alignement) doté de 2 Essences de votre choix dont la valeur en Réputation n'excède pas 15. Cette arme est une Récompense.

Choisissez une classe de base. Tant que vous avez plus de niveaux dans cette classe que dans toute autre classe de base, la Disposition de tout personnage partageant votre Alignement augmente de 2 et vous pouvez conserver 1 Récompense supplémentaire qui ne compte pas dans la limite habituelle.

Dons Ethniques

LIGNÉE NAGA

Votre lignée est puissante mais proche de l'extinction.

Conditions : Naga, Niveau 1 uniquement

Avantage : Choisissez une lignée.

- *Caméléon* : Vous obtenez l'option de PNJ *caméléon I* sur tous les terrains.
- *Cobra* : Votre Intelligence augmente de 2 et vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence au résultat de vos Dés d'Action. Toutefois, votre Force et votre Dextérité diminuent de 2 chacune.
- *Python* : Votre Force augmente de 2, votre Coup de queue acquiert *étreinte* et vous obtenez Constriction I. Toutefois, votre Charisme diminue de 2 et vous êtes *lourdaud*.
- *Vipère* : Votre Force augmente de 1 et vous pouvez cracher du poison (attaque aveuglante II : projectile de 6 m ; Volonté DD 15 ou *aveuglé* pour 2d6 rounds).

TRIBU NEZUMI

Vous appartenez à l'une de ces tribus plus petites et plus secrètes d'hommes-rats.

Conditions : Nezumi, Niveau 1 uniquement

Avantage : Choisissez une tribu.

- *Oreille déchiquetée* : Votre Charisme augmente de 2 et vous obtenez un bonus de +2 aux jets de Diplomatie.
- *Os brisé* : Votre Force augmente de 2 et vous obtenez un *cuir épais* 2 et une Résistance au Froid 5. Toutefois, votre Intelligence et votre Sagesse diminuent de 2 chacune.
- *Patte avide* : Votre Dextérité augmente de 2 et vos incréments de perception visuelle sont égaux à votre Sagesse $\times 15$ m. De plus, vous ignorez les malus de portée des 2nd et 4^{ème} incréments lorsque vous prenez le temps de Viser. Toutefois, votre Charisme diminue encore de 2 et vous devenez *sensible à la lumière*.
- *Troisième moustache* : Votre Intelligence augmente de 2. De plus, une fois par scène, vous pouvez réclamer un indice gratuit au MJ. S'il refuse, vous obtenez 1 Dé d'Action. Toutefois, votre Force diminue de 2 et votre Taille devient Petite.



Dons de Magie

DANSE DES ÉLÉMENTS I

Shugenja ou yojimbo, vous œuvrez en parfaite harmonie avec vos frères d'armes.

Avantage : À chaque fois que vous pouvez choisir un don, vous pouvez sélectionner un don de Magie à la place. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Caresse du vide (Manœuvre de Défense Totale) : À la fin de votre déplacement, le cas échéant, un allié profite également de votre bonus d'esquive tant qu'il vous reste adjacent.

DANSE DES ÉLÉMENTS II

Vous vivez en parfaite harmonie avec l'univers.

Condition : Alignement (Phénix), Danse des éléments I

Avantage : Vous pouvez appliquer un bonus magique de +3 ou un malus magique de -3 à tout jet d'Incantation dont vous êtes l'une des cibles. De plus, vous pouvez dépenser 1 Dé d'Action supplémentaire pour améliorer un jet.

DANSE DES ÉLÉMENTS III

Votre connexion avec l'Air, l'Eau, le Feu, la Terre et le Vide vous ouvre la voie de la grandeur.

Condition : Danse des éléments II

Avantage : Une fois par combat, lorsqu'un adversaire dépense un Dé d'Action, vous obtenez un Dé d'Action de type d4 qui est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin du combat. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Tous ne font qu'un (Manœuvre d'Incantation de Voie) : Vous pouvez dépenser 1 utilisation d'un sort de Voie dont la Sphère est supérieure ou égale à celle de ce sort pour convertir sans malus ni perte les dégâts en l'un des types suivants : divins, électriques, explosifs, feu (PA 5) ou froid.

FIDÈLE DE LA VOIE

Vous maîtrisez les forces mystiques des éléments.

Conditions : Alignement

Avantage : Choisissez 1 Voie de votre Alignement. Vous obtenez la première Sphère de cette Voie et ne pouvez plus apprendre la moindre Sphère dans celle-ci via des aptitudes de classes ou des dons d'une autre chaîne.

INITIÉ DE LA VOIE

Chaque étape est un pas vers l'illumination.

Conditions : Fidèle de la Voie

Avantage : Le personnage acquiert une sphère supplémentaire dans la Voie choisie pour le don Fidèle de la Voie.

Spécial : Ce don peut être choisi jusqu'à 4 fois.

Dons de Style

AU SERVICE DE L'EMPEREUR I

Les gens voient en vous l'un des plus proches serviteurs de l'Empereur.

Condition : Honneur 3 ou supérieur

Avantage : Votre Renom Militaire ou Noble augmente de votre Honneur pour déterminer à quelles Faveurs vous pouvez faire appel. De plus, vous pouvez améliorer la Confiance de vos Contacts pour 15 points de Réputation.

AU SERVICE DE L'EMPEREUR II

Lorsque vous parlez, c'est au nom de l'Empereur et de l'Ordre Céleste.

Condition : Alignement (Impérial), Au service de l'Empereur I

Avantage : La Disposition initiale de tout individu qui sert l'Empereur augmente de votre Honneur. De plus, l'Attitude de vos interlocuteurs ne diminue pas suite à un jet d'Intimidation réussi.

AU SERVICE DE L'EMPEREUR III

Lever la main sur vous, c'est se dresser contre l'Empereur lui-même.

Condition : Au service de l'Empereur II

Avantage : Tout individu qui sert l'Empereur et qui vous attaque perd immédiatement de la Réputation à hauteur de votre Honneur. De plus, lorsque vous versez un pot-de-vin votre modificateur augmente d'une catégorie (maximum Incroyable).

CONTEUR DE LÉGENDES

Vous savez raconter vos exploits de sorte qu'ils restent gravés dans les mémoires.

Conditions : Personnage Joueur uniquement

Avantage : Votre Légende augmente de 1. À la fin de chaque aventure, faites un jet de Diplomatie (DD 20 + le Niveau de Menace). Sur un succès, vous et chaque allié obtenez 1 point de Réputation. Aucun personnage ne peut gagner plus de 2 points de Réputation par aventure de cette manière.

INSINUATION INDIGNANTE

Vous emmêlez les individus honorables dans vos inextricables intrigues.

Conditions : Honneur 1 ou inférieur

Avantage : Sur un jet de Stratégie réussi, la marge d'erreur de votre cible augmente de son Honneur s'il est supérieur à 2. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Tes ancêtres sont tellement gros... (Manœuvre de Provocation) : Vous obtenez un bonus sur votre jet égal à l'Honneur de votre cible.

Dons de Terrain

MAÎTRISE DU TERRAIN I

Voici un nouveau choix pour ce don.

- *Outremonde :* Vous obtenez une Résistance à la Souillure 1.

Spécial : Le terrain de l'Outremonde prend effet quasiment partout au sud de la Grande Muraille des Bâtisseurs, ainsi qu'à Jigoku.

MAGIE

Les écoles de shugenja de Rokugan forment des conseillers et des prêtres capable de parler aux Kami qui constellent le monde (ou pour d'autres, à leurs ancêtres). En empruntant une Voie, un shugenja apprend à entrer en communion avec un ou plusieurs des Cinq Anneaux (l'Air, l'Eau, le Feu, la Terre et le Vide) pour accomplir de véritables miracles. Certaines écoles de shugenja se spécialisent dans d'autres formes de magie plus rares, plus secrètes voire interdites, d'où l'existence d'autres Voies moins universelles.

Nouvelles Voies

La Voie du Vide est l'interprétation rokugani de la Voie de la Chance. En voici quelques nouvelles.

CRISTAL

Cristal I : Vous obtenez le don Héritage Élémentaire (Cristal) et vos attaques en mêlée et à mains nues deviennent *acérées* à hauteur de votre Sphère de Cristal.

Cristal II : Vous obtenez une *défense naturelle (dégâts éblouissants)* qui inflige des dégâts triplés. Contre les créatures dotées de l'Alignement Iuchi-ban ou Outremonde, cette défense est *sanglante*.



Cristal III : Vous ignorez les conditions *dissimulé* ou *invisible* contre les créatures dotées de l'Alignement Iuchiban ou Outremonde.

Cristal IV : Vous obtenez le don Lignée Élémentaire (Cristal) et vos attaques en mêlée et à mains nues deviennent *acérées* à hauteur de 2 fois votre Sphère de Cristal.

Cristal V : Vous obtenez une Résistance aux Aliénements Iuchiban et Outremonde 5 et les ennemis qui échouent à leur jet de sauvegarde contre votre *défense naturelle* sont *aveuglés* pendant 3d6 rounds.

NEMURANAI

Nemuranai I : Vous obtenez le don Maîtrise des Enchantements I.

Nemuranai II : Le coût total en Réputation de vos Objets Magiques diminue de votre Sphère de Nemuranai (minimum 1/2 total).

Nemuranai III : Vous obtenez le don Maîtrise des Enchantements II.

Nemuranai IV : Les Objets Magiques que vous fabriquez vous-même ne comptent pas dans la limite de vos Récompenses.

Nemuranai V : Vous obtenez le don Maîtrise des Enchantements III.

SANG

Sang I : Vous pouvez devenir ou cesser d'être *ensanglanté* à votre guise. Chaque round durant lequel vous saignez, vous infligez un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à votre Sphère de Sang.

Sang II : Vous obtenez une manœuvre :

Frappe sanglante (Manœuvre d'Attaque) : Si votre arme est *sanglante*, la cible est automatiquement *ensanglantée* (elle n'a pas droit à un jet de Vigueur).

Sang III : Vous obtenez une Résistance aux Armes Tranchantes 4.

Sang IV : Vous obtenez la manœuvre Du sel sur la plaie, et vos actions Épuiser deviennent *sanglantes*.

Sang V : Votre marge de critique augmente de 2 lorsque vous attaquez des ennemis *ensanglantés*.

TABLEAU 3 : OUTILS

Nom	Effet	Tai/Mains	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
Service à thé	Artisanat (Cérémonie du Thé)	TP/2m	Fragile 2	10S	2kg	Ancien	20 pa

TABLEAU 4 : CONSOMMABLES

Nom	Effet	Utilisations	Tai/Mains	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
Doigt de jade	Résistance à la Souillure 1	7	Inf/—	Fragile 1	5J	100 g	Primitif	10 pa

FORGE

Outils

Service à thé : Théière, réchaud, tasses, cuillères, et autres ustensiles permettant de préparer une Cérémonie du Thé en toute occasion.

Consommables

Doigt de jade : Comme son nom l'indique, ce morceau de jade fait environ la taille d'un doigt et protège son porteur contre la Souillure de l'Outremonde. Après avoir absorbé 7 points de Souillure, il est entièrement corrompu et tombe en poussière.

Armures

À l'exception de certains berserkers, presque tous les samurais apprécient le confort et la sécurité d'une armure.

AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Chaque Clan possède une technique pour réaliser des armes adaptées à ses écoles de bushi. Ce sont des équipements onéreux, réservés aux meilleurs samurais du Clan ou comme cadeaux prestigieux.

Crabe : La famille Kaiu forge des armures hérissées de lames et de pointes qui en font aussi des *armes* idéales pour le combat (très) rapproché.

Dragon : Grâce au soutien indispensable des Tamori, les armures Mirumoto protègent leur porteur contre les pouvoirs des shugenja.

Grue : Légères et flexibles, les subtiles armures Kakita paraissent presque invisibles.

Licorne : Des siècles d'exil dans les déserts arides et les froids polaires ont appris au Clan à se vêtir d'armures adaptées aux pires conditions.

TABLEAU 5 : AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Nom	RD	Effet	MD	MAJ	Vitesse	Déguis	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Facture</i>											
Crabe	—	+2 dégâts (mains nues/lutte)	—	—	—	-4	—	+2	—	Primitif	+50%
Dragon	—	Résistance aux Sorts 4	—	—	—	—	—	+2	—	Primitif	+50%
Grue	—	—	—	+1	+1,5 m	—	—	+5	-50%	Primitif	+200%
Licorne	—	Résistance au Froid et à la Chaleur 4	—	—	—	—	—	+2	—	Primitif	+100%
Lion	—	Bonus d'équipement de +2 à l'Intimidation	—	—	—	—	—	—	—	Primitif	+50%
Mante	—	Résistance aux Chutes 2 ; bonus d'équipement de +2 au Camouflage sur un terrain	—	—	—	—	—	+2	—	Primitif	+50%
Phénix	+1	—	—	—	—	—	+1 jet	+5	—	Primitif	+100%
Scorpion	—	—	+1	—	—	+4	—	+2	—	Primitif	+50%

Lion : Ornée d'une authentique crinière de lion, les armures Matsu confèrent à leur porteur une apparence positivement terrifiante.

Mante : Les Yoritomo créent pour les bushi de leur Clan des armures qui les camouflent et les protègent de leur environnement.

Phénix : Telle un yojimbo Shiba, une armure du Phénix protège l'intégrité physique de son porteur.

Scorpion : La famille Shosuro est à l'origine de ces armures cousues dans la soie et sous des vêtements en apparence inoffensifs.

Armes

Voici une liste des armes les plus communes de l'Empire d'Émeraude.

ARMES CONTONDANTES

Bo : Le bo est un simple *bâton*, apprécié des voyageurs et des maîtres des arts martiaux.

Dai tsuchi : Le dai tsuchi est un *marteau de guerre*, apprécié par les bushi du Clan du Crabe pour sa capacité à fracasser les carapaces des oni.

Jitte/sai : Ces armes de paysan servent d'abord à désarmer qu'à réellement blesser.

Jo : Ce demi bo est une *canne*, souvent utilisée par paire par d'habiles combattants.

Kusarigama : Cette arme appréciée par le Clan de la Mante est une sorte de *chaîne cloutée fourchue*.

Kyoketsu-shogi : Cette corde de soie terminée par un grappin claque comme un *fouet fourchu*.

Machi-kanshisha : Utilisé par la famille Kaeru pour maintenir l'ordre dans la Cité de la Grenouille Riche, ce *gourdin* s'utilise aussi... comme une pipe.

Manrikikusari : Cette *chaîne* est lestée de lourds points à ses extrémités.

Nunchaku : Cette arme de paysan servant normalement à battre les blés se révèle toute aussi efficace pour battre ses ennemis.

Sang kauw : Cette arme exotique est une sorte de *bâton de guerre* utilisé uniquement par les spécialistes des arts martiaux.

Tetsubo : Cette arme, favorite de la famille Hida, n'est rien d'autre qu'une imposante *massue*.

Tonfa : Cette arme est un outil défensif efficace qui peut servir à attaquer quand on le fait tourner.

ARMES TRANCHANTES

Aiguchi/tanto : Bien que l'aiguchi ait une garde et le tanto non, ces armes sont de simples *dagues*.

Bisento : Cet espèce de long nagamaki utilisé par les moines guerriers est une *vouge massive*.

Cimeterre : Très apprécié au sein de la famille Moto, le cimeterre est une *épée bâtarde de cavalerie*.

Kama : Traditionnellement associée à Yoritomo, cette adaptation de la faucille, une arme de paysan, commence à se forger une réputation.

Katana : Classique et efficace, le katana est l'arme de prédilection de la plupart des samurai.



Kumade : Cet étrange râteau n'est pas vraiment une arme mais agit comme un *médiocre corsèque*.

Ji : Cette lance à tête de hache est notamment utilisée par les gardes qui protègent l'Empereur.

Lance : Ce classique du combat monté est surtout utilisé au sein des Clans de la Licorne et du Bœuf.

Mai chong : Inventée par le Clan du Sanglier, cette arme insolite est une sorte de *fauchard massif*.

Masakari : Il s'agit là d'une simple *hachette*, aussi utilisée pour couper du bois.

Nagamaki : Ce long sabre monté sur une courte hampe de bois combine légèreté et efficacité.

Naginata : Cette arme d'hast est respectée dans tout Rokugan et favorisée par les bushi du Clan du Phénix pour son efficacité.

Ninja-to : Aussi méprisé que le katana est vénéré, le ninja-to est l'arme de mêlée préférée des ninja.

No-dachi : Cet énorme katana se montre très efficace contre la cavalerie.

Ono : Cette *bardiche* est une arme difficile à manier mais terriblement efficace.

Parangu : Cette *machette* est souvent utilisée par les marins du Clan de la Mante.

Sasumata/sodegarami : Ces armes, utilisées pour capturer plutôt que tuer, sont surnommées "attrape-homme" et agissent comme des *corsèques*.

Tessen : Apprécié par courtisans et officiers, cette arme défensive est un éventail de guerre.

Wakizashi : Cette arme, davantage une marque de statut à dire vrai, s'apparente à un *poignard*.

Yari : Ce *javelot* polyvalent est efficace pour chasser et se battre, notamment contre la cavalerie.

PROJECTILES

Sarbacane : Cette arme discrète est utilisée par les ninja pour projeter des fléchettes empoisonnées.

Nage-yari : Cette *javeline* n'est pas très efficace en mêlée mais se projette avec une grande précision.

Shuriken : Outil indispensable du ninja, cette arme facile à fabriquer est souvent empoisonnée.

Tsubute : Ce petit *caillou* émoussé en forme de disque sert surtout à créer une diversion.

ARCS

Arc court : Cet arc gaijin est essentiellement utilisé par la cavalerie du Clan de la Licorne.

Daikyu : Conçu pour s'utiliser à cheval, cet arc asymétrique est utilisé par de nombreux samurai.

Hankyu : Populaire chez les éclaireurs et les ninja, cet *arc à main* se dissimule aisément.

Yumi : Équivalent du daikyu chez les fantassins, cet *arc long* s'avère précis et puissant.

AMÉLIORATIONS D'ARME

Chaque Clan forge des armes exceptionnelles selon un procédé qui lui est propre. De telles armes peuvent constituer des présents de premier choix, mais il est autrement très rare (et très grave !) de les trouver entre les mains d'étrangers.

Crabe : Les lames et marteaux Kaiu sont si redoutables que même les oni les craignent.

Dragon : Les lames Mirumoto sont optimisées pour être utilisées de concert.

Grue : Les superbes lames Doji sont recherchées dans tout l'Empire pour leur fines gravures.

Licorne : Sans surprise, les armes de la famille Utaku se révèlent très efficaces à dos de monture.

Lion : Les armes forgées par la famille Akodo font payer le prix fort aux chiens sans honneur.

Mante : La famille Tsuruchi fabrique des armes qui se projettent ou se lancent avec précision.

Phénix : Les armes forgées par la famille Shiba servent à la défense plus qu'à l'attaque.

Scorpion : Les lames Bayushi sont vicieuses et se glissent sous les protections des armures.

TABLE 6 : AMÉLIORATIONS D'ARME

Nom	Effet	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Facture</i>						
Crabe	Inflige toujours des dégâts létaux ; inflige 1 point de dégâts de stress sur un coup raté	—	+2	—	Primitif	+100%
Dragon	Confère la manœuvre Attaque en rotation ; double les dégâts minimaux de la manœuvre si les deux armes utilisées disposent de cette facture	—	+2	—	Primitif	+100%
Grue	Bonus d'équipement de +2 à la Diplomatie	—	+5	-25%	Primitif	+150%
Licorne	Ajoute la propriété <i>cavalerie</i> et inflige +2 points de dégâts à dos de monture	—	+2	—	Primitif	+100%
Lion	Augmente la marge de critique de +2 contre les cibles de moindre Honneur	—	+5	—	Primitif	+200%
Mante	Ajoute les propriétés <i>lancer</i> et <i>perturbante</i> (mêlée) ; augmente la portée de 3 m (distance)	—	—	—	Primitif	+50%
Phénix	Ajoute la propriété <i>garde +1</i>	—	—	+25%	Primitif	+25%
Scorpion	Inflige +1 dé de dégâts d'attaque sournoise	—	+2	-25%	Primitif	+100%

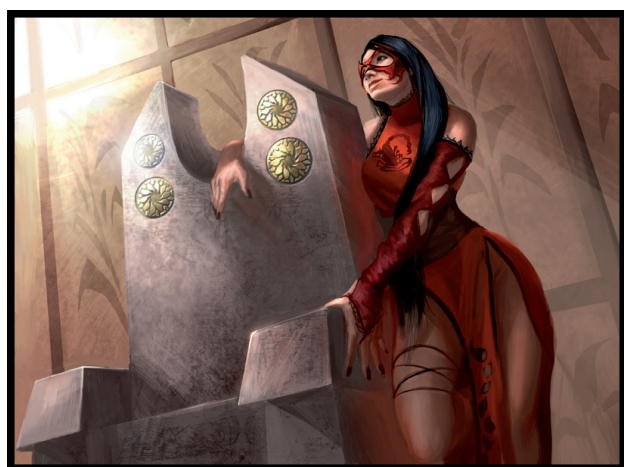
Renommée

La Renommée est un facteur social de premier ordre à Rokugan. Il ne suffit pas d'accomplir des exploits pour grimper les échelons de l'Ordre Céleste, encore faut-il qu'on vous y autorise. En tant que MJ, vous devez donc garder trois choses à l'esprit :

- Les Personnages Joueurs seront sans doute des nobles de plein droit dès le début de la partie. Il peut être utile de leur offrir suffisamment de Réputation pour qu'ils démarrent avec une Renommée Noble d'au moins 1 ou 2.
- Progresser dans une hiérarchie n'est pas chose facile. Vous pouvez ainsi décider d'augmenter le coût d'acquisition de tout Rang de Renommée autre qu'Héroïque, ou limiter leur acquisition aux circonstances propices.
- Les samurai en tout genre possèdent souvent une Renommée Militaire et Noble (pas forcément équilibrée). En revanche les vagabonds, comme les moines de Shinsei ou les ronin, possèdent souvent une Renommée Héroïque due à la reconnaissance des paysans, ce dont un "véritable" samurai ne se soucie guère.

TABEAU 7 : TITRES DE RENOMMÉE

Rang	Militaire	Noble
1	Ashigaru/hohei	Ji-samurai/vassal
2	Vétérane	Samurai
3	Nikutai	Diplomate
4	Gunso	Gokenin
5	Chui	Magistrat
6	Taisa	Karo
7	Shireikan	Gouverneur
8	Rikugunshokan	Hatamoto
9	Champion	Daimyo
10	Shogun	Empereur



ADVERSITÉ

Options de PNJ

Les créatures de l'Outremonde ne sont pas seulement redoutables, leur corruption est contagieuse !

Souillure (+2 PX par point) : À chaque fois le PNJ touche une cible, y compris avec une arme ou un sort, celle-ci contracte le nombre indiqué de points de Souillure.

Galerie de figurants

Voici quelques exemples de PNJ pour peupler vos parties du *Livre des Cinq Anneaux*.

Bushi (Humanoïde Marchant — 40 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol (7,5 m en armure) ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : Détermination V, Diplomatie IV ; Options : *don* (*Frappes rapides*, *Maîtrise du Iaijutsu I*), *manœuvre* (*Exploiter la faille*)

Attaques/Armes : Katana (dég 1d10+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*, *cavalerie*), Wakizashi (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

Équipement : Armure d'écailles partielle (RD 3, Résist Tranchant 2 ; MD -2 ; MAJ -1 ; Vit -1,5 m ; Déguis -8)

Montures/Véhicules : Mule (Vitesse 9 m ; Voyage 8 ; Tai/Déf G/III)

Trésor : 1E

Champion (Humanoïde Marchant — 80 PX) : For 18, Dex 10, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att IX ; Déf VI ; JS VII ; Santé IX ; Comp III ; CS : Détermination IX, Diplomatie VI ; Options : *don* (*Attaque en puissance*, *Frappes rapides*, 3 dons liés à son *Alignement*), *Intérêt* (*Alignement*)

Attaques/Armes : Katana béni (dég 1d10+6 divins ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 8*, *cavalerie* ; Essence : dégâts exotiques), Wakizashi (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

Équipement : Armure d'écailles partielle allégée et ajustée (RD 3, Résist Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Déguis -8)

Trésor : 2E, 1B, 1M



Courtisan (Humanoïde Marchant — 40 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : Détermination V, Diplomatie VI, Psychologie VI ; Options : *attirant I, don (Sens de la répartition I)*

Attaques/Armes : Wakizashi (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

Trésor : 1P

Inkyo (Humanoïde Marchant — 47 PX) : For 10, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 12 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf V ; JS VI ; Santé III ; Comp III ; CS : Détermination VI, Diplomatie IV ; Options : *don (Encres mystiques, Maîtrise du chi I, II et III)*

Attaques/Armes : Coup III (dég 2d6 létaux ; crit 19-20)

Trésor : —

Magistrat d'émeraude (Humanoïde Marchant — 45 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Fouille V, Investigation VIII ; Options : *don (Au service de l'Empereur I, Marque), honorable, Intérêt (Alignement : Impérial)*

Attaques/Armes : Katana (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*), Wakizashi (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

Équipement : Armure de cuir cloutée partielle (RD 2 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Déguis +0)

Trésor : 2C

Maho-tsukai (Humanoïde Marchant — 50 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf II ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : Détermination V, Intimidation III ; Options : *dévoué (Destruction V, Sang II), Intérêt (Alignement : Iuchi-ban), manœuvre (Blessure profonde)*

Attaques/Armes : Aiguchi (dég 1d6 létaux ; crit 20 ; propriétés : *lancer, sanglant*)

Trésor : 1B

Ninja (Humanoïde Marchant — 43 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 15 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : Acrobaties IV, Camouflage VI ; Options : *don (Maîtrise de l'embuscade I, Spectre I), manœuvre (Empoisonneur)*

Attaques/Armes : Ninja-to (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; propriétés : *finesse, PA 2*), Shuriken × 10 (1d4 létaux ; crit 20 ; portée 6 m × 2 ; propriétés : *empoisonné, PA 2*)

Équipement : Poison anesthésiant concentré (3 doses), Poison létal virulent (1 dose)

Trésor : 1B

Shugenja (Humanoïde Marchant — 40 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS IV ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination VIII ; Options : *dévoué (Air, Eau, Feu ou Terre IV), don (Maîtrise de la Dévotion I et II), Intérêt (Alignement)*

Attaques/Armes : Wakizashi (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

Trésor : 1M

Archétypes de figurants

Ces archétypes s'appliquent rapidement à tout PNJ issu de la Galerie pour mieux le faire correspondre à un membre d'un Clan ou d'une Race.

CRABE (+10 PX)

La Force et la Constitution du PNJ augmentent de 2 et il obtient *Intérêt (Alignement : Crabe)* et une *réduction des dégâts 2*.

DRAGON (+8 PX)

La Force et la Sagesse du PNJ augmente de 2 et il obtient *Intérêt (Alignement : Dragon), don (Combat à deux armes ou Coups rapides)* et toujours prêt.

GRUE (+7 PX)

La Dextérité et le Charisme du PNJ augmentent de 2, sa Défense augmente de 1 et il obtient *attirant II* et *Intérêt (Alignement : Grue)*.

IMPÉRIAL (+4 PX)

Le PNJ obtient *honorable, Intérêt (Alignement : Impérial)* et sommeil léger.

LICORNE (+9 PX)

La Force et la Constitution du PNJ augmentent de 2, sa Compétence Spécifique Équitation augmente de III et il obtient *combattant épuisant* et *Intérêt (Alignement : Licorne)*.

LION (+9 PX)

La Force et le Charisme du PNJ augmentent de 2, sa Compétence Spécifique Intimidation augmente de III et il obtient *Intérêt* (Alignement : Lion) et *menace de groupe*.

MANTE (+6 PX)

La Force et la Dextérité du PNJ augmentent de 2, sa Compétence augmente de I et il obtient *incassable* et *Intérêt* (Alignement : Mante).

NAGA (+3 PX)

La Taille du PNJ passe à G (1×2), sa Vitesse augmente de 3 m et sa Constitution et sa Sagesse augmentent de 2. Il obtient *actions proscrites* (Coup de pied, Dressage, Équitation), *poids des âges* et une attaque naturelle de Coup de queue I (dég 1d10 létaux, crit 20, propriétés : *allonge +1*).

NEZUMI (+7 PX)

La Vitesse du PNJ augmente de 3 m, sa Constitution de 2 et sa Compétence Spécifique Camouflage augmente de III. Il obtient *repoussant I* et une attaque naturelle de Morsure I (dég 1d8 létaux, crit 18-20).

OUTREMONDE (+10 PX)

La Force du PNJ augmente de 4, il obtient *Intérêt* (Alignement : Outremonde), *sans peur I*, *souillure I* et *terrifiant*.

PHÉNIX (+9 PX)

L'Intelligence et la Sagesse du PNJ augmentent de 2, sa Compétence Spécifique Détermination augmente de III et il obtient *don* (Chanceux) et *Intérêt* (Alignement : Phénix).

SCORPION (+7 PX)

La Dextérité et le Charisme du PNJ augmentent de 2, sa Compétence Spécifique Bluff augmente de III et il obtient *Intérêt* (Alignement : Scorpion).

Bestiaire

L'Empire d'Émeraude abrite toutes sortes d'anciennes et nobles créatures, mais l'Outremonde regorge de véritables monstres de cauchemar.

DRAGON DE JADE

Ces êtres sont les émissaires du véritable dragon de jade dans le monde des mortels. Tandis que celui-ci garde les Royaumes Célestes contre l'Outremonde et la Souillure, ses enfants portent sa volonté à travers Rokugan. Ce sont de splendides créatures au corps serpentin, recouvert d'écailles aussi dures et pures que le jade. Leur simple contact est délétère pour les créatures de l'Outremonde, et ils viennent parfois au secours de grands héros lorsque tout espoir semble perdu.

Tactiques : Les dragons de jade répugnent à blesser les créatures qui ne sont pas Souillées. Forcés à combattre, ils tenteront plutôt de les mettre hors d'état de nuire sans tuer. Mais face aux horreurs de l'Outremonde, ils frappent sans pitié.

Dragon de jade (Grande Bête Volante/Marchante — 121 PX) : For 14, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (1×3, Allonge 1) ; Vitesse 30 m en vol, 12 m au sol ; Init II ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé VI ; Comp III ; CS : Athlétisme VI, Détection V, Intimidation IV ; Options : *endurance aux dégâts* (Outremonde), *honorable*, *Intérêt* (Alignement : Royaume Céleste*), *sort naturel* (Aura de grâce, Immobilisation de personne, Téléportation II)

Attaques/Armes : Souffle de pureté (attaque divine III, cône de 9 m : dég 1d8 divins par 2 NM ; Réflexes DD 20 pour demi-dégâts ; améliorations : *alignée*), Morsure I (dég 1d10+2 létaux ; crit 18-20 ; améliorations : *alignée*), Griffes et ailes I × 4 (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; améliorations : *alignées*), Balayage de queue I (dég 1d10+2 létaux ; crit 20 ; améliorations : *aligné*, *allonge +1*)

Trésor : 3A, 2M

* Le Royaume Céleste est un Alignement réservé aux PNJ dont l'Outremonde est le seul Alignement Opposé.

Note : Le dragon de jade des origines possède les mêmes statistiques avec en sus l'archétype Kaiju.

KI-RIN

Les ki-rin sont des créatures majestueuses qu'on ne trouve très rarement en Rokugan. Originaires du royaume des esprits, elles ne s'aventurent jamais dans le royaume des mortels sans une bonne raison, et même alors, elles ne quittent que rarement les forêts les plus anciennes et sacrées. Ces créatures farouches craignent les mortels et n'accordent leur

confiance qu'aux plus humbles et sages. Parfois, une ki-rin entendra les derniers râles d'un honnête homme grièvement blessé et viendra soulager ses souffrances. Un simple contact de sa corne enchantée permettrait de guérir tous les maux.

Tactiques : Même confrontée au danger, une ki-rin ne combat jamais. Face à une menace, elle disparaît pour réapparaître au loin ou retourne directement dans le royaume des esprits.

Ki-rin (Grande Bête Esprit Marchante — 116 PX) : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 16 ; Tai G (1×2, Allonge 1) ; Vitesse 18 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf V ; JS VII ; Santé VI ; Comp — ; CS : Détection VI, Discrétion IV, Survie IV ; Options : *immunité aux infections, prudent III, sens aiguisés (odorat, vue), sort naturel (Camouflage naturel I, Délivrance des malédictions III, Guérison suprême, Harmonie naturelle, Voyage par les arbres)*

Attaques/Armes : Corne I (dég 1d10+2 létaux ; crit 20 ; améliorations : *sanglante*), Sabots × 2 (dég 1d8+2 létaux ; crit 20)

Trésor : 2T

KANSEN MAJEUR

Les kansen sont des esprits élémentaires corrompus par la puissance de Jigoku. Les kansen majeurs sont les plus puissants d'entre eux et ils répondent bien souvent en lieu et place d'un Kami lorsqu'un shugenja mal informé tente d'en invoquer un depuis l'Outremonde. Ces êtres souillés ressemblent à des nuages de poussière tourbillonnante. En fait, ils sont constitués de l'essence même de la Souillure, ce qui en fait des adversaires redoutable même pour les esprits les plus vertueux.

Tactiques : Les kansen majeurs sont sûrs de leur force, mais ne cherchent pas la victoire à tout prix. Leur seul objectif véritable est de propager la Souillure de l'Outremonde. Si un combat tourne à leur désavantage, ils n'hésiteront pas une seconde à fuir après avoir répandu leur corruption.

Kansen majeur (Grand Esprit Élémentaire Volant — 122 PX) : For 10, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai G (1×1, Allonge 2) ; Vitesse 9 m en vol ; Init VII ; Att VII ; Déf II ; JS VI ; Santé V ; Comp III ; CS : Bluff VI, Diplomatie VI, Psychologie IV ; Options : *rejetons d'outre-tombe, sort naturel (Injonction II, Quête), souillure 3*

Attaques/Armes : Contact intangible (attaque de diminution III ; Vigueur DD 20 ou diminution temporaire de 1 Con ou Sag), Sombres murmures (attaque dévoreuse d'âme III ; Vigueur DD 20 ou mort (standard) ou perte de 1 Dé d'Action et 10 points de Vitalité maximale (spécial))

Trésor : —

ORACLE DU SANG

L'Empire connut des heures des plus sombres lorsqu'il dut affronter le terrible Iuchiban, l'Adepté du Sang originel. Ce terrible sorcier ayant littéralement inventé une nouvelle magie plus pernicieuse et destructrice, la magie du sang, manqua par deux fois détruire tout Rokugan. Même après sa seconde mort, le doute demeure. Iuchiban pourrait revenir hanter les vivants demain ou peut-être dans des siècles. En tout cas, nul doute qu'il s'est préparé à son retour. L'oracle du sang est une créature étrange que nul n'a jamais réellement vu – ou survécu pour en parler. Il aurait été laissé par Iuchiban dans une grotte inconnue, d'où il s'infiltrait dans les rêves de Rokugani et particulièrement des adeptes du sang. Par télépathie, il leur enseigne les secrets de la magie du sang, pérennisant ainsi l'œuvre d'Iuchiban. Fait-il cela pour préparer le retour de son maître ou seulement dans le but de semer le chaos à travers l'Empire ?

Tactiques : Le véritable oracle du sang ne combat jamais en personne. Mais il permet parfois aux adeptes du sang d'invoquer son avatar, une terrible créature de sang dotée de pouvoirs impies.

Oracle du sang (Élémentaire Marchant — 100 PX) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (Allonge 2) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att VI ; Déf I ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : Athlétisme V, Bluff IV, Diplomatie IV ; Options : *endurance aux dégâts (létaux), dévoué (Chaos V, Destruction V, Sang V), don (Maîtrise du garrot I), grand nageur I, Intérêt (Alignement : Iuchiban), manœuvre (Du sel sur la plaie), sort naturel (Assassin imaginaire, Scrutation IV), talon d'Achille (jade), télépathie*

Attaques/Armes : Coup I (dég 1d6+1 létaux ; crit 20 ; améliorations : *étreinte, sanglant*), Noyade (constriction I : dég 1d10+1 létaux ; crit — ; améliorations : *sanglante* ; notes : *avantage de Lutte*)

Trésor : 1T

OROCHI

Les orochi sont de gigantesques dragons des mers qui terrorisent les navires s'aventurant sur leur territoire. Rapides et violents, ils tirent une grande fierté de leurs prises de chasses – les innombrables vaisseaux coulés au fond de l'océan. La plupart des marins rokugani les craignent et avec raison, mais il semblerait que le Clan de la Mante ait réussi à approcher voire apprivoiser certains spécimens. On ne saurait parler d'un orochi comme d'une monture, mais il arrive qu'un de ces monstres, après avoir été vaincu honorablement par un samurai, accepte de le servir ainsi que ses ancêtres.

Tactiques : Une fois lancé sur une proie, l'orochi fait preuve d'une rare violence au combat. Il frappe vite et sans pitié, réduisant le navire en miettes, puis dévore les ennemis tombés à l'eau.

Orochi (Gigantesque Animal Nageant — 123 PX) : For 20, Dex 10, Con 16, Int 6, Sag 10, Cha 5 ; Tai Gig (3×12, Allonge 2) ; Vitesse 30 m à la nage ; Init VII ; Att VII ; Déf III ; JS IV ; Santé IX ; Comp — ; CS : Athlétisme VI, Camouflage IV, Détection III ; Options : *endurance aux dégâts (froid), réduction des dégâts 5, robuste II, sens aiguë (odorat)*

Attaques/Armes : Morsure III (dég 2d12+10 létaux ; crit 17-20 ; améliorations : *étreinte*), Coup de queue II (dég 1d12+10 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *allonge +1, estreinte*), Constriction III (dég 4d8+10 létaux ; crit — ; notes : *avantage de Lutte*), Engloutissement III (dég 4d8+10 acide ; crit — ; notes : *avantage de Lutte*)

Trésor : 4A, 1T



PHÉNIX

Emblèmes du Clan du Phénix, ces animaux ne sont pas les gigantesques oiseaux de feu dépeints dans les légendes. En réalité, un phénix n'est pas plus gros qu'un pigeon et n'est certainement pas aussi dangereux qu'un dragon. Mais ces animaux demeurent magnifiques, intelligents et surtout dotés de cette formidable particularité de s'immoler chaque soir pour renaître de leur cendres au petit matin. Les phénix ne sont pas que le symbole, mais aussi souvent des alliés du Clan éponyme.

Tactiques : Les phénix sont quasi-immortels, car même leur mort physique ne les empêche pas de renaître au matin suivant. Ils ne combattent jamais.

Phénix (Très Petit Animal Élémentaire Volant/Marchant — 70 PX) : For 8, Dex 14, Con 10, Int 6, Sag 10, Cha 14 ; Tai TP (Allonge 1) ; Vitesse 48 m en vol ailé, 6 m au sol ; Init X ; Att I ; Déf III ; JS III ; Santé II ; Comp — ; CS : Acrobaties IV, Détection II ; Options : *diurne, éternel, immunité aux dégâts (feu), défense magique II, putréfaction morbide (feu), talon d'Achille (froid)*

Attaques/Armes : Serres I (dég 1d3-1 feu ; crit 20)
Trésor : 3T

Archétypes

La vénération des ancêtres rokugani permet aux héros tombés de rester vivants dans le cœur de ceux qui honorent leur mémoire.

SHYRIO (+40 PX)

Le shyrio est un esprit bienveillant. Reflet d'un héros disparu ayant trouvé la félicité dans le Yomi, le royaume des héros bénis. Lorsqu'il revient vers Ningen-do, c'est presque toujours pour guider ses descendants, qu'ils veulent de son aide ou non. Un shyrio ne peut être renvoyé, mais il n'existe qu'à proximité d'un de ses descendants. S'il est banni, il s'en retourne au Yomi pour un an.

Conditions : Humanoïde

Avantages : Le PNJ acquiert le Type Esprit et sa Constitution et son Charisme augmentent de 4 chacun. Il ne conserve que sa Vitesse la plus élevée qui devient une Vitesse en vol. Enfin, il obtient *immunité au renvoi, sort naturel (Cri de guerre, Injonction II, Héroïsme II, Marque de la Justice)* et télépathie.