

L'ERE DES 4 VENTS



GN LEGENDE DES CINQ ANNEAUX

« L5R », « Le livre de cinq anneaux », « L5A », et tous ses éléments et personnages sont tous sous copyright de [Five Rings Publishing Group, Inc.](#) Ils sont utilisés ici sans autorisation particulière, dans un but non lucratif et afin de faire vivre notre imagination.

Ce livret est issu des contributions successives de Pierre-Antoine Biggio et de Rodolphe Chartier. Mis en page par Pascal Schetelat.

Sommaire

Préambule :	4
Le livre de la terre : l'Empire d'Emeraude.....	6
Histoire et chronologie	7
Le Clan du Dragon	13
Le Clan de la Licorne	16
Le Clan du Crabe.....	19
Le Clan du Scorpion.....	22
Le Clan de la Grue	25
Le Clan du Lion.....	28
Le Clan du Phenix	30
Le Clan de la Mante	32
Familles Impériales	35
Les Rônins	38
1- Création de personnage.....	40
2- Désavantages.....	42
3- Avantages mineurs et majeurs	44
4- Compétences	48
5- Anneaux	50
3- Livre du Feu : Le champ de bataille	51
Règles Générales	52
Armes, Armures et Combats	55
Les vertus du Bushido	57
1- L'Ordre Céleste.....	58
2- Etiquette	61
3- La vie de la Cour.....	64
4- La Gloire	65
5- Perte de face	66
6- Le Duel.....	69

Préambule :

Il est tout d'abord primordial que nous remercions ici l'équipe de Seb Hovart de Nouvelle Contrée à qui nous avons piqué pleins d'idées géniales pour la conception de ces règles. Merci également à Pierre-Antoine Biggio qui a rédigé nombres des articles présents dans ces sections.

Merci à eux.

LA LEGENDE DES 5 ANNEAUX GRANDEUR NATURE

Bienvenue dans la vingt sixième année de règne de sa Majesté l'Empereur Toturi 1er.

Nous vous proposons de jouer un grandeur nature dans le monde exotique et fascinant de "la Légende des Cinq Anneaux", après la période de la Guerre des Clans, environ 26 ans après l'organisation des tournois d'Emeraude et de Jade.

Les évènements s'inspirent un peu de la période des Quatre Vents, l'édition Lotus du jeu, c'est-à-dire à la troisième édition du jeu de rôle. Nous espérons créer une harmonie de détente et de plaisir de jeu en un week end de diplomatie et de batailles épiques.

Vous trouverez dans ce livret tout le nécessaire pour créer votre personnage et réfléchir à son intégration dans le monde de Rokugan, ainsi qu'avec les autres joueurs du même Clan ou de la même faction.

A vous donc, de créer les futures légendes que conteront les générations futures de l'Empire d'Emeraude.

Vous ne connaissez pas L5A

Nous ne pouvons décrire ici l'étendue de l'identité des Clans et des protagonistes de ce vaste monde, ni son histoire entière faute de place.

Les précédents GN organisés par RAJR ont déjà abordés de nombreux sujets, bien que vous puissiez trouver de nombreux renseignements et liens sur les sites officiels de L5R.com et www.siroz.com au chapitre Livre des 5 Anneaux.

Vous connaissez L5A

Comme vous aurez pu le remarquer, nous jouons dans l'ère des 4 vents. Du coup, beaucoup de gens nous demandent ce qu'il est nécessaire de savoir sur cette époque. La réponse est simple : rien. En tout cas rien d'autre que ce que contient ce livret de règle.

Sans vouloir spoiler les gens qui ne serait pas au courant de la time-line officielle :

- ▶ Imaginez vous dans un Rokugan où Amaterasu se lève chaque matin et où Onotengu la remplace quand la nuit vient à tomber.
- ▶ Imaginez un Rokugan où la forêt de Shinomen est encore un lieu où l'on rêve.
- ▶ Imaginez un Rokugan où une apocalypse potentielle n'éclate pas tout les 5 ans, où la genèse du monde n'est pas remise en question toute les 5 minutes.

Je vous souhaite à tous une bonne lecture !



Le livre de

La TERRE

地

L'EMPIRE D'EMERAUDE

Histoire et chronologie

1- Il y a de cela mille ans...

L'empire d'Emeraude fut fondé par huit Kami, les enfants de Dame Soleil (AMATERATSU) et Seigneur Lune (ONNOTENGU), qui fondèrent chacun un des Clans majeurs. Le premier d'entre eux devint l'Empereur (HANTEI).

Quant au huitième Kami, Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé, il s'était égaré dans l'Outremonde et devint fou. Une guerre éclata alors entre les hordes de l'Outremonde dirigées par le Sombre Kami et l'Empire.

Finalement, un moine du nom de Shinsei alla trouver le Sombre Kami avec sept mortels, les Sept Tonnerres (un par clan majeur), et l'emprisonna à l'aide de douze Parchemins noirs. Depuis, le Clan du Scorpion veille sur ces douze Parchemins afin que nul ne libère Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé. Mille ans ont passé et un cycle vient de s'achever...

2- Le Coup d'Etat du Scorpion :

Profitant du conflit entre le clan du Lion et le clan de la Grue, BAYUSHI SHOJU, daimyo du clan du Scorpion, fit empoisonner leurs champions respectifs et s'infiltra dans la capitale, massacrant tout les courtisans qui s'y trouvaient ainsi que toute la famille impériale.

L'héritier fut sauvé grâce à la magie du clan du Phénix, à l'insu du clan du Scorpion. Seuls les clans du Lion, de la Grue et du Phénix étaient assez proches pour pouvoir intervenir rapidement.

Cependant, la magie du Phénix fut neutralisée par les protections de la capitale et les Grues et les Lions étaient en guerre. Cet état permit au clan du Scorpion de dérouler son coup d'état comme il l'avait prévu...

Tout ne se passa cependant pas comme le clan du Scorpion l'avait envisagé. Les clans du Lion et de la Grue parvinrent à mettre temporairement leurs différends de côté pour s'allier et faire le siège de la capitale. Le clan de la Licorne traversa tout l'Empire à une vitesse surnaturelle.

Le clan du Dragon, par un heureux hasard, faisait des exercices près de la Capitale. Ses troupes furent donc très rapidement sur place... Le Clan du Crabe s'est, quant à lui, mis en marche.

Le dernier espoir du Scorpion était le soutien de HIDA KISADA, le daimyo du Crabe, ouvertement hostile à la lignée des HANTEI. AKODO TOTURI, Daimyo du clan du Lion que l'on pensait mort empoisonné, réapparut et mena les assauts des troupes alliées. HIDA KISADA arriva enfin aux portes d'OTOSAN UCHI et rejoignit le camp des clans alliés. BAYUSHI SHOJU comprit alors qu'il avait perdu. Il fut tué par AKODO TOTURI lors d'un duel dans la salle du trône (duel que personne ne put voir).

AKODO TOTURI, n'avait pas été informé de la survie de l'héritier. Il se proclama alors Empereur. Cependant, l'héritier revint, après avoir passé son Gempukku (cérémonie qui permet à un adolescent d'entrée dans l'âge adulte), et reprit le titre qui était le sien.

AKODO TOTURI fut puni pour son crime et ne put laver son honneur dans le Sepukku. Il devint un ronin, TOTURI le noir. Le nom d'AKODO fut effacé des écrits impériaux et le reste de la famille eut le choix entre le sepukku, le statut de ronin ou l'intégration dans une autre famille du Lion.

Le clan du Scorpion fut également détruit via une purge menée par les légions impériales. Seule BAYUSHI KACHIKO fut épargnée. Le jeune Empereur HANTEI voulut effacer toutes traces de la lignée BAYUSHI et épousa BAYUSHI KACHIKO pour qu'elle porte les enfants de celui qui a détruit sa lignée (afin d'aller encore plus loin dans l'humiliation du clan du Scorpion et de son éradication).

3- La Guerre des clans :

La période qui a suivi le coup du clan du Scorpion a été nommée par les historiens la période de la Guerre des Clans. En effet, l'Empereur souffrant et les machinations de l'Impératrice KACHIKO ont plongé l'Empire d'Emeraude dans l'anarchie. Chaque clan poursuivait des buts personnels et l'intérêt de l'Empire passait au second plan.

Le clan du Crabe a passé un pacte avec l'Outremonde afin de pouvoir prendre le pouvoir par la force sans être inquiété par la tenue du Mur KAIÛ. Les forces de l'Outremonde ont même secondé le clan du Crabe dans l'attaque de la capitale : OTOSAN UCHI.

Le clan de la Licorne a profité de cette anarchie pour se faire reconnaître comme clan

majeur à part entière et a joué le rôle vacant de Champion d'Emeraude en assurant la justice sur l'ensemble de l'Empire. C'est l'un des rares clans dont les objectifs personnels étaient en corrélation avec l'intérêt de l'Empire. Ils ont également pris soin des populations d'Heïmins (paysans) laissés pour compte dans les ravages des guerres entre clans ou contre l'Outremonde. Cependant, les idées ramenées des terres Gaijins restent blasphématoires...

Le clan du Dragon a continué de vivre retiré. La famille MIRUMOTO a tout de même pris un rôle actif. En effet, les armées de cette famille ont été placées sous la responsabilité du ronin (samouraï sans clan) TOTURI et elles ont donc participé activement à la Guerre des Clans sous l'égide du Loup Gris. De plus, la vendetta personnelle du Daïmyo de cette famille (MIRUMOTO HITOMI) contre HIDA YAKOMO (fils du Daïmyo du clan du Crabe, HIDA KISADA) a entraîné de nombreux conflits entre les armées du Dragon et le clan du Crabe (avec ses alliés de l'Outremonde).

Le clan de la Grue a souffert des attaques du clan du Crabe et des armées de l'Outremonde menées par le faux DOJI HOTURI (daïmyo du clan de la Grue). Jadis grenier de l'Empire, les terres de la Grue ne sont plus que cendres et ruines. Suite à l'intervention des ancêtres, le clan du Lion a terminé sa guerre contre la Grue et les efforts de ces deux clans et d'une poignée de samouraïs purs ont permis au clan de la Grue d'arrêter les armées de l'Outremonde et de détruire le faux DOJI HOTURI.

Le clan du Lion a détruit les terres du clan de la Grue. L'intervention des ancêtres a permis de stopper ce massacre. Il aura cependant fallu le sacrifice de MATSU TSUKO pour que le clan du Lion fasse la différence entre honneur et obéissance aveugle.

Le clan du Phénix a grandement souffert de la peste. Décimé par cette maladie, le clan a également dû faire face à la corruption et à la souillure. Forcés d'étudier les parchemins noirs, le clan a également succombé à leur puissance.

Enfin, le clan du Scorpion n'a jamais été réellement détruit. Vivant dans l'ombre et agissant sous l'égide de l'Impératrice KACHIKO, le clan a entretenu l'anarchie et le chaos entre les différents clans. Leur soif de vengeance ne s'est tarie que devant la menace de FU LENG en personne.

Les armées de Ronin de TOTURI ont également eu leur rôle à jouer dans cette période trouble. Poursuivi par le clan du Lion pour racheter leur honneur perdu par TOTURI, soutenu par le clan du Dragon, soutenu puis poursuivi par le clan de la Licorne, ces armées ont tout de même tenu la passe de Beïden contre les armées du clan du Crabe et de l'Outremonde (avec l'aide d'un puissant artefact appelé l'échiquier céleste et des samouraïs qui ont retrouvé ce nemuramaï (objet magique)). Empêchant ainsi le clan du Crabe de marcher sur eux à un moment où personne n'aurait pu les arrêter. Ensuite, leur rôle dans le second jour des Tonnerres a été également déterminant.

4- L'avènement de Fu-Leng :

Suite à la victoire du clan de la Grue et de ses alliées contre les forces de l'Outremonde, tout le monde espérait un retour au calme. Cependant, ce ne fut pas le cas.

Les armées du clan du Crabe, retenues un temps à la passe de BEÏDEN, avaient mis à profit le temps écoulé pour construire une flotte d'invasion. Poussé par les Kamis de l'eau mais aussi par les kansen maudits de FU LENG, les armées du clan débarquèrent à OTOSAN UCHI pour prendre le pouvoir par la force. Complètement prise au dépourvu, la ville ne pouvait se

défendre. Les combats furent violents mais la prise de la capitale ne fut qu'une formalité pour les troupes d'élites du clan du Crabe. HIDA KISADA, le Grand Ours, et son fils, HIDA YAKAMO, arrivèrent sans encombre dans la salle du trône pour terminer le travail et prendre la vie de l'Empereur. Ce dernier, gravement malade, âgé d'à peine 18 ans, ne pouvait rivaliser contre deux des plus grands guerriers de l'Empire. C'est alors qu'il succomba aux voix qui lui parlaient depuis des mois, lui promettant puissance et pouvoir en échange de son assentiment.

FU LENG s'incarna donc dans le corps de l'Empereur. HIDA KISADA quitta la salle du trône avec son propre katana planté dans le corps, porté par son fils. Les troupes de l'Outremonde se retournèrent contre leur « allié » du clan du Crabe. La bataille qui s'en suivit vit des onis, comme rarement vus depuis la première guerre contre l'Outremonde, détruire des régiments complets de samourais du clan du Crabe, des samourais souillés se retournés contre leurs camarades, etc... Le clan du Crabe se retira, profondément blessé et affaibli...

Les troupes de l'Outremonde marchaient librement dans la capitale. FU LENG marchait à nouveau sur l'Empire d'Emeraude, sous la forme de l'Empereur.

Complètement désorientés par l'attaque du clan du Crabe et par la présence de troupe de l'Outremonde, les samourais fidèles à l'Empire d'OTOSAN UCHI se sont tournés vers le seul repère qu'ils avaient encore : l'Empereur. Principalement composés de samourais du clan du Lion, ces troupes choisirent d'honorer leur serment, protéger l'Empereur, malgré la présence des troupes de l'Outremonde au côté de ce dernier.

Les armées des différents clans se réunirent petit à petit devant OTOSAN UCHI :

Le clan du Crabe envoya également un détachement mais le gros des forces restantes devaient reprendre le mur Kaïu repris par les forces de l'Outremonde durant la bataille d'OTOSAN UCHI.

Les armées du clan du Lion étaient également présentes mais dans l'indécision la plus grande : ils ne pouvaient se résoudre à attaquer l'Empereur, alors qu'ils avaient juré de le défendre. Une scission se produisit alors et une partie des troupes du clan du Lion choisirent de protéger OTOSAN UCHI alors que l'autre partie se mit sous l'autorité de TOTURI pour attaquer OTOSAN UCHI.

Le clan du Dragon fut, une fois de plus, le premier clan sur les lieux.

Le clan mineur de la Mante amena sur place une armée composée de plusieurs clans mineurs. Cette armée était la plus importante de toutes les armées et pouvaient apporter un réel avantage aux troupes coalisées. Cependant, YORITOMO, Daïmyo du clan mineur de la Mante, demanda, en échange de l'aide de ses armées, que le clan de la Mante soit reconnue comme clan majeur (après tout, ce clan avait été fondé par un des enfants de HIDA) à l'issue de la bataille (avec incorporation des autres clans mineurs de la coalition comme famille du clan de la Mante). TOTURI accepta cette offre.

Le commandement des forces d'attaques fut confié à TOTURI. Le plus grand général de l'Empire se retrouvait à nouveau à coordonner l'attaque d'OTOSAN UCHI. Cependant, un

renfort inespéré vint porter secours aux armées des Grands Clans. Les anciens samouraïs du clan du Scorpion apportèrent une connaissance inégalée de la ville et des faiblesses de ses défenses ainsi que des personnes infiltrées dans la ville à même d'ouvrir les portes au bon moment ou d'apporter des informations sur les troupes des défenseurs.

Peu de temps avant l'assaut, MATSU TSUKO ne pouvant se résoudre à attaquer l'Empereur, demanda un entretien à TOTURI. Cet entretien dura une nuit et au matin, MATSU TSUKO pratiqua le suicide rituel (seppuku), assisté par TOTURI.

L'assaut fut enfin donné. TOTURI lança la première charge au nom de MATSU TSUKO. Les samouraïs du clan du Lion comprirent le geste de leur Daïmyo ainsi que le fait qu'elle avait racheté l'honneur de tout son clan par son geste et que chacun pouvait combattre l'Outremonde et l'Empereur librement. Le clan du Lion fut à nouveau réuni sous l'égide de TOTURI et contre l'Empereur.

Les combats qui suivirent furent d'une rare violence. Un maître élémentaire du clan du Phénix succomba à la corruption pendant les combats et fit des ravages dans les troupes des Grands Clans. Il ne fut arrêté que par le sacrifice de plusieurs de ses égaux et par le sacrifice de SHIBA UJIMISTU, Daimyo du clan du Phénix. Les membres de l'ex clan du Scorpion apportèrent une aide précieuse et évitèrent le gaspillage de nombreuses vies par leurs actions de sabotages. Les ronins de TOTURI montrèrent également que leur général avait fait d'eux une armée à part entière, digne des plus grandes armées des clans majeurs...

5- Le second jour des Tonnerres :

Durant le combat, 8 personnes furent introduites dans le palais impérial par KACHIKO elle-même, via un passage secret connu d'elle seule : TOTURI, DOJI HOTURI (Daïmyo du clan de la Grue), ISAWA TADAKA (Maître élémentaire de la Terre du clan Phénix), HIDA YAKAMO (Daïmyo du clan du Crabe suite à la mort présumée de son père), MIRUMOTO HITOMI (Daïmyo de la famille MIRUMOTO), OTAKU KAMOKO (Daïmyo de la famille OTAKU), un Ronin encapuchonné et TOGASHI YOKUNI (Daïmyo du clan du Dragon). Ces 9 personnes (8 personnes et KACHIKO) s'introduisirent dans la salle du trône pour affronter une fois de plus FU LENG. En effet, chacune de ces personnes (hormis TOGASHI YOKUNI et le ronin) possédait l'âme d'un tonnerre (les premiers mortels à avoir combattu FU LENG avec SHINSEÏ). TOGASHI YOKUNI révéla alors sa vraie nature : il était le premier TOGASHI, le Kami, et n'avait jamais cessé d'être à la tête de son clan depuis le premier jour. Il affronta FU LENG sous sa forme originelle : celle d'un Dragon. Il fut battu par FU LENG. MIRUMOTO HITOMI prit alors le 12ème parchemin noir dans le cœur de TOGASHI. Elle l'ouvrit. FU LENG était maintenant pleinement incarné dans le corps de l'Empereur, libéré de la prison dans laquelle les premiers tonnerres l'avaient enfermés. Cependant, en étant pleinement incarné, il devenait également mortel. Un combat s'engagea entre les Tonnerres et FU LENG. Celui qui ne doit être nommé fut finalement vaincu mais plusieurs des tonnerres y perdirent la vie : DOJI HOTURI ET ISAWA TADAKA.

Avec la mort de FU LENG, la bataille d'OTOSAN UCHI fut rapidement gagnée par les armées des clans.

Suite à cette grande bataille, TOTURI fut nommé Empereur et devint TOTURI 1er. Son premier geste fut de réhabiliter le clan du Scorpion dans son entier : nous ne pouvons condamner un clan pour les actions d'un seul homme, même si il en est le Daïmyo. BAYUSHI KACHIKO devint le nouveau Daïmyo du clan. Ensuite, TOTURI décréta que le clan de la Mante devenait un clan majeur avec intégration des clans mineurs qui l'avaient accompagné comme famille du clan majeur de la Mante. Enfin, TOTURI 1er passa, comme HANTEÏ en son temps, une nuit à évoquer Rokugan avec le Ronin qui avait guidé les Tonnerres. De leurs échanges est né le Nouveau Tao de Shinsei. Ce Tao apporte de nouveaux éclairages sur la position des hommes et des kamis.

1 an plus tard l'empire était à peine remis des terribles évènements qui l'avaient bouleversé, lui ainsi que le royaume céleste. L'Empereur Toturi 1er décida d'organiser les indispensables tournois d'Émeraude et de Jade afin de désigner les Champions capables d'aider sa Majesté et les grands daimyôs de Clans à remettre l'Empire sur pied.

De nombreuses épreuves furent remportées ou perdues avec honneur et respect, les héros durent faire face à leurs pires cauchemars et traverser les enfers de Jigoku. Mais à la fin deux champions et un maître Kenshinzen étaient nés. C'était il y a 26 ans.

6- Aujourd'hui

Le règne de l'Empereur Toturi 1er a accordé un répit nécessaire aux Clans de Rokugan qui ont su mettre de côté leurs rancunes afin de bâtir ensemble l'avenir des terres d'émeraude. Pourtant des jours sombres s'annoncent, et en ce bel été le fils cadet de l'Empereur a décidé d'ouvrir sa première cour à Ryoko Owari Toshi, la cité des rumeurs et deuxième ville de l'Empire située au nord des terres accueillantes du Clan du Scorpion. Cette occasion unique déterminera quels prestigieux élus auront la chance de faire partie de sa suite.

Vous avez l'honneur de faire partie de sa liste d'invités !

Le Clan du Dragon



"Deux mains."

Mirumoto

Histoire et Origine

Fondé par le kami TOGASHI, le clan du Dragon est traditionnellement resté assez replié sur lui-même, se concentrant plus sur les questions mystiques et la recherche de l'illumination que sur une quelconque implication dans les affaires de l'Empire. Cependant, on peut compter un certain nombre de périodes où certaines familles du Clan se sont impliquées dans les affaires de l'Empire d'Émeraude. Cependant, jamais auparavant n'avait-on assisté au réveil de l'ensemble du Clan que durant la période dite de la guerre des clans, ni à des prises de position si fermes de la part de son Champion. Le Clan du Dragon s'est toujours montré intéressé par le SHINTAO et la recherche de l'illumination, de la même manière qu'il a toujours fait preuve d'un certain détachement par rapport aux normes sociales des autres Grands Clans.

Shintao : Écrits tirés des paroles du moine SHINSEÏ, qui sauva l'Empire en conduisant 7 mortels pour détruire Fu-Leng. De ces écrits ont été tirés la religion et la magie.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan du Dragon a maintenu d'avantage de relations avec leurs cousins que depuis tous ces siècles. Ils ont également accueilli récemment le fils aîné de l'Empereur dans l'enceinte enfumée du temple Agasha, à qui ils ont ouvert les portes de leurs Arts. Les rumeurs signalent une présence surprenante de moines de la famille Togashi sur les routes de l'Empire.

Les Familles du Clan du Dragon

<p>TOGASHI :</p> <p><i>Daimyô</i> : Togashi Hoshi</p>	<p>Etranges et ascètes, ces curieux moines sont considérés comme des nobles même si leur naissance dément bien souvent ce fait. On leur prête bien souvent des pouvoirs surhumains, et leurs corps sont toujours couverts de tatouages élaborés et fascinants. <i>Signes particuliers</i> : Chauves et tatoués.</p>
<p>MIRUMOTO :</p> <p><i>Daimyô</i> : Mirumoto Daini</p>	<p>Impétueux et sages, les samourais de cette famille utilisent les enseignements du "Niten" la voie du sabre établie par leur fondateur, et l'une des plus renommée et critiquée de l'Empire. Ils manient les deux sabres, et sont prompts à démontrer leur habileté. <i>Signes particuliers</i> : Parfois chauves, très religieux, manient les deux sabres.</p>
<p>AGASHA :</p> <p><i>Daimyô</i> : Agasha Tamori</p>	<p>Les shugenja de cette famille sont renommés pour leur entraînement martial, et les épreuves ascétiques qu'ils s'imposent, mais aussi pour leur qualité d'herboristes, de forgerons et de savants. Ils sont les créateurs de l'acier, de la poudre, et de la médecine avancée. <i>Signes particuliers</i> : Portent souvent des fioles et des colifichets, un peu "originaux".</p>
<p>KITSUKI :</p> <p><i>Daimyô</i> : Kitsuki Yasu</p>	<p>Issus de la famille Agasha, les membres de cette famille ont poussé plus avant l'amour de la science et de l'étude des hommes de leurs ancêtres. Certains d'entre eux sont de redoutables fonctionnaires de justice. <i>Signes particuliers</i> : Inquisiteurs.</p>
<p>TONBO :</p> <p><i>Daimyô</i> : Tonbo Toryu</p>	<p>Clan mineur de la Libellule, mais ambassadeur pour le compte du Clan du Dragon, ce clan est incontournable si l'on souhaite aborder le Clan du Dragon. <i>Signes particuliers</i> : Excentriques et innovants.</p>

<i>Les écoles officielles du Clan du Dragon</i>	
Mirumoto Niten	L'art des deux sabres.
Agasha Shugenja	Mystérieux prêtres et alchimistes.
Kitsuki Magistrat	Leur voie est celle de la vérité.
Ise-Zumi Togashi	Qui sont ils ?
Tonbo courtisan	Originaux et amicaux.
Tonbo shugenja	Voie du changement & de la divination.

Couleurs du Clan : Vert et Or

Le Clan de la Licorne



"Apprenez du passé ou il deviendra votre futur."

Histoire et Origine :

Fondé par la kami SHINJO, le Clan de la Licorne a passé la majorité de son existence hors de l'Empire. Clan de voyageur et d'explorateurs, les Licornes ont exploré les Sables Brûlants et les terres frontalières de l'Empire pendant près de 700 ans. Revenus dans l'Empire il y a presque deux siècles, ils sont toujours considérés comme partiellement barbares et n'ont jamais complètement intégré la civilisation et les bonnes manières de l'Empire. Le Clan de la Licorne est réputé pour deux choses. Tout d'abord pour sa cavalerie, inégalée dans l'Empire, autant quant à la qualité et la taille de ses chevaux que pour sa valeur au combat. D'autre part, la Licorne, avec ses caravanes, est peut-être le plus grand clan commerçant de l'Empire.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan de la Licorne a subi d'important changements. Une lutte interne aurait révélé la présence de traîtres à l'Empire, qui ont tous été exécutés et dénoncés à l'Empereur par le seigneur du Clan, Shinjo Yokatsu. Depuis lors, ils tentent de montrer à leurs cousins qu'ils souhaitent toujours être leurs alliés. Depuis 200 ans que la Licorne est revenue dans l'Empire d'émeraude, le Clan de la Licorne à toujours fait preuve de dévouement envers ses cousins, mais n'a jamais su renoncer à ce qui faisait de lui un paria. Plus maintenant. Les demeures et traditions de la Licorne restent identiques chez eux, mais dès qu'ils se trouvent en société ils obéissent aux lois de Rokugan. La Licorne ne souhaite plus rester à l'écart, demain elle sera aux côtés de l'Empereur !

Les Familles du Clan de la Licorne

<p>SHINJO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Shinjo Yokatsu</p>	<p>Décidés à prendre les positions les plus honorées de l'Empire, les membres de la famille Shinjo se montrent désormais sous les jours les plus fastes. Leur élégance et leur verbe se distingue autant que la justesse de leur bras. <i>Signes particuliers :</i> Parfois cheveux longs et boucs/barbes, distingués.</p>
<p>OTAKU :</p> <p><i>Daimyô :</i> Otaku Oshiko</p>	<p>Cette famille matriarcale est réputée pour la valeur de ses faits d'armes, et pour laisser ses actes parler pour elle. Les "Shiotome" ou vierges de bataille sont en effet aussi belles que mortelles. Les mâles de cette famille ne pourront jamais espérer atteindre une position importante au sein de leur famille, ni apprendre aucune des redoutables techniques de combat des Shiotome. <i>Signes particuliers :</i> Regard d'acier.</p>
<p>IUCHI :</p> <p><i>Daimyô :</i> Iuchi Yue</p>	<p>Les prêtres de la famille Iuchi sont des pionniers. Le voyage les fascine, et leur magie favorise le déplacement et le Vent. Ils n'inscrivent pas leurs sorts sur des parchemins mais sur des talismans. <i>Signes particuliers :</i> Curieux.</p>
<p>IDE :</p> <p><i>Daimyô :</i> Ide Tadaji</p>	<p>La famille Ide est une famille de diplomate qui a su s'adapter. elle s'adapte toujours, quelle que soit la situation. Autrefois marchands dans les terres barbares, ils ont à présent pour objectif de créer un nouveau climat de confiance avec les autres Clans. <i>Signes particuliers :</i> Affables et joviaux.</p>
<p>MOTO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Moto Arakase</p>	<p>Autrefois la gloire du Clan, le bras droit de Shinjo malgré son origine gaijin. Aujourd'hui déchue au même titre que la famille Hiruma. Ses membres ne sont plus gaijin depuis plus de 200 ans, mais ils gardent secrètes leurs traditions et leurs techniques. La terrible Garde Blanche, destinée à libérer leurs ancêtres de la damnation est aussi célèbre que crainte. Les Moto sont sujets à une malédiction particulière. <i>Signes particuliers :</i> Calmes en toutes circonstances.</p>

<i>Les écoles officielles du Clan de la Licorne</i>	
Shinjo kengo	Aussi vifs que les vents.
Iuchi Meishodo	Voyageurs et proches de la nature.
Shinjo Magistrat	Infatigables officiers de justice.
Ide Courtisan	volubiles et irrésistibles.
Garde blanche Moto	Damnés et fléaux du Mal.
Horiuchi meishodo	Discret créateurs de talismans.

Couleurs du Clan : Pourpre et Blanc

Le Clan du Crabe



"Le clan du Crabe ne protège pas le Mur. Il est le Mur."

Histoire et Origine :

Le Crabe, fondé par le kami HIDA, a de tout temps eu pour devoir sacré de défendre l'Empire contre les hordes de l'Outremonde. Ayant construit pour cela le Mur du Bâtitteur, il répartit ses troupes le long de ces fortifications et entretient en retrait une large bande de terres cultivées servant à l'alimentation de son armée.

Le Clan du Crabe a toujours vécu relativement en marge des autres clans. Il est avant tout organisé comme une armée et prête bien moins de valeurs à la politesse et aux convenances sociales que la majorité des autres clans.

Développements Récents :



questions...

Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan du Crabe se pose des questions. Certes, il comprend que cela prenne du temps pour que l'Empire se remette des guerres meurtrières qu'il a subit. Certes, ils ont déçu la confiance des autres Clans lorsqu'ils ont suivi leur daimyô aux côtés des horreurs de l'Outremonde pour destituer l'Empereur possédé. Mais aujourd'hui, malgré la mort du neuvième kami l'outremonde est toujours aussi actif. Aujourd'hui les promesses d'hier ne sont pas tenues, ou sont insuffisantes. Aujourd'hui le Clan du Crabe se pose des

Les Familles du Clan du Crabe

<p>HIDA :</p> <p><i>Daimyô</i> : Hida Ô-Ushi</p>	<p>Les Hida sont les piliers de Rokugan. Sans eux pas de gloire, pas de courtoisie, pas de mensonges, pas d'exploits. Sans eux il n'y a rien, et ils le savent. C'est ce défaut qui a faillit causer leur perte, et aujourd'hui ils referment lentement leur carapace. <i>Signes particuliers</i> : Bourrus et francs, souvent grands.</p>
<p>KUNI :</p> <p><i>Daimyô</i> : Kuni Amoro</p>	<p>Les sinistres shugenja de cette famille ont un tache sur leur nom. Cette tache porte un nom : Yori. L'outremonde est leur domaine, le purifier leur devoir. Leur activité est très intense depuis l'élection du Champion de Jade, Kitsu Yabu, et celui ci n'est jamais vu sans un membre de cet ordre auprès de lui. <i>Signes particuliers</i> : Inquiétant et sombres, visage tatoué comme les acteurs de théâtre "kabuki".</p>
<p>KAIU :</p> <p><i>Daimyô</i> : Kaiu Utagu</p>	<p>Artisans, bâtisseurs, véritable mur d'enceinte à eux seuls. Certains samourais de l'Empire prétendent qu'ils sont les véritables défenseurs de Rokugan. <i>Signes particuliers</i> : Aucuns, si ce n'est des armures ou armes élaborées.</p>
<p>HIRUMA :</p> <p><i>Daimyô</i> : Hiruma Kage</p>	<p>Les Hiruma ne sont plus rien. Du moins est ce ainsi qu'ils se voient. Leurs terres et biens sont irrémédiablement souillées, leurs ancêtres damnés, leurs célèbres techniques de combat oubliées... Il ne leur reste plus que le sens du devoir, qui lui ne s'est jamais émoussé. <i>Signes particuliers</i> : Moroses et agiles.</p>
<p>TORITAKA :</p> <p><i>Daimyô</i> : Toritaka Tatsune</p>	<p>Autrefois le clan mineur du Faucon, ces samourais ont été invités par le Clan du Crabe après les terribles pertes subies dans la Guerre des Clans. La vigilance de ses membres est légendaire, et profite désormais au Clan du Crabe. <i>Signes particuliers</i> : Vifs et alertes.</p>

<i>Les écoles officielles du Clan du Crabe</i>	
Hida bushi	Ils SONT la muraille.
Kuni shugenja	Sinistres mais garants de la pureté.
Hiruma éclaireurs	Intrépides et efficaces.
Yasuki Courtisan	Rusés et retors.
Kaiu maître de guerre	Gardiens immuables.
Toritaka gakikuri	Les yeux du Crabe.
Kuni Tsukai-sagasu	Les chasseurs de démons.

Couleurs : Gris anthracite, bleu foncé, et rouge

Le Clan du Scorpion



"Je sais nager."

Histoire et Origine :

Le Clan du Scorpion, fondé par le kami BAYUSHI, a toujours été le défenseur le plus loyal et le plus discret de l'Empire et de la famille HANTEI. BAYUSHI fut le seul à accepter de sacrifier même son honneur et sa réputation pour pouvoir défendre l'Empire. Le prix que le Scorpion doit payer importe peu, sa loyauté est sans faille. Le Scorpion est réputé pour sa fourberie et son absence d'honneur, image savamment calculée afin d'atteindre une efficacité maximale. Tous craignent le Scorpion, mais rares sont ceux qui lui résistent et savent protéger leurs secrets contre ses espions et ses courtisans.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le clan du Scorpion a maintes fois démontré son efficacité à protéger l'Empire. Son daimyô, Bayushi Yojiro insiste pour redorer l'image de son Clan, afin que les autres Clans comprennent que le Scorpion n'est l'ennemi que de ceux de l'Empire.

Les Familles du Clan du Scorpion

<p>BAYUSHI :</p> <p><i>Daimyô :</i> Bayushi Yojiro</p>	<p>Famille révérée et détestée pour sa fonction. Si quelqu'un possède un secret, un Bayushi quelque part en connaît la nature... Cependant la réputation de samouraï honnête de Bayushi Yojiro conforte peu à peu les courtisans de la Cour que la famille Bayushi entraîne le Clan dans la clarté. <i>Signes particuliers :</i> Élégants et sombres, portent tous un masque.</p>
<p>SHOSURO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Shosuro Kiyoko</p>	<p>Diplomates du Clan, mais aussi mécène de nombreux artistes, ont dit que le sourire d'un Shosuro entraîne extase et fatalité. <i>Signes particuliers :</i> Courtois et souriants, portent tous un masque.</p>
<p>SOSHI :</p> <p><i>Daimyô :</i> Soshi Nobuko</p>	<p>Une bien curieuse famille... En son sein sont nés un sauveur de l'Empire qui fit échouer les plans du terrible Iuchiban, ainsi que le père de la justice Rokugani. Ils forment de brillants magistrats, aussi discrets qu'efficaces. <i>Signes particuliers :</i> Quelconques, portent tous un masque.</p>
<p>YOGO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Yogo Jamoku</p>	<p>Ce sont eux qui placent les glyphes qui protègent les quartiers impériaux. Ce sont eux qui ont la charge des secrets les plus gardés. Certains d'entre eux sont frappés d'une terrible malédiction qui frappe l'être qu'ils chérissent le plus. <i>Signes particuliers :</i> Emaciés, portent tous un masque.</p>
<p>USAGI :</p> <p><i>Daimyô :</i> Usagi Ozaki</p>	<p>Chasseurs de sorciers impies et de sociétés secrètes, les membres de ce clan ont échappés de peu à l'extinction par le Clan du Scorpion. Nul ne sait ce qui a motivé Bayushi Yojiro a adopter cette famille, toujours est il que les Usagi ont lavé leur noms, et qu'ils poursuivent leur but par mis l'un des Clans Majeurs de Rokugan. <i>Signes particuliers :</i> Discrets, style athlétique.</p>

<i>Les écoles officielles du Clan du Scorpion</i>	
Bayushi kengo	Rapides et précis.
Yogo Kuwasu	Gardiens des glyphes.
Shosuro courtisan	Maîtres de la réception.
Soshi magistrat	A l'origine des lois.
Usagi bushi	Acrobates et traqueurs de maho.

Couleurs : Noir et Rouge sang

Le Clan de la Grue



"Un homme. Un katana. Un coup"

Histoire et Origine :

La Grue, fondée par la kami DOJI et le champion KAKITA, a de tout temps été garante de la civilisation, des arts et de la civilisation (étiquette, ordre, etc...) de l'Empire. Il est parfois dit que c'est le Clan de la Grue qui définit ce qu'est l'Empire et la Civilisation. La Grue est le symbole de l'honneur et du raffinement pour tout l'Empire. Hormis son excellence dans le domaine des arts et de la culture, le Clan de la Grue compte aussi dans ses rangs l'école KAKITA formant les meilleurs duellistes de l'Empire, et les DAIDOJI, combattants prêts à tout pour défendre le clan.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan de la Grue a eu à essuyer des accusations d'alliance avec des gaijins pour de l'or. Ces accusations se révélèrent être fausses, mais coûtèrent la vie au grand maître Kakita Toshimoko qui se fit seppuku devant la cour impériale. Sans précédent, les deux "Mains" de l'Empereur sont intimement liées. Certes il existe encore quelques désaccords, mais les deux Clans sont d'accord qu'il faut tout d'abord consolider l'Empire.

Les Familles du Clan de la Grue

<p>DOJI :</p> <p><i>Daimyô :</i> Kuwanan</p>	<p>Les courtisans les plus aimés et les plus craints de Rokugan. Il n'est pas un fief qui ne leur doive faveurs et obligations. Ils sont la source des règles de l'étiquette, de l'art, et de la mode. Aujourd'hui cependant cette illustre famille a perdu un avantage qu'elle compte bien reprendre : l'impératrice n'est plus une Doji... <i>Signes particuliers :</i> La classe incarnée, toujours polis.</p>
<p>KAKITA :</p> <p><i>Daimyô :</i> Kakita Yoshi</p>	<p>Artistes et perfectionnistes dans le moindre de leurs gestes. Le maître de l'Académie Kakita, Doji Sendoshi, s'est vu accordé la main de la fille de Kakita Yoshi, et porte depuis le prestigieux nom de cette famille. <i>Signes particuliers :</i> La classe incarnée, toujours polis.</p>
<p>DAIDOJI :</p> <p><i>Daimyô :</i> Daidoji Uji</p>	<p>Gardiens du CLan, les Daidoji sont des guerriers appréciés par les membres du Clan du Crabe eux mêmes, des gardes du corps, et des éclaireurs. La légende veut que les nobles du Clan de la Grue se teignent les cheveux en blancs en hommage au fondateur de cette famille, dont les cheveux avaient perdu toute couleur du à l'intense terreur qu'il éprouva en cherchant le corps de sa sœur dans l'outremonde. <i>Signes particuliers :</i> Disciplinés, toujours polis.</p>
<p>ASAHINA :</p> <p><i>Daimyô :</i> Asahina Tomo</p>	<p>Pacifistes par dessus tout, créateurs d'objets enchantés, les prêtres de cette famille sont réputés pour leur diplomatie et leur magie de soin. <i>Signes particuliers :</i> La classe incarnée, toujours polis.</p>
<p>TSUME :</p> <p><i>Daimyô :</i> Tsume Takashi</p>	<p>Devenue une famille par ses faits d'armes envers le Clan du Lion, ses membres sont de terribles combattants dans un Clan de courtisans. <i>Signes particuliers :</i> Disciplinés, en armure.</p>

<i>Les écoles officielles du Clan de la Grue</i>	
Kakita kenshinzen	Un sabre, un coup.
Asahina tsangusuri	Pacifiques enchanteurs.
Doji courtisan	La source de la bien séance.
Daidoji yojimbo	Les grues de fer.
Artisan kakita	l'art à l'état pur.
Tsume lancier	La voie de la lance.

Couleurs : Bleu azur et Argent

Le Clan du Lion



"Nous n'avons pas de temps à perdre à jouer... Notre métier, c'est la Guerre."

Histoire et Origine :

Fondé par le kami AKODO, le Clan du Lion est la main droite de l'Empereur, le parangon de l'honneur et de la droiture. Le clan du Lion s'est toujours consacré en premier lieu à la guerre, formant ainsi la plus grande et la plus efficace des armées de l'Empire, ainsi que la majeure partie des membres de la Garde Impériale. Le Clan du Lion s'est toujours montré méprisant des intrigues courtoises, de la magie ou des enseignements de SHINSEÏ. C'est avant tout la voie de la Lame et les enseignements du Bushido qui ont toujours guidé les guerriers du Lion.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan du Lion a accompli de véritables miracles de diplomatie. Contre toute attente, il a réussi à négocier la paix avec le Clan de la Grue, et nouer de nombreux accords avec d'autres clans. Le Champion de Jade porte de plus le mon (blason) de la famille Kitsû. Le Clan du Lion est, de son propre mérite, la coqueluche de la Cour depuis lors.

Les Familles du Clan du Lion

<p>MATSU :</p> <p><i>Daimyô :</i> Matsu Ketsui</p>	<p>Parangon d'honneur et de droiture, les samouraïs de la famille Matsu sont réputés pour leur impitoyable discipline. Ils laissent cependant plus de place à la famille Ikoma depuis les accords diplomatiques précédents. <i>Signes particuliers :</i> Droits et rigides.</p>
<p>IKOMA :</p> <p><i>Daimyô :</i> Ikoma Ujiaki</p>	<p>Gardiens des archives et traditions Impériales, les membres de cette famille ont récemment accru leur présence aux Cours des grands Clans. Habiles courtisans et bardes contant les exploits des héros de l'Empire ils savent toujours émouvoir leurs hôtes. <i>Signes particuliers :</i> Amicaux et curieux.</p>
<p>KITSU :</p> <p><i>Daimyô :</i> Kitsu Toju</p>	<p>Prêtres capables de parler aux ancêtres, ils jouissent d'un respect inégalé par aucune autre famille de prêtre. Discrets et infailibles, ils assistent de leurs mieux leurs seigneurs. <i>Signes particuliers :</i> Discrets, un peu "ailleurs".</p>

Les écoles officielles du Clan du Lion

Matsu foudre de guerre	l'armée Impériale.
Kitsu sodan-senzo	La voix des ancêtres.
Ikoma courtisan	Les bardes de l'empire.
Ikoma magistrat	Le flair du Clan du Lion.
Kengo Lion	Ancienne école Akodo.

Couleurs : Fauve et Or

Le Clan du Phenix



"Nous savons pourquoi nous avons été choisis... et nous ne faillirons pas !"

Histoire et Origine :

Le Clan du Phénix fut fondé par le kami SHIBA, qui s'adjoint l'assistance du shugenja ISAWA et de ses talents uniques pour la magie.

Ils fondèrent le clan du Phénix qui depuis se consacre à l'étude des fortunes et de la magie. Le phénix est le seul clan qui ne soit pas dirigé par le Champion descendant du fondateur du Clan.

En effet, c'est le conseil ISAWA, composé des cinq maîtres élémentaires qui dirige le Clan, le Champion suit leurs ordres et a pour mission de les protéger. Le Phénix est le Clan le plus compétent, et de loin, en ce qui concerne la magie et la connaissance des éléments.

Aucune bibliothèque de l'Empire ne peut espérer égaler les Archives du Phénix.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan du Phénix a gagné bien plus qu'il ne l'aurait probablement voulu... En effet un membre de la famille Shiba dispose de plus d'autorité que la famille Isawa (très affaiblie) au sein de l'Empire... Le clan a aussi subi de très lourdes pertes au niveau de leurs prêtres durant la guerre des Clans, et appelle aujourd'hui les shugenja de l'empire, fussent ils rônin à venir grossir leurs rangs. Un nouveau conseil des 5 se doit d'être établi.

Les Familles du Clan du Phénix

<p>ISAWA :</p> <p><i>Daimyô :</i> Naka Kuro</p>	<p>Le maître des éléments, Naka Kuro, dirige le Clan en attendant de former des élèves capables d'appréhender les forces élémentaires et recréer le Conseil des 5. Ses membres sont les shugenja les plus puissants de l'Empire, mais aussi de grands pacifistes.</p> <p><i>Signes particuliers :</i> Fiers, détachés du monde matériel.</p>
<p>SHIBA :</p> <p><i>Daimyô :</i> Shiba Tsukune</p>	<p>Toujours infailibles et protecteurs de la famille Isawa. L'ascension de Shiba Tanaka au statut de Champion d'émeraude n'a rien changé à leur façon de voir. Les yojimbo Shiba se demandent juste si le Clan se redressera un jour des épreuves subies, et si des cendres renaîtra l'espoir.</p> <p><i>Signes particuliers :</i> Effacés, courtois.matériel.</p>
<p>ASAKO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Asako Sen</p>	<p>Les diplomates du Clan du Phénix se fient au savoir qu'ils peuvent acquérir, etc e en toute occasion et toute chose. Ils sont également archivistes et très souvent, moines. Leurs temples sont interdit d'accès à toute personne étrangère à leur famille, mais l'hospitalité de leurs palais est réputée.</p> <p><i>Signes particuliers :</i> Curieux, un peu "space".</p>

Les écoles officielles du Clan du Phénix

Shiba kengo	Pieux et pugnaces
Isawa shugenja	A l'origine de la magie
Isawa Tensai	Maîtres des éléments
Isawa Ishiken	Maîtres du Vide
Shiba Chikai	Gardes du corps des maîtres
Asako Courtisan	Magistrats et courtisans
Asako moines	Gardiens du Phénix

Couleurs : Rouge et Or

Le Clan de la Mante



« Nous sommes les enfants du Tonnerre ! »

Histoire et Origine :

Le clan de la Mante est unique parmi les autres grands clans. En effet, ce clan n'a pas été créé, comme les autres, à la fondation de l'Empire. La Mante est un tout nouveau clan majeur et leur statut n'a pas encore été accepté par les autres clans majeurs, même si peu oseront le dire ouvertement.

Le clan a été fondé par l'un des petits-enfants de HIDA. Le Kami HIDA a confié la gestion du clan à l'un de ses fils lorsqu'il est parti en Outremonde à la recherche de son premier fils pour ne jamais revenir. Le fils à qui il a confié la gestion du clan se nommait Osano-Wo (qui est devenu par la suite la Fortune du Tonnerre). Ce dernier a eu deux enfants : l'un de son épouse (une Matsu), l'autre d'une paysanne... Ils sont nés le même jour et chacun a été élevé comme le fils du Daimyo. Cependant, contrairement à ce qui était la logique, Osano-Wo a, à son tour, confié la responsabilité du clan à son fils issu de la paysanne. Vexés, son autre fils et sa femme sont partis du clan. Ils ont emmené avec lui un certains nombres de samouraïs dans les îles des Epices, en face de la côte Est de Rokugan. Là, ils ont fondé une nouvelle famille. La notion de clan mineur n'existait pas à l'époque.

Cependant, quelques siècles plus tard, cette famille a été reconnue comme le premier clan mineur.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, le Clan de la Mante est omniprésent sur les terres de tous les clans, et adopte beaucoup de rônin. Les Clans ont en effet cruellement besoin de lutter contre le brigandage depuis les terribles pertes de la dernière guerre, et les efforts des magistrats Tsuruchi et Yoritomo les soutiennent grandement dans cette tâche. Petit à petit, le Clan de la Mante se montre indispensable.

Les Familles du Clan de la Mante

YORITOMO : <i>Daimyô :</i> Yoritomo	Le puissant Yoritomo est à l'origine de l'élévation de lui et de ses vassaux au statut de Clan majeur. Contrairement aux autres Clans, les samourais de la Mante considèrent que leur kami fondateur est par mis eux. Autrefois mercenaires, les Yoritomo sont des gens rudes, entraînés à la guérilla, et peu coutumiers des règles de l'étiquette. Les choses changent cependant, et Yoritomo châtie sévèrement les sujets qui causent du tort à sa famille et à son Clan par leur fautes de conduite. <i>Signes particuliers :</i> Armes paysannes, un peu sauvages.
TSURUCHI : <i>Daimyô :</i> Tsuruchi Ichiro	Composée des meilleurs archers de l'empire, cette famille est respectée pour son intégrité, et voit naître de nombreux magistrats dans ses rangs. Son fondateur a disparu peu après la guerre des clans, laissant son jeune fils diriger. <i>Signes particuliers :</i> Archers, inquisiteurs.
MOSHI : <i>Daimyô :</i> Moshi Juiko	Cette famille de prêtresses sont les élues d'Amaterasu ô mi kami et sont révérees pour cela. Seules les femmes peuvent devenir prêtresses, les hommes ne peuvent qu'apprendre les voies d'autres familles ou Clans. <i>Signes particuliers :</i> Lumineuses, pures.

<i>Les écoles officielles du Clan de la Mante</i>	
Yoritomo bushi	Vaincre, toujours.
Tsuruchi magistrat	La flèche tue les coupables.
Moshi nonne	Prêtresses de la déesse Soleil.
Yoritomo courtisan	Déterminés et... Déterminés.
Yoritomo Raiden	Chevaucheurs de tempêtes.

Couleurs : Bleu-vert, Noir, et Or

Familles Impériales



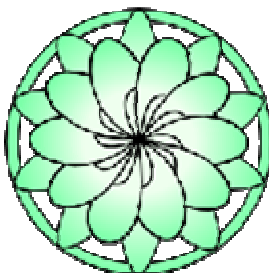
"Si une flèche peut tuer un général, alors une flèche peut vaincre une armée"

Toturi

Histoire et Origine

Fondées par des mortels qui se placèrent aux côtés du kami HANTEI, le "clan" impérial reste inchangé depuis le premier jour du règne d'Hantei jusqu'à aujourd'hui. Sans Hantei rien de ce qui fait de Rokugan un empire si fort n'existerait. C'est Hantei qui défia et terrassa son père Onnotangu, sauvant ses frères et soeurs d'une mort assurée. Lorsque les kamis posèrent le pieds sur terre, et qu'ils décidèrent de s'affronter en duel afin de déterminer qui les dirigerait eux et les mortels qui vivaient ici, c'est Hantei qui remporta les lauriers. Le règne de cette sainte famille a duré toute une ère, que l'on surnomme les 1000 ans de paix, pour s'éteindre dans le malheur et la honte sous les coups du Clan du Scorpion, et le joug impie de celui-que-l'on-ne-peut-nommer. Le second jour du tonnerre mis fin à la vie du dernier représentant de cette divine lignée, et l'empire cessa de respirer. Mais un homme rendit l'espoir au peuple de Rokugan. Un homme déchu et abandonné, qui avait su rester samourai malgré les épreuves et ses propres erreurs. Toturi le Noir qui avait su aller de l'avant pour l'empire pris le titre d'empereur avec la bienveillance des seigneurs des Grands Clans... Héros de l'empire il fit de son mieux pour préserver les traditions et rendit aux familles impériales leurs fonctions et titres afin qu'ensembles ils puissent refermer rapidement les plaies béantes laissées par les guerres dans l'empire d'émeraude.

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, Toturi 1er est assisté dans son règne par le champion d'émeraude, Shiba Tanaka ; ainsi que son homonyme, Kitsu Yabu. Malgré de grandes campagnes destinées à stabiliser un pays ravagé, certaines des décisions ou incertitudes de l'empereur et de ses conseillers laissent un goût amer aux seigneurs des Clans. Toutefois le seul nom du fils du ciel suffit à faire étouffer dans l'œuf des velléités de révolte, du fait de ses propres mérites et faits d'armes.

Les Familles Impériales

<p>TOTURI :</p> <p><i>Empereur :</i> Toturi 1er</p>	<p>L'empereur est un être de légende, un homme qui a su rester le général et leader de l'empire malgré la déchéance. Sa famille directe et quelques rares frères d'armes portent son nom, et tous sont considérés comme touchés par la divinité de Toturi. Kaede, l'impératrice son épouse, ancienne maîtresse du Vide de la famille Isawa. Isaki, son fils aîné, disciple Ishiken de l'école Isawa. Hohoemi, son unique fille, capitaine de la garde Miharu. Arasu, son fils cadet, coqueluche de la cour. Takuan, ancien bras droit, désormais chancelier.</p> <p><i>Signes particuliers :</i> Nobles et saints.</p>
<p>OTOMO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Otomo Nyo</p>	<p>La famille Otomo a toujours eu pour mission de veiller sur la pérennité de la lignée impériale, et sa fidélité à la nouvelle lignée ne saurait être questionnée. le coup d'état a considérablement meurtri les Otomo, autrefois cousins et pairs de l'empereur. Aujourd'hui ils n'ont plus aucun lien avec les Toturi, et l'empereur leur aura refusé tout mariage avec ses descendants, afin d'assurer la neutralité des Otomo aux Clans Majeurs. Seuls 6 membres composent aujourd'hui cette famille. <i>Signes particuliers :</i> Nobles, Cyniques et hautains.</p>
<p>SEPPUN :</p> <p><i>Daimyô :</i> Seppun Ishikawa</p>	<p>Le seigneur Seppun est le dernier représentant direct de la sainte lignée des Seppun. Le coup d'état du Clan du Scorpion et le deuxième jour des tonnerres ayant anéanti la totalité de sa famille. La garde impériale est aujourd'hui forte de nombreux héros de la dernière guerre, essentiellement des rônins ayant prouvé leur valeur auprès de l'empereur lui-même. 12 membres composent la garde Miharu à l'heure actuelle. <i>Signes particuliers :</i> Nobles, disciplinés et infaillibles.</p>
<p>MIYA :</p> <p><i>Daimyô :</i> Miya Yumi</p>	<p>Infatigables hérauts de l'empereur, cette famille connu moins de douleur que les autres, et parcourt désormais sans relâche l'empire afin de faire connaître la voie de Toturi et aider à soigner l'empire d'émeraude. Cette famille compte encore 20 membres. <i>Signes particuliers :</i> Nobles, doux et courtois.</p>

<i>Les écoles impériales officielles</i>	
Seiyaku Otomo	La geste impériale.
Miharu Seppun	La sainte garde impériale.
Shisha Miya	La voix de l'empereur.

Couleurs du Clan : Vert émeraude et Or

Les Rônins



"Etre sur la vague c'est ne jamais atteindre le rivage, mais l'homme d'honneur cherchera toujours à rejoindre la berge."

Matsuyama Kaze

Histoire et Origine

Les rônins sont par définition la lie de la caste des samouraïs, qui vivent pour savoir mourir au nom de leur seigneur. Hors un rônin n'a pas de maître, si ce n'est lui-même, et donc pas de raison d'être. il est une anomalie, et est considéré comme un chien par de nombreux samouraïs de Clan. Certains pourtant ont su toucher l'empire d'émeraude de par leur bravoure, leur honneur, et leurs faits d'armes. L'empereur Toturi 1er a lui-même été chassé de son clan avant de braver sa destinée et laver son nom. Il a sut rassembler nombre de chiens errants et en fair eune armée de braves prêts à mourir au moindre de ses signes. Douze d'entre eux devinrent des légendes, et la plupart rejoignirent la prestigieuse garde impériale Seppun, ou rejoignirent la famille même du fils du ciel. S'il est un temps où l'on peut prouver qu'un rônin peut être vertueux, c'est aujourd'hui !

Développements Récents :

Développements Récents :



Depuis les tournois d'émeraude et de jade, Un nouveau nom flotte sur les lèvres des rônins :Matsuyama Kaze. L'ami et yojimbo de Toturi lors de sa déchéance, qui menti toute sa vie en portant les sabres d'un mort. Un paysan qui devint le symbole même du sacrifice héroïque, de l'honneur et du courage de par ses actes et non par sa naissance. Mais il en existe bien d'autres dont les actes entrent dans l'oubli, ou qui agissent comme les pires brigands. Les bandits pullulent actuellement dans l'empire, et les Clans ouvrent plus grand leurs portes que jamais auparavant pour les errants...

Quelques juzimais (assemblées) de rônins

<p>YOTSU :</p> <p><i>Daimyô :</i> Yotsu Seou</p>	<p>Sauveurs du dernier Hantei alors qu'il n'était qu'un enfant, ils eurent le droit de fonder une famille, et de diriger un quartier de la capitale comme gouverneurs. Reconnus pour se porter à l'aide des faibles, ils sont à l'heure actuelle fort occupés à terrasser les activités de banditisme sur les terres du Clan du Phénix. <i>Signes particuliers :</i> Rônins.</p>
<p>NANASHI :</p> <p><i>Chef :</i> Nanashi Naorute</p>	<p>Le juzimai Nanashi a pour vocation de montrer aux rônins qu'ils peuvent encore servir une cause juste en veillant sur le peuple de Rokugan plutôt qu'en le pillant. Il est reconnu pour accueillir les errants volontaires et honorables, et traquer et anéantir les bandits. C'est dans leur village que repris confiance Toturi, et qu'il appela les rônins de l'empire à lui pour composer son armée. <i>Signes particuliers :</i> Rônins.</p>
<p>KAERU :</p> <p><i>Chef :</i> Kaeru Gorobei</p>	<p>Les Kaeru sont d'habiles samouraïs qui jouissent de la protection de riches marchands en échange de leurs bras. Leur rapport à l'argent dégoûtent les samouraïs de Clans, mais leur réputation d'escorteur parviens bien souvent à leur faire oublier ce détail. <i>Signes particuliers :</i> Rônins.</p>
<p>ICHIRO :</p> <p><i>Daimyô :</i> Ichiro Kihongo</p>	<p>Anciennement le Clan du Blaireau, les Ichiro ont tout perdu suite à l'invocation d'un Oni par un ennemi inconnu, qui a pu détruire la totalité de leurs membres et biens en moins de trois semaines. L'empereur n'a pas encore statué à leur rendre leur titre puisque les Ichiro ne peuvent retourner sur leurs terres ancestrales souillées, et refusent de rejoindre un autre Clan. Leurs actions contre les nids de brigands ont attiré nombre de sympathisant, et la noblesse d'un clan se lit encore dans leur regard. <i>Signes particuliers :</i> Très musclés et puissants.</p>

<i>Les rares écoles de rônins</i>	
Yotsu	Défenseurs des faibles.
Nanashi	Les yeux ouverts.
Ichiro	La force à l'état pur.



1- Création de personnage

"Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire" -Ikoma

Tous vos anneaux commencent à 2.

Votre gloire commence à 1.

Votre statut commence à 1.

Votre Vertu du bushido est donné par votre école.

1) Votre délégation

Avant de vous lancer dans la technique, nous vous conseillons de discuter avec d'autres joueurs afin de construire une délégation de Clan équilibrée. Chaque délégation accueillera au moins un courtisan et/ou un magistrat, un bushi et/ou un yojimbo (samouraï combattant/garde du corps), et un prêtre (shugenja).

2) Clan et famille

Choisissez votre Clan et votre famille. Ceci aura une importance politique quant à vos contacts et objectifs. Les Clans sont décrits [ici](#) afin que vous puissiez faire votre choix.

3) *Choix de votre école*

Les écoles sont spécifiques à chaque profession, et ne seront détaillées en profondeur que dans votre fiche finalisée que nous vous renverrons. Elles accordent toutes un bonus de +1 dans un anneau et vous donneront accès à une technique secrète. Pour les escrimeur et les prêtres, la réputation de votre école est aussi importante (voir plus, à votre convenance) que votre dévouement envers votre seigneur.

4) *Avantages et désavantages*

Afin de rendre votre personnage unique, nous vous donnons accès à une liste d'[avantages](#) et de [désavantages](#). Vous avez droit à 1 avantage majeur et 1 avantage mineur. Vous pouvez également choisir de prendre jusqu'à deux désavantages au maximum, (chacun vous donnant droit à un avantage mineur de plus). A noter que la liste ci après n'est pas complète, certains Clan et individu pouvant posséder des avantages secrets. *Vous pouvez bien sur proposer de nouveaux avantages qui seront ou non validés par nous.*

5) *Compétences*

Vos compétences sont déterminées par votre école. Elle vous seront communiquées à la validation de votre inscription.

6) *Background*

Il est plus intéressant que votre personnage ait un background, ne serais ce que pour l'impliquer directement dans le scénario du GN. Nous sommes friands de contacts et de relations que votre personnages peu avoir, ainsi de ce qu'il pense de son clan, de l'Empereur, etc. Afin de l'impliquer au maximum dans l'histoire, ce background sera peut-être retouché, mais respectera au mieux votre historique.

2- Désavantages

"Seuls les fous et les morts cherchent à découvrir les secrets. Le sage lui, sait."-Shiba

Désavantage	Description
Ennemi	Quelqu'un veut mettre un terme à votre vie ou à votre carrière, voir aux deux...
Sombre secret	Un lourd secret qui peut coûter votre vie, celle de votre famille, voir de votre Clan se tapit dans votre cœur.
Anneau faible	L'un de vos anneaux commence à 1
Incapable de mentir	Il vous est impossible de mentir.
Malédiction	Une malédiction vous frappe. Les effets seront à déterminer par nous.
Ascète	Vous refusez tout don ou gain, seule votre vertu et votre statut peuvent augmenter. Vos possessions se limitent à ce que vous portez sur vous.
Cœur tendre	Vous ne pouvez supporter de tuer quelqu'un, ou de lui infliger de grandes blessures. Si cela devait arriver vous perdriez vos techniques et capacités spéciales pendant un temps décidé par nous.
Adopté	Vos parents ou vous même avez été adoptés par votre Clan. Vous ne disposez pas encore de technique de ce Clan, car vous devrez faire vos preuves en jeu. Les membres de votre délégation décideront de votre intégration.
Doute (lié à une compétence, un sort ou un rituel)	Vous ne pouvez utiliser de points de vide pour augmenter vos annonces liées.
Mauvaise réputation	Vous êtes la cible d'une triste réputation, que ce soit par vos faits d'armes barbares, un échec, ou une histoire tragique. Vous perdez un rang de gloire.
Possédé	L'opposé de l'avantage ancêtre. Ici celui ou celle qui vous hante fera tout pour vous damner.
Malédiction des 7 Fortunes	Quoi que vous fassiez, qu'importe les actes héroïques que vous accomplirez... Un jour vous rejoindrez le Mal.
Oublié	Vos ancêtres vous ont rayé de leur mémoires. Vous perdez un rang de vertu.
Compulsif	Votre anneau est considéré comme -1 pour résister à certaines annonces liées a une substance ou un vice qu'il vous faut assouvir plusieurs fois par GN.

Otage	Vous servez un autre Clan que le votre à contre cœur mais avec autant de ferveur. De votre conduite et votre intégration dépend la pérennité d'un traité de paix entre votre seigneur et celui à qui vous avez juré allégeance. Vous ne pouvez plus apprendre les techniques de votre Clan après la première.
Obligation	Votre famille ou vous même êtes débiteur envers une autre famille. C'est à vous de rendre la politesse.
Némésis	(Cumulable avec Ennemi). Pire qu'un ennemi... Vous ne pouvez utiliser de points de vide contre cet adversaire.

3- Avantages mineurs et majeurs

Avantages Majeurs

"Le pouvoir n'est un fardeau que pour les fous !" -Isawa

Avantage Majeur	Description
Héritier	Uniquement dans un groupe comprenant soit un karo (conseiller courtisan ou magistrat), ou votre épouse (gozen). Vous gagnez 4 en statut et 1 en gloire. Vous êtes l'un des héritiers du seigneur de l'une des familles majeures de votre Clan. Vous pouvez accorder des faveurs et laver la face de vos hommes comme un courtisan.
Nemuranai	Vous possédez un objet ancestral. Plus qu'un objet magique il symbolise votre famille, est une responsabilité en soi, ou bien vous en êtes le gardien. Vous pouvez nous faire des propositions, mais le choix final nous reviendra avec toujours la volonté de coller au mieux au scénario ainsi qu'à votre souhait.
Oreille de l'Empereur	Vous êtes bien introduit à la Cour Impériale et pouvez attribuer des faveurs. Pour un point de vide dépensé vous pouvez vous attirer les conseils d'un "kuge" de la Cour Impériale (Les familles Otomo, Miya, et Seppun). Il est à noter que les courtisans les plus reconnus bénéficient toujours de cet avantage.
Choisi par les Oracles	<i>Pour les prêtres uniquement, limité à 8 joueurs</i> Vous faites partie des élus des Oracles, les 8 Dragons élémentaires. L'un d'entre eux souhaite un jour faire de vous son successeur si vous vous en montrez digne. Vous gagnez un rang de Piété, un rang dans l'anneau de votre école et 1 en gloire. Vous perdez par contre la possibilité de jeter les sorts de l'élément opposé à celui de votre école.
Daimyô mineur	Uniquement dans un groupe comprenant soit un karo (conseiller courtisan ou magistrat), ou votre épouse (gozen). Vous êtes le maître de l'un des domaines de votre Clan, et vous pouvez attribuer des faveurs. Vous disposez de ressources et de troupes importantes. Vous gagnez 3 en statut. Vous pouvez accorder des faveurs et laver la face de vos hommes comme un courtisan.
Magistrat d'Emeraude	Vous êtes l'un des dignes représentants de la justice impériale. Tout crime portant atteinte à la sécurité de l'Empereur et de l'Empire dépendent de votre juridiction. Les crimes ayant une conséquence locale dépendent de celle des magistrats de région. Nul n'a le droit de vous arrêter dans votre enquête, et vous pouvez utiliser le statut de l'Empereur -1 (9) pour faire entendre votre voix. Toutefois n'en abusez pas sinon cela pourra être considéré comme un affront envers la famille Impériale, et vous perdriez la

	face.
Magistrat de Jade	Vous êtes l'homologue des magistrats d'émeraude dans les domaines de la souillure de l'Outremonde, la maho, et toute les formes de magie interdites dans Rokugan. Vous disposez également d'un panel de sorts aptes à vous aider dans votre fonction.
Force de la Terre	<i>Un seul membre d'une délégation peut posséder cet avantage, et vous devrez avoir un rang de Terre au moins égal à 3 pour acheter cet avantage.</i> Vous êtes exceptionnellement pugnace et endurant, vous pouvez encaisser 2 coups de plus sur tout le corps.
Kensei (maître d'armes)	<i>Un seul membre d'une délégation peut posséder cet avantage, et vous devrez avoir un rang de Feu au moins égal à 3 pour acheter cet avantage.</i> Vous êtes entièrement dévoué à l'art du sabre. Chacun de vos coups de sabre (ou d'une autre arme NOBLE) inflige 2 points de dommages. Vous gagnez 1 en gloire. Vous ne pouvez résister à une occasion de discuter de votre passion.
Leader né	<i>Un seul membre d'une délégation peut posséder cet avantage, et vous devrez avoir un rang d'Eau au moins égal à 3 pour acheter cet avantage.</i> Vous êtes un chef militaire dans l'âme, et vous savez tirer le meilleur parti de vos troupes, et de tout samouraï qui joint sa lame à votre cause. Pour 1 point de vide vous pouvez accorder un point d'armure à vos compagnons d'armes. Deux Leader-né ne cumulent pas ce bonus.
Clairvoyant	<i>Un seul membre d'une délégation peut posséder cet avantage, et vous devrez avoir un rang d'Air au moins égal à 3 pour acheter cet avantage.</i> Votre esprit est aussi aiguisé que le fil d'une lame de katana. Au prix d'un point de vide vous pouvez fixer un personnage pendant au moins 5 minutes afin de glaner un renseignement sur lui auprès d'un orga.
Calme	<i>Un seul membre d'une délégation peut posséder cet avantage, et vous devrez avoir un rang de Vide au moins égal à 3 pour acheter cet avantage.</i> Vous êtes une source de sérénité, à moins que votre entraînement martial ne vous ait conféré une grande maîtrise de vos émotions. Lorsque vous dépensez un point de vide pour résister à une annonce destinée à vous faire perdre vos moyens (Peur, colère, etc.), vous ajoutez 3 à votre rang de Terre ou de vertu.
Sang de Osano-Wo	<i>Réservé aux seuls membres des Clans du Crabe et de la Mante, un seul représentant d'une délégation peut acheter cet avantage</i> Le sang de la Fortune du Feu et du Tonnerre, saint patron des samouraïs coule dans vos veines. Lorsque vous invoquez un "héroïsme" vous regagnez tous vos points de vie, mais pas vos points d'armure.
Bénédiction des 7 Fortunes	Les fortunes majeures vous accordent leur bienveillante attention, votre destin devrait s'inscrire dans les hauts faits de l'Empire. Une fois par partie, la règle d'achèvement et d'assassinat ne s'appliquent pas sur vous.
Ancêtre	L'esprit de l'un des héros défunts ou des fondateurs de votre Clan observe

Majeur :	vos faits et gestes et guide vos pas. Attention cependant, il est aussi votre juge et peut cesser de vous parrainer si votre comportement est indigne de lui. Les bonus qu'il vous accorde dépendront de son identité.
-----------------	--

Avantages Mineurs

"Si tu dois te faire un ennemi, celui qui te sous-estime est le meilleur candidat."-Bayushi

Avantage Mineur	Description
Prodige (lié à une seule compétence, un sortilège ou un rituel)	Lorsque vous dépensez un point de vide pour accroître les annonces liées, vous augmentez celle ci de 3 points au lieu de 2. (Non applicable sur les dommages).
Compétence supplémentaire	Vous pouvez choisir une compétence en plus de celles accordées par votre école.
Réputation	Vous gagnez 1 en gloire OU en statut. A vous de préciser s'il s'agit d'un grade militaire, d'une fonction, ou d'une réputation précise.
Arme sacrée	Vous possédez une arme traditionnelle et de très haute qualité propre à votre Clan. Ses capacités dépendront de votre origine. <i>A noter que cette arme devra nous être présentée et être un minimum esthétique ou adaptée.</i>
Oreille du Daimyô	Vous êtes bien introduit auprès du daimyô de votre famille, et vous disposez de ressources particulières. Vous pouvez accorder des faveurs.
Ancêtre mineur	L'esprit de l'un des héros défunts de votre Clan observe vos faits et gestes et guide vos pas. Attention cependant, il est aussi votre juge et peut cesser de vous parrainer si votre comportement est indigne de lui. Les bonus qu'il vous accorde dépendront de son identité.
Anneau élevé	Vous gagnez un rang dans l'un de vos anneaux. Non cumulable, sauf avec le bonus de votre école
Haine au cœur	(Clan du Scorpion seulement) Lorsque vous visez un membre du Clan que vous détestez, et que vous dépensez un point de vide pour accroître vos dommages, vous rajoutez 1 au total.
Liens karmiques	Vous disposez de 4 points de vide supplémentaires par partie pour vous porter à l'aide directe d'un autre joueur à déterminer avant le GN, et ensuite permanent.
Intègre	(Clan de la Licorne seulement) Votre réputation est inattaquable, vous gagnez un bonus de +2 à vos points de face.
Ecole différente	Vous pouvez avoir suivi l'enseignement d'une école étrangère à

	<i>vosre Clan. A justifier dans vosre background</i>
Héros du peuple	(Rônins, moine, et prêtres non affiliés uniquement). Le peuple de Rokugan vous admire et chante le récit de vos exploits. Vous gagnez 1 en gloire et bénéficiez toujours de l'aide des castes inférieures et des moines.
Garde Impérial	(Clan du Lion seulement) Vous faites partie des légions armées de l'Empereur. Vous gagnez +1 en vertu, gloire et statut, ainsi que sur votre total de points de face. Vous ne tolérez aucune insulte même bénigne envers la légion Impériale ou l'Empereur.
Arme de Jade	(Clan du Crabe seulement). Vous disposez d'une arme capable de blesser les terribles séides de l'Outremonde.
Tatouage Ise-Zumi	(Clan du Dragon seulement). Vous avez été tatoué par un maître mystique du Temple Togashi. Les effets de ce tatouage seront à déterminer avec nous.
Résistance magique	(Clan du Phénix seulement). Les kamis vous protègent. Vous résistez aux annonces de tout sortilège avec un bonus de +1.
Inoffensif	(Clan de la Grue seulement). Nul ne peut vous interdire l'accès d'un lieu occupé, sauf si une délégation est en réunion, bien que cet avantage puisse éventuellement vous obtenir une audience. Vous annoncez : "Par ces X rangs d'Air, je suis inoffensif(ve), laissez moi passer je vous prie". Vous ne devez avoir aucune arme visible pour que cet avantage prenne effet.

4- Compétences

Chaque compétence vous donne accès à des aides en jeu ou à des annonces à l'encontre d'autres personnages. Les compétences ont une annonce égale au rang dans l'anneau concerné. A noter qu'aucune compétence dévalorisante ne sera dévoilée ici.

Compétence	Anneau	Description
Courtisan	Air	Vous permet de disposer d'un réseau de renseignements, par le biais de courriers (échangés avec les orgas). Le rang dans cette compétence indique le nombre d'informations qu'il vous est possible de demander dans un GN.
Méditation	Vide	Récupération des points de Vide après 15min de méditation. Votre rang dans cette compétence indique le nombre maximum de méditation réalisables dans un GN.
Médecine	Eau	En bataille, permet de stabiliser un personnage inconscient en 20 secondes de soins, et de connaître avec précision son état de santé. Au calme, permet de ramener la victime à la conscience en fonction de son quota négatif (ainsi un personnage qui aura encaissé un terrible coup d'une annonce de 4, sera à -3 peut revenir à 0 grâce à la compétence médecine à 3). Le rang dans cette compétence vous donne le nombre de patients que vous pouvez soigner dans une même scène.
Théologie	Vide	Permet de décrypter certains messages des kamis et des fortunes. Vous pouvez organiser une cérémonie du thé : en 10 minutes minimum, rends 1 point de vide à autant de participants que l'annonce.
Enquête	Eau	Vous permet de détecter des objets, voire des personnes dissimulées.
Armurerie	Terre	Vous êtes un artisan réputé, capable de réparer et de créer armes et armures.
Art	Air	A ne prendre que si vous vous sentez capable de captiver un auditoire (sauf si vous vous représentez en privé). Vous êtes capable de captiver une assemblée, et si votre annonce dépasse le meilleur anneau d'une cible unique, vous pourrez lui demander une faveur.
Intimidation	Terre	Vous permet d'empêcher la cible de prendre la parole, soit de la contraindre à quitter votre présence ou de s'écarter.
Histoire	Eau	Le temps est comme un fleuve à vos yeux. Vous serez capable de renseigner vos pairs sur certains liens historiques du scénario si votre annonce le permet.

Etiquette	Statut	[Cette compétence est possédée par tous les joueurs, seuls ceux qui ne font pas partie d'un Clan, ou qui ont pris le désavantage ascète ne peuvent pas l'utiliser]. Vous permet de faire valoir vos droits et paroles lors de circonstances officielles.
------------------	--------	--

5- Anneaux

"Les fortunes sourient aux mortels."

Shinsei

Dans votre fiche de personnage figureront vos rang d'anneaux dans les différents éléments : **Terre, Eau, Feu, Air, Vide.**

Ces rangs seront utilisés pour vos annonces de sorts (si vous êtes Shugenja), vos techniques, vos compétences et vos résistances.

Exemple :

Kuni Sakiko, (Inquisitrice), cherche à entrer dans un lieu pour le purifier de la souillure. Yogo Hideyoshi garde les lieux.

Kuni Sakiko s'approche l'air menaçante :

KS :- "Par ces trois rangs de terre je t'intime l'ordre de t'écarte, samouraï !"

Kuni Sakiko tente d'intimider le garde Yogo. Elle utilise la compétence INTIMIDATION en annonçant son rang de Terre (3)

YH : "Je suis désolé Kuni Sama, mon seigneur m'a donné l'ordre de ne laissé entrer personne"

Le garde Yogo n'a que 3 en rang de Terre. Il ne souhaite pas désobéir à son seigneur. Il dépense un point de vide pour augmenter son anneau de deux rangs uniquement dans le but de résister à une annonce. Il résiste à l'INTIMIDATION mais joue néanmoins la crainte

KS : "Par ces 3 Fortunes de Terre, "Effroi", recule à 10 pas et restes-y pendant 3 minutes ! »

Kuni Sakiko ne peut pas tolérer qu'on se dresse entre elle et la souillure. Elle a déjà tenté l'intimidation qui a échoué, elle ne peut donc plus l'utiliser à nouveau sur ce personnage tant que la situation reste la même. N'écouter que son devoir, elle en appelle à la puissance des Kamis. Elle lance le sort PEUR.

YH : " Ma loyauté m'interdit de quitter mon poste. Je suis désolé Kuni Sama. "

Son visage se convulse sous l'effroi, mais le garde reste immobile. Il n'a plus de points de vide et ne peut donc plus augmenter son anneau de Terre pour résister à la peur. Il utilise la règle de l'honneur (utilisable 1 fois par GN) et substitue sa vertu (La loyauté qu'il a à 4) à son anneau de Terre. Il résiste donc au sort de peur grâce à la loyauté qu'il porte à son seigneur et à son clan.

Kuni Sakiko est sur le point de perdre son sang froid quand Yogo Akaru s'approche.

YA : " Je suis magistrat de Jade, par ces 9 rangs de statut, je vous ordonne de nous laisser passer, Yogo san.

Yogo Akaru utilise son statut de Magistrat de Jade (avantage majeur) lui permettant d'utiliser la statut de l'empereur -1 quand il est dans le cadre de sa fonction.*

Exténué, Yogo Hideyoshi laisse sa place aux deux inquisiteurs et cours informer son supérieur de la situation.

***NB :** N'oubliez pas que l'utilisation de la compétence INTIMIDATION, et/ou d'un sortilège à l'encontre d'un Samourai peu entraîner des répercussions graves sur vos points de face et ceux des membres de votre délégation. Ceci peut être considéré comme une agression.*

Dans ce cas précis, Yogo Akaru en tant que magistrat de Jade, décidera (ou répondra) du bien fondé des actions de Kuni Sakiko.

Voici un résumé des résistances permises par chacun des anneaux

Anneau	Résistance
Terre	Résiste à la peur, la paralysie
Eau	Résiste à la discrétion
Feu	Résiste à des annonces de combat spécifiques
Air	Résiste aux annonces sociales
Vide	Permet de se dépasser

** Etant Magistrat de Jade, s'opposer à lui sur une enquête revient à s'opposer à l'empereur (statut = 10) il peut donc utiliser le statut de l'empereur -1 (9). Dans le cas d'un magistrat de clan, cette règle est applicable également en utilisant le statut du seigneur de la délégation -1. Néanmoins, cette annonce de statut ne sera valable qu'à l'intérieur de la délégation en question (et toujours dans le cadre de sa fonction de magistrat).*



Le livre du

火

Feu

LE CHAMP DE BATAILLE

Règles Générales

L'essentiel des compétences seront, à l'habitude de RAJR, simulée en direct via un rôle play ou des gestes réels.

Les autres compétences seront basées :
sur les anneaux
la vertu,
ou le statut/gloire de votre personnage.

Annonces

Pour ces compétences, les sorts et les effets, le personnage actif annonce un niveau, l'anneau, et l'effet. L'annonce correspond le plus souvent à l'anneau lié à la compétence. Des bonus sont possible cependant, et s'ajoutent alors à l'annonce.

exemples :

"Par ces cinq rangs de terre je t'intime l'ordre de t'écarter, samouraï !" *Intimidation*

"Au nom de l'Empereur et par mes 9 rangs de statut, laisse moi entrer dans ces quartiers samouraï, je suis magistrat Impérial !" *Etiquette*

"Je ne puis vous laisser entrer, samouraï, par mes 4 rangs d'honneur rebroussez chemin. J'avertirais mon seigneur de votre désir." *Honneur*

"Par ces 3 rangs de Feu, que les kamis te consomment samouraï !" *Sortilège*

On peut résister à une annonce si on possède un rang supérieur à l'annonce. En cas d'égalité, marquer un temps d'arrêt et montrer qu'il y a lutte est toujours plaisant à jouer.

Afin de mieux résister à une annonce **-hormis les annonces sur les vertus du bushido et le statut/gloire-** on peut dépenser un point de vide, ce qui "gonfle" votre annonce de deux rangs.

Annonces groupées

Il est possible pour les personnages de grouper leurs talents en une seule et même annonce, à **l'exception toutefois des shugenja**. Pour cela ils doivent se concerter durant deux minutes avant l'action, puis un seul d'entre eux énoncera l'annonce en présence de tout le groupe. Nous vous encourageons à mettre en scène cette collaboration pendant au moins deux minutes.

Pour une action groupée, chaque protagoniste peut dépenser un point de vide, et accorder au porteur de l'annonce un bonus de +2. Ainsi trois combattants chassant un Oni pourront désigner l'un d'entre eux après concertation lors de la traque, qui pourra infliger un coup avec un bonus de +6.

Points de Vide

Chaque personnage possède autant de points de vide que son propre rang dans son anneau de vide. Il est possible de dépenser un point de vide (et un seul par action) pour obtenir les effets suivants :

Augmenter une annonce de deux points.

Augmenter un anneau de deux rangs uniquement dans le but de résister à une annonce.

Pour utiliser des capacités spécifiques.

Pour déclencher la [célèbre règle de l'héroïsme](#) de RAJR

Les points de vide se regagnent tous après une nuit de sommeil, et en partie grâce à une méditation ou une cérémonie du thé.

Perdre la vie, perdre la face

Il est souvent plus grave à Rokugan de perdre la face que de perdre la vie.

Les règles classiques de RAJR concernant le système de blessures s'appliquent aussi ici.

petit rappel :

Dommages physiques :

2 coups sur le même membre = évanouissement (blessure grave)

1 coup au torse = évanouissement (blessure grave)

Dommages magiques : exemple :

"Par ces 3 Fortunes de Feu, que les kamis te consomment samourai !"

NB : il est possible d'utiliser du vide puisque c'est une résistance à annonce

Anneau de la cible	Effet
Supérieur à l'annonce	Je ne subis pas de dommages, mais montre en jeu que j'ai subit la colère des éléments. Les armures ordinaires ne comptent pas.
Egal à l'annonce	Je suis foudroyé et m'évanouit.
Inférieur à l'annonce	Je suis foudroyé, je tombe dans le coma.

[n'hésitez pas à consultez les règles classiques de RAJR.](#)

En cas d'évanouissement le personnage est inconscient et doit être secouru dans les 15 minutes ou mourir. Il peut aussi décider de mourir sur le champs, en cas de duel à mort notamment.

Les points de face seront données avec la fiche de chaque personnage, dépendants de son historique. Tomber à 0 points de face signifie que vous êtes indigne de regarder et de parler aux autres personnages. Seule la bienveillance d'un courtisan ou d'un magistrat pourra vous rendre "figure humaine"...

Les points de vie et de face se regagnent tous en une nuit de sommeil. **Sauf s'ils sont à 0 auquel cas il vous faudra une aide extérieure !**

Pour plus de précisions, reportez vous aux règles détaillées sur [la perte de face](#)

Armes, Armures et Combats

Les armures

Comme dans le précédent GN, tout vêtement fourni un minimum de protection :

Les points de protections accordés par les armures ne se cumulent pas (à l'exception du kabuto et du heaume) .

L'indice d'armure est donc égal à la protection accordée par l'armure à laquelle s'ajoute la protection du kabuto ou du heaume s'il est porté, et absorbe les coups sur tout le corps, même si l'endroit touché n'est pas visuellement protégé.

Une annonce de 3 de dommages compte comme 3 coups, par comme un seul.

Une **armure lourde** protège de 5 coups tout le corps d'un personnage. Mais elle comporte deux restrictions :
— L'armure est endommagée chaque fois que son quota maximum d'encaissement de coups est atteint. Le bushi devra alors la faire réparer par un prêtre ou un artisan compétent, elle retrouvera alors toute sa jeunesse. Autrement l'armure perd 1 point de protection et le quota repart de zéro, jusqu'à un minimum de 1 d'encaissement.
— Le porteur d'une armure lourde dispose de 1 point de vide en moins à dépenser en combat sur son total.

Les armes et le combat

Les bushis ont accès aux sabres, lances, arc si flèches mousses qui sont toutes des armes considérées comme nobles.

D'autres armes sont disponibles comme les tetsubo et autres masses, les armes paysannes, voir des armes gäijins mais seulement avec accord des Orga au moment de la conception du personnage, et sont considérées comme des armes indignes, voir interdites sous certaines circonstances.

Les boucliers sont interdits dans ce GN.

Toutes les zones du corps sauf la tête et les parties génitales peuvent être ciblées.

Duel

Officiel ou improvisé lors d'une mêlée, les coups en dessous de la ceinture (y compris les jambes) sont considérés comme déshonorants.

Dans ce cas, la cible de ces coups peut faire perdre des points de face comme s'il avait subi une insulte, ou même un affront.

En mêlée il est difficile de contrôler chacun de ses coups, et nous demandons naturellement aux joueurs de "pardoner" des coups accidentels, bien qu'ils compteront comme une blessure.

Combat

Enfin nous allons tous tenter de nous immerger dans une culture proche du Japon féodal.

L'escrime des capes et épées, les coups de hache à la Conan n'auront pas leur place dans ce monde.

Le tout est d'essayer (hors mêlée) de réaliser des combats esthétiques en duel, de prendre son katana à deux mains (sauf école spéciale) et de donner le meilleur de soi-même en combattant avec honneur.

Armures	Protection
Kimono	Annule le premier coup porté sur n'importe quelle zone du corps, mais ne se cumule pas avec une armure. Les rokuganis ont tendance à croire qu'ils jouissent de la bienveillante protection de leurs ancêtres... En voici peut-être une preuve ?
Plastron ashigaru	Ce plastron protège de deux coups. Protège le torse.
Armure légère	Cette armure protège de trois à quatre coups. Protège le torse, les épaules et les bras.
Armure Lourde	Cette armure protège de cinq à six coups. Doit recouvrir les jambes en plus des bras et du torse.
Kabuto (Casque)	Cette armure protège de cinq à six coups. Doit recouvrir les jambes en plus des bras et du torse. Ce casque rajoute un à l'indice de protection de l'armure.
Heaume (kabuto ornementé + masque de guerre [mempo])	Ce casque rajoute deux coups à la protection de l'armure. Il doit respecter l'encombrement visuel.

Les vertus du Bushido

Vertus du Bushido

Votre niveau de vertu (allant de 0 à 5) indique votre ferveur à respecter le Code du Bushido tel que vous le concevez. Chaque Clan insiste en effet d'avantage sur l'un de ses 7 tenants, bien qu'ils les respectent tous.

Crabe <i>Devoir</i>	La muraille ne tiens que par le sens du devoir des samourais du puissant Clan du Crabe. Leurs fonctions ne leur laisse pas le loisir d'accorder trop d'importance aux autre vertus, bien qu'ils les respectent.
Licorne <i>Courage</i>	Les fils de Shinjo ô mi kami ont eu l'audace de la suivre dans l'inconnu, et le courage de faire face à des dangers inconnus. De retour depuis deux siècles, ils ont toujours su garder cette étincelle de bravoure, mais n'ignorent point les autres tenants.
Dragon <i>Compassion</i>	Les mystérieux membres du Clan du Dragon sont les plus enclins à la compassion et à la compréhension. Ils respectent les tenants du Bushido, mais n'oublent jamais que les Rokugani restent des hommes.
Grue <i>Courtoisie</i>	Rester maître de soi, en toute circonstance, et faire face aux difficultés avec élégance est le credo des distingués membres du Clan de la Grue. Ses samourais peuvent faire preuve de leur attachement aux autres tenants, mais ils le feront avec panache.
Lion <i>Honneur</i>	Peu importe l'échec, si l'on entreprend tout avec honneur, et que l'on reste toujours fidèle à sa parole. Les autres tenants ne servent à rien sans honneur. Avec lui, ils prennent tout leur sens.
Phénix <i>Honnêteté</i>	Pourquoi mentir lorsque l'on connaît les secrets de l'univers ? Il est du devoir du Clan du Phénix de révéler la vérité sur la nature des choses, et leur sens. Bien sur les autres tenants peuvent interférer avec cette ferveur, mais si peu.
Mante <i>Courage</i>	Affrontez les humeurs houleuses de la Mer et vous saurez ce qu'est le courage... Le jeune Clan Majeur se vante d'avoir le courage de prendre ce qu'il veut. Espérons que les autres tenants ne leur sont pas inconnus.
Scorpion <i>Loyauté</i>	Sans loyauté tous les autres tenants servent un autre maître...

風

Le livre de

L'AIR

VOTRE PLACE
DANS L'ORDRE CELESTE

"On dit qu'une société polie est une société très bien armée..."

Rokugan est un empire très courtois". –

Dame Doji

Les coutumes et spécificités Rokugani sont nombreuses, nous vous conseillons de vous en informer. Leur connaissance et leur respect est un des piliers de Rokugan, un lieu où un geste ou un sourire peuvent être des armes plus mortelles que la froide lame d'un Katana.

1- L'Ordre Céleste

L'ordre céleste est très strict et correspond au choix des Kamis. Chacun appartient à une classe de la population qui définit ses droits et ses devoirs. Tout en haut de l'ordre céleste se trouve (sur le plan matériel) l'Empereur.

Voici un résumé succinct des différentes strates de la société Rokugani.

Les Etas

C'est le bas peuple, celui qui ne produit rien. Ne bénéficiant d'aucun droit, les etas sont soumis au bon vouloir des samouraïs qui exercent sur eux un véritable droit de vie et de mort.

Ce sont eux qui traitent tout ce qui a attiré à la mort (fossoyeurs, tanneurs, bouchers,...). En effet, le sang est impur et un samouraï ne doit pas en toucher (sauf cas de guerre, et encore, il doit se purifier ensuite).

N.B. : par rapport au monde original de Légendes des 5 anneaux, les Geïshas ne sont pas considéré(e)s comme des eta... En effet, certaines personnes peuvent être amenées à jouer de tels personnages. Aussi, les Geïshas ont un statut particulier entre l'Heïmin et le Samouraï.

Les Heïmins

C'est la classe moyenne, celle qui produit la richesse de l'Empire. Nous y trouvons les paysans, qui jouissent d'un statut spécial car ils garantissent la survie du peuple. Vassaux des seigneurs, les heïmins vivent dans des conditions bien supérieures à celles des eta, et tout crime perpétré contre des heïmins (et plus particulièrement contre des paysans) entraîne de sévères représailles de la part des seigneurs à l'égard de leurs auteurs.

Notons enfin que nous y trouvons les moines et les Geïshas, dont le statut est intermédiaire. Refusant les avantages de la classe supérieure des nobles, les moines jouissent d'un traitement et d'égards particuliers.

Les Samouraïs

C'est la noblesse. Elle compte trois classes majeures :

- les courtisans (politiques),
 - les bushis (guerriers)
 - les shugenja (prêtres mystiques).
-

Les Clans

L'Empire compte 8 clans majeurs, tous descendants des kamis, enfants du Soleil et de la Lune. Ce sont les clans du

- Crabe (HIDA),
- Dragon (TOGASHI),
- Grue (DOJI),
- Licorne (SHINJO),
- Lion (MATSU),
- Phénix (SHIBA)
- Scorpion (BAYUSHI),
- Mante (YORITOMO).

Le clan de la Mante a été récemment reconnu. Le fondateur de ce clan était un petit-enfant d'HIDA.

Enfin, le kami HANTEI n'a pas donné naissance à un clan puisqu'il représentait la Dynastie Impériale (jusqu'à la mort récente du dernier HANTEI). Quant à l'autre kami, FU LENG, il règne sur le royaume du mal, l'Outremonde.

Chaque clan est dirigé par un Daimyo, lequel représente son clan à la cour. Si chaque clan obéit à ses propres traditions et coutumes, il n'en demeure pas moins que tous les samourais sont des sujets de l'Empereur et sont loyaux à sa personne.

Chaque clan gouverne son territoire comme un état dans l'état, et chaque individu qui y vit ou y séjourne est immédiatement sujet à ses lois. Les cérémonies de la vie quotidienne comme la naissance, le baptême, le passage à l'âge adulte (le gemppuku), le mariage, la conscription militaire, et même les funérailles sont toutes très formelles et respectent un code immuable, strict, lequel veille au respect des ancêtres.

Il faut faire honneur aux anciens, protéger leur terre et ne jamais agir de telle façon que la honte pourrait s'abattre sur sa famille. C'est un exercice délicat où chacun se doit d'exceller, sous peine d'être souillé par la honte et la déchéance, que seul le suicide rituel, le seppuku, pourra laver.

Le nom est transmis de génération en génération et véhicule l'honneur de la famille. Chacun se doit de transmettre un nom "propre" de toutes souillure vis à vis des générations suivantes mais surtout pour pouvoir se présenter devant ses ancêtres la tête haute.

L'Empire est une société traditionnelle et rigide, fermement ancrée dans les héritages du passé. Une société où chacun occupe une place et remplit un rôle, lequel ne saurait faire l'objet de la moindre contestation (Ordre Céleste).

Celui qui remplit la mission qui lui est destinée est promis à une vie glorieuse dans l'autre monde, par-delà la mort. Celui qui, au contraire, cherche à combattre le destin que lui ont choisi les Dieux sombrera dans l'oubli et dans la honte, damnation de son âme et de celles de ses ancêtres.

Vous l'avez compris, l'**honneur** est au centre de toute chose, car sans honneur il ne saurait être de vie. C'est une leçon que chacun est amené à apprendre et à retenir. C'est un enjeu, c'est une faiblesse... Mais c'est notre plus grande gloire.

2- Etiquette

Pratiquement toutes les formes d'interactions sociales se limitent aux combinaisons suivantes :

- *Envers un supérieur*

- *Envers un égal*

- *Envers un inférieur*

Pour être courtois, il est habituel d'utiliser le nom et le nom prénom de son interlocuteur. Dans le cas d'un *buke* (samouraï). Envers un *heimin* (paysan) ou d'un *hinin* marchand, on utilise le métier (Charpentier, maire, paysan, etc.)

Ensuite, les courtoisies varient en fonction du rang social et d'autres facteurs, assaisonnées d'un sourire commercial jusque parfois une attitude soumise. On ne regarde pas un supérieur droit dans les yeux, et regarder vers le sol indique que vous reconnaissez sa supériorité.

Lorsque l'on s'adresse à un supérieur il existe trois cas :

Mentionner nom de famille + prénom (ou son clan si on ne connaît ni l'un ni l'autre) + **-sama**

Si l'individu est votre seigneur, un simple "**tono**", ou son **nom + -tono**.

Dans le cas d'un officiel (Magistrat, haut prêtre, fonctionnaire impérial etc.) mentionner sa fonction peut aussi convenir.

Lorsque l'on s'adresse à un égal, on utilise le suffixe **-san** après la même formule. **Entre amis et en public un simple prénom + -san** reste sobre et courtois en toute circonstance.

Le Salut

Le salut représente le "bonjour" et le "au revoir" standards à Rokugan, et l'on peut deviner le rang de l'interlocuteur d'un homme rien qu'à la profondeur et à la durée d'un salut.

Des égaux et des amis ne se salueront que d'une brève inclinaison de la tête informelle, tandis que l'inclinaison et la durée varieront en fonction de la personne visée. Le samouraï de statut inférieur salue toujours plus bas que son interlocuteur.

Le Sabre

Le katana est l'âme du samouraï. Il lui a été donné par ses ancêtres et doit le rendre à ses descendants.

Nul ne doit toucher le katana d'un samouraï sans y avoir été invité ou avec la permission du samouraï.

Sont exemptés de cette étiquette les personnes en charge de l'entretien des katanas. Il a été fréquent de voir des Samouraï se battre en duel car leur sabre c'était simplement touché alors qu'ils se croisaient dans la rue...

L'échange de cadeaux

L'acceptation des cadeaux (et sa signification) : un cadeau doit être refusé deux fois avant d'être accepté. Cela permet à celui qui offre le cadeau de prouver la sincérité de son geste.

Accepter trop tôt signifie qu'on n'accorde aucune sincérité au cadeau qui est offert.

Accepter plus tard signifie que le cadeau n'est pas digne de celui qui le reçoit.

On n'ouvre jamais un cadeau en face de celui qui l'a offert, il pourrait être offensé de voir une réaction autre que l'émerveillement apparaître sur votre visage.

La Sincérité

La vérité n'est pas la valeur la plus importante dans le monde de Rokugan. Le plus important pour un samouraï est la sincérité de ses propos. Paraître sincère dans ses propos est une valeur très importante, d'autant plus dans une cour...

Le fait d'ignorer les actions honteuses d'autrui

Voir les actions honteuses d'autrui amène la honte sur qui commet ces actions. Les samouraïs ont une grande expérience pour ne pas voir certains comportements honteux afin de ne pas jeter l'opprobre sur leur interlocuteur.

De plus, il y a souvent un risque à voir les actions honteuses d'autrui... En effet, si la personne qui a commis ces actes est d'un statut supérieur aux vôtres, il est probable que cela soit vous qui en portiez le déshonneur...

Le respect ou non de ces conventions auront des répercussions en jeu, je vous invite à consulter les règles spécifiques de l'étiquette dans [La vie de la cour](#).

3- La vie de la Cour

Les Courtisans et les différentes Cours Le paysage politique de l'Empire est dominé par les courtisans, des samourais pour qui la cour d'un Seigneur est un champ de bataille comme les autres.

Généralement, tous les coups en douce sont permis et de nombreux samourais ont perdu leur réputation, ou se sont couverts de gloire, suite aux machinations des courtisans.

La Cour est le moment où les Clans et les différentes familles nobles signent des alliances, des traités de paix et même des déclarations de guerre.

En fait, c'est l'endroit où les Clans règlent leurs différends en remplaçant les effusions de sang par des mots, qui peuvent affecter l'existence de milliers de personnes. La Cour la plus importante est la Cour Impériale à OTOSAN UCHI, où l'Empereur bienveillant et attentif peut intervenir dans les affaires en cours.

Autant dire que l'arme du courtisan est la parole. Il ne s'agit pas de baratin, mais bien de mots soigneusement choisis. Et tout le monde est tellement attentif à ce qu'il se dit, qu'un simple mot de travers ou la moindre erreur de jugement peut prendre des dimensions dramatiques (le plus souvent un duel, parfois une guerre).

Il vaut donc mieux savoir se taire et être discret pour éviter d'entrer dans une discussion aux conséquences fâcheuses.

NB : Sauf permission de l'hôte de la cour, la magie est interdite. Un shugenja pris à incanter sans en avoir demandé l'autorisation risque une lourde perte de point de face, si ce n'est plus...

4- La Gloire

Contrairement au statut, la **gloire** dépend de vos actes, non de votre fonction.

Un Ronin (Statut = 0) particulièrement doué et célèbre pourra avoir un rang de gloire de 5.

De même, l'empereur (Statut = 10) ne possède pas le rang de gloire le plus élevé de l'empire.

La gloire reflète votre célébrité, votre réputation... ainsi que votre rang d'école.

Gloire Rang d'école

1 à 2 1

3 à 5 2

6 à 8 3

Pendant le GN, vous ne pourrez acquérir au plus que deux rangs de gloire.

Pour cela, un orateur devra effectuer une plaidoirie sur la valeur du bénéficiaire devant des témoins honorables. L'orateur doit avoir un statut au minimum de 4.

Doivent être présents un nombre de témoins égal au double du rang de gloire du bénéficiaire, dont un seul de son clan (en plus de l'orateur). En outre, l'un de ces témoins doit avoir un rang de statut supérieur à celui du bénéficiaire.

5- Perte de face

En termes de jeu

Il est du devoir de tout noble de faire respecter l'étiquette en société. Toute personne se comportant de manière inappropriée s'expose à des reproches qui se traduiront par des pertes de points de face. Ainsi un comportement malpoli vous mènera encore plus sûrement à la mort qu'un duel ou une bataille.

Si un personnage commet une faute, on doit le lui faire remarquer, et lui faire perdre les points de face correspondant. Pour cela, on effectue une annonce avec son statut. Si la cible refuse (c'est à dire résiste à l'annonce de statut), elle l'annonce et l'accusateur peut demander un duel pour "trancher" la question. Attention toutefois si vous vous attaquez à plus fort que vous... Mieux vaut présenter vos reproches à vos supérieurs dans ce cas.

Un duel peut être évité à tout moment par des excuses sonores et données à profusion, et nombre de salut bien bas.

Les fautes peuvent être de 3 importances :

Les fautes d'étiquette

1 point

On peut annoncer : ... "Je crains qu'il ne s'agisse là d'une faute d'étiquette. Par mes 3 rangs de statut je vous ôte 1 point de face" dans les situations suivantes :

Manque de politesse,
Infraction mineure ou discutable sur les tenants du Bushido ou la théologie,
parler à un éta,
toucher un autre noble...

Une faute d'étiquette peut être ignorée, si vous voulez faire une petite faveur au fautif. Rien ne vous empêche de le lui faire remarquer discrètement.

Les affronts

2 points

On peut annoncer : ... "Je crains qu'il ne s'agisse là d'un affront. Par mes 3 rangs de statut je vous ôte 2 points de face" dans les situations suivantes :

Infraction nette à un tenant du Bushido,
toucher un cadavre,
utiliser devant témoin une compétence déshonorante,
aller à l'encontre des ordres de son maître...

Un affront peut être ignoré, si vous voulez faire une faveur au fautif. Rien ne vous empêche de le lui faire remarquer discrètement (ou ultérieurement).

L'insulte à l'Empire

4 points

Il est rare de pouvoir mener ce type d'accusation si l'on ne possède pas de talents de courtisans. Ce n'est possible que lors de situations telles que :

Critiquer ou insulter l'Empereur, sa famille directe, ou un *kuge* de l'une des familles impériales.

Idem pour le Champion de son propre Clan ou un kami.

Tout noble présent se doit de sanctionner le fautif sur le champs en lui ôtant des points de face.

Si toutefois les personnes présentes souhaitent ignorer cette faute, ils perdront tous les mêmes points de face dans le cas où ce crime venait à se savoir...

NB : Toute perte de face supérieure ou égale à 2 entraîne la perte d'un point de face à **tous** les autres membres de sa délégation. Pour une perte de 4 points ou plus, les membres de la délégation perdent 2 points de face.

Cette perte de face collective peut être simplement annulée par un désaveu public du fautif. Il se retrouve incapable de laver son nom (voir plus bas).

Laver son nom

Une personne ayant perdu la face (donc atteints 0 points de face) doit laver son nom. Pour cela elle peut :

Faire appel à un courtisan de son Clan. Pour cela, le courtisan devra rétablir l'honneur de cette personne par une plaidoirie. Doivent être présents un nombre de témoins égal au double du rang de gloire du bénéficiaire, dont un seul de son clan (en plus de l'orateur). En outre, l'un de ces témoins doit avoir un rang de statut supérieur à celui du bénéficiaire.

Défier en duel la personne lui ayant fait perdre la face (attention toutefois, si elle perd ce duel, elle est déshonorée).

Je ne suis plus capable de laver mon nom

Vous avez été déshonoré. Il ne vous reste que deux possibilités :

Demander à faire Sepukku. C'est le suicide rituel. Vous devez demander à votre seigneur de faire Sepukku pour laver votre nom et le rendre intact à vos ancêtres. Si il vous en juge digne, il acceptera. Le personnage meurt, mais son honneur est sauf. Toute perte d'honneur causé par le personnage au membre de sa délégation est annulé.

La pire des solutions, Votre seigneur ne vous a pas accordé le Sepukku. Vous devenez Ronin, un Samouraï sans maître, un exilé. Vous perdez tout votre statut et surtout, vous perdez le nom que vos ancêtres vous ont laissé. Aux yeux des clans majeurs, vous n'êtes plus qu'un chien sans honneur en qui on ne peu avoir confiance. Vous n'avez plus d'honneur (votre vertu est à 0).

Le nombre de points de face de chacun sera annoncé au début du GN.

6- Le Duel

Le duel représente la justice ultime pour un samouraï.

Que ce soit une question d'honneur, un litige, voir l'issue d'une bataille, la justice s'incarne dans le tranchant du katana. Le duel est par conséquent un rituel codifié que seul les fous traitent à la légère.

En terme de jeu, un samouraï voulant réparer un tort, laver son nom, répondre à une insulte ou prouver sa valeur peut provoquer un autre samouraï en duel. Pour cela il doit demander l'autorisation de son seigneur.

NB : Samouraï signifie "celui qui sert", ainsi sa propre vie appartient à son seigneur. Seul un bushi à l'honneur trouble se permettra de risquer une vie qui ne lui appartient pas, et ce pour des motifs futiles.

Si les deux partis sont d'accord, un duel pourra avoir lieu. Chacun des samouraï désignera un témoin qui assistera aux faits. **Un duel ne respectant pas ces règles sera considéré comme n'ayant pas eu lieu, le litige restant alors en suspens.**

Deux types de duels peuvent alors avoir lieu :

Duel au premier sang

Le premier samouraï touchant l'adversaire sera considéré vainqueur, **que ce coup inflige des dégâts ou non**. Un coup paré ou esquivé ne touche pas.

Duel à mort

Ces duels sont plus rares et nécessitent de solides raisons pour y recourir. Comme le nom l'indique, celui-ci se déroule jusqu'à ce que l'un des participants tombe. Pour que celui-ci meure, il est nécessaire que le vainqueur l'achève (il annonce simplement "achève" en accompagnant son annonce de l'action rôle play qui lui plaira). Laisser vivre le perdant serait une grave faute de goût et attirerait le déshonneur sur les deux participants. Cela serait considéré comme une humiliation supplémentaire et donc une nouvelle source de conflits.

En résumé, pour être valide, un duel doit respecter les conditions suivantes :

Avoir l'aval de son seigneur.

Se dérouler en présence de témoins honorables choisis par leur deux parties.

Le combat est réalisé au sabre UNIQUEMENT (sauf pour les duels de magie qui seront décrit dans cette section)

Aucun des participant ne pourra porter une armure.

- Statut

En théorie, vous ne pouvez provoquer un samouraï de statut supérieur à vous en duel. Celui-ci ne sera pas tenu d'y répondre, et cela pourrait se conclure en une perte de face pour vous, selon son bon vouloir. Néanmoins, si celui accepte, il sera également tenu de demander l'autorisation, sauf s'il est lui même seigneur.

Si la personne est de statut inférieure ou égale à vous, elle est tenue d'y répondre ou de vous donner raison publiquement. Si celle ci ne porte pas le sabre long et que le duel est accepté, elle devra désigner un champion qui combattra à sa place. Si le champion accepte, leur destin seront lié, que ce soit dans la victoire ou la défaite. **En cas de duel à mort, si votre champion perd, vous vous devez de mourir avec lui. Vous vous faites donc seppuku sans plus attendre.** Toute perte de face est partagée.

NB : il est toujours possible d'éviter un duel avant que celui ci ne commence officiellement. Il va sans dire que cela passe par de très nombreuses et très plates excuses en public.

- Les duels de Shugenja

Le déroulement est identique à un duel de sabre, bien qu'il soit très rare que ce genre de duel soit accepté. Seul le combat lui même diffère.

Au début du combat, chaque shugenja réalise une annonce lié à un anneau. L'annonce la plus élevé l'emporte. Le perdant encaisse la différence d'annonce. Celui-ci pourra être soigné s'il s'agit d'un duel au premier sang. Sinon il mourra.

- Le duel en mêlé

Enfin, un duel honorable pourra avoir lieu en mêlé. Evidement toute les conditions citées plus haut ne peuvent être respectées et celui-ci se base donc sur le rôle play. En terme de jeu, et pendant un combat en mêlé, un samouraï pourra provoquer un autre personnage en le lui signifiant tout simplement. Si le personnage provoqué à la capacité de l'entendre (ce n'est pas toujours évident) et qu'il possède un minimum d'honneur, il répondra par la positive.

S'il le duel est accepté, les joueurs se mettent alors légèrement à l'écart et veillent à ce qu'aucun autre combattant n'interfère. Un joueur refusant l'honneur d'un duel au sabre attire sur lui la honte. Devant un refus, le joueur le provoquant pourra s'il le souhaite lui signifier le dégoût qu'il lui inspire :

Par exemple : *"Vous n'avez pas d'honneur, ceci est une insulte aux valeurs du Bushido, par mes x rang de statut perdez 1 points de face"*

Evidement, les pertes de points de face ne seront effectives que si votre statut est supérieur ou égal au sien. Dans le cas contraire, vous pourrez toujours rapporter l'affront à votre seigneur ou l'un de ses conseillers, qui se fera un plaisir de le condamner publiquement. Il est à noter qu'un samouraï de statut suffisant, s'il est témoin de la scène, se fera un honneur de faire remarquer l'affront directement. S'il ne le fait pas, il se rend complice de cet acte déshonorant. Si l'acte est rapporté, il risque également une perte de points de face.