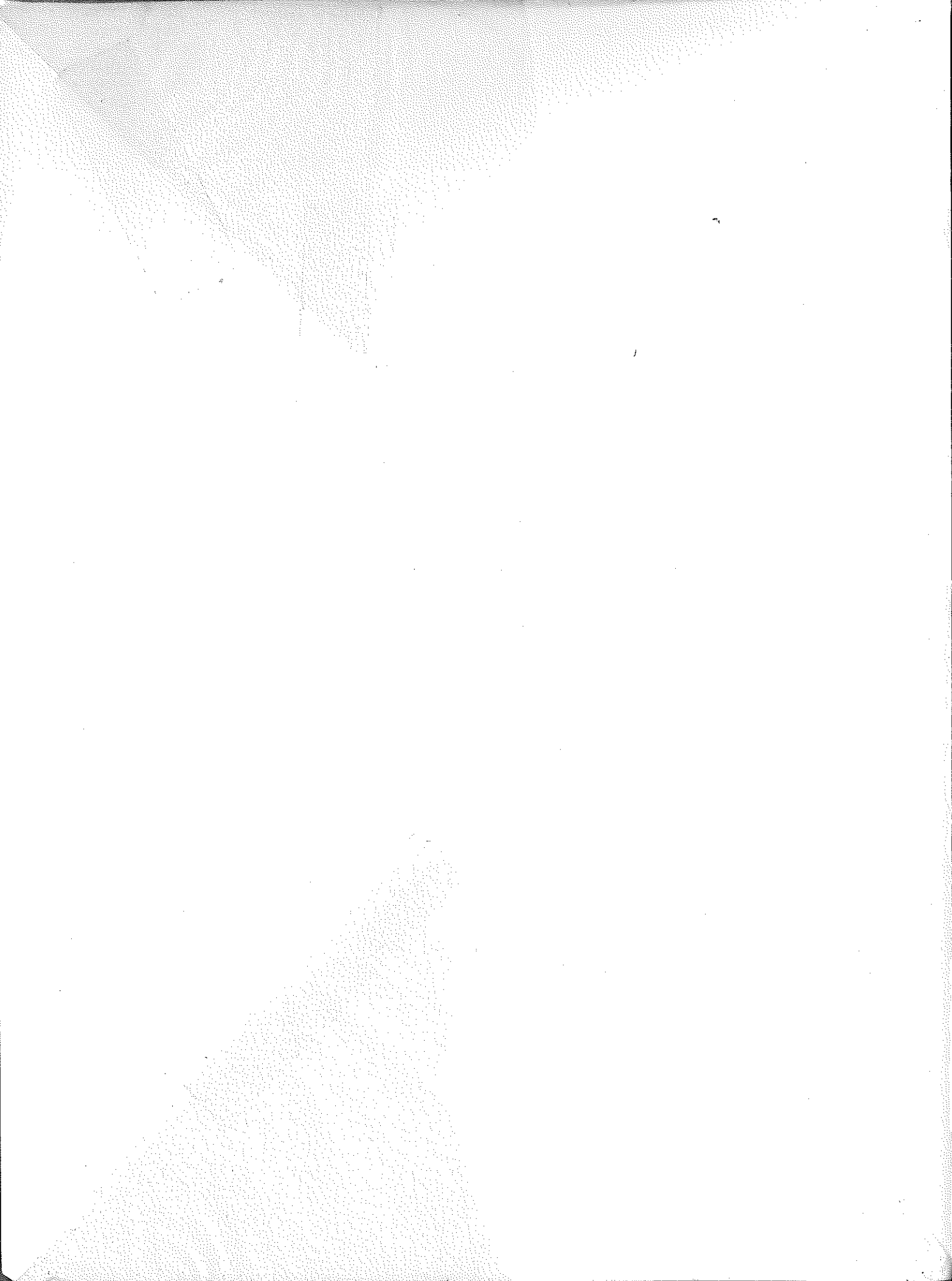




Legend of the Five Rings

La Voie du Renouveau

Condensé des règles
de la deuxième édition



des **LE LIVRE**
CINQ ANNEAUX



La Voie du Renouveau

Condensé des règles de la deuxième édition

La Voie du Renouveau est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group imprimé en France par l'imprimerie L'ABRÉGUE.
Legend of the Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan et toutes les autres marques dérivées sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc.
™ et © de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Legend of the Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan and all other related marks are trademarks of Wizards of the Coast, Incorporated.
™ and © 2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Credits

Écrit et compilé par **Ree Soesbee**

Basé sur le *Livre des Cinq Anneaux* (première édition) par **John Wick**

Sur un concept original de **David Seay** et **John Zinser**

Textes supplémentaires par **Rich Wulf**

Ont participé à cette édition : **Patrick Kapera**, **Kevin Millard**, **Jim Pinto**, **D.J. Trindle**, **Rob Vaux**, **David Williams**, **Kevin Wilson** et **Ray Yand**

Système de jeu par **John Wick** et **David Williams**

Modifications du système de jeu par **Kevin Millard** et **Ray Yand**

Mise en page par **Brendon Goodyear** et **Steve Dough**

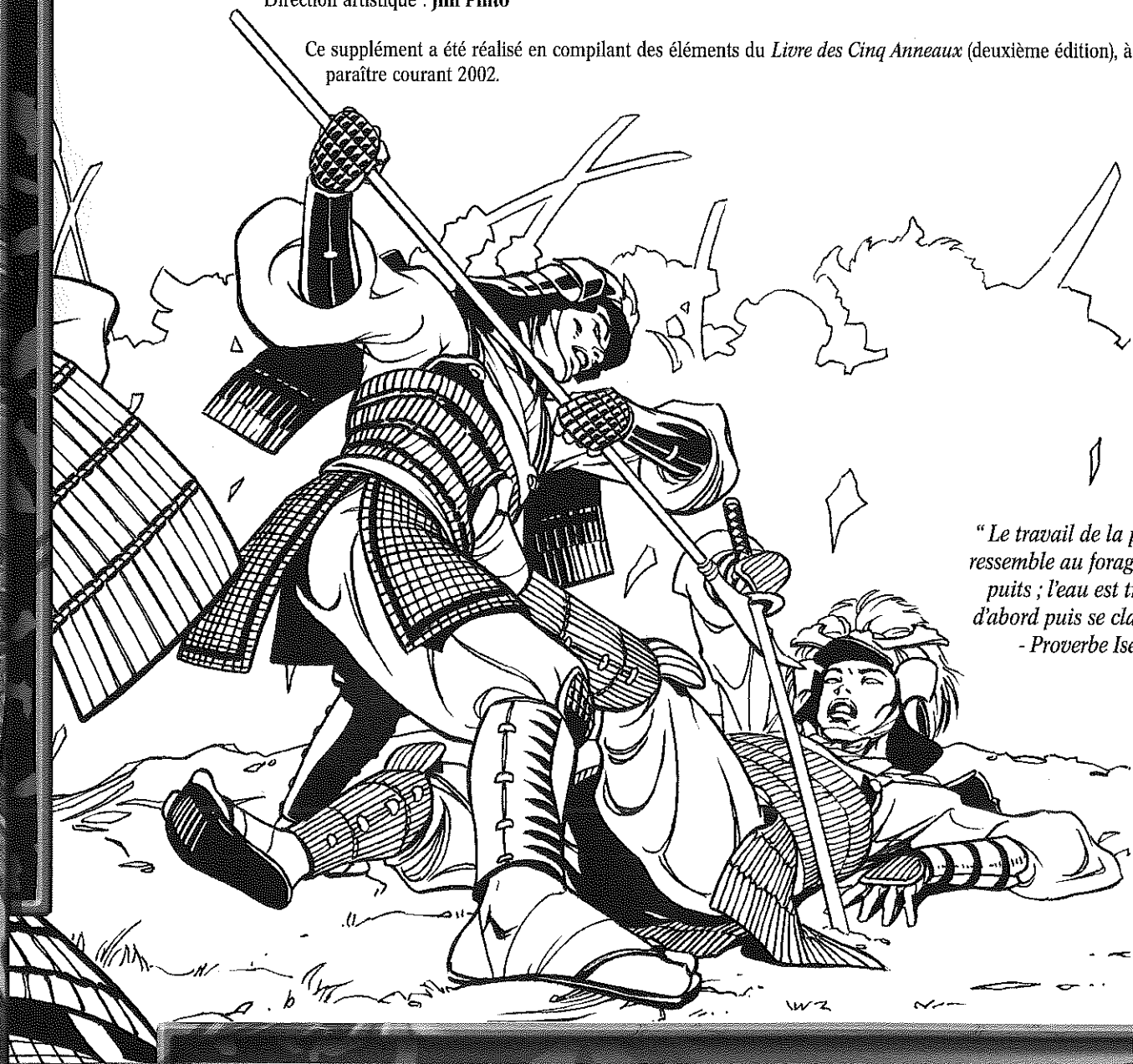
Conception de la maquette par **Steve Dough**

Illustration de couverture par **Carl Frank**

Illustrations intérieures par **Beet**, **Cris Dornaus**, **Mark Evans**, **Edward Fetterman**, **Carl Frank**, **Dærick Gröss Sr.**, **Mike Hawthorne**, **Scott James**, **Ben Peck**, **Ramon Perez** et **Michael Phillippi**

Direction artistique : **Jim Pinto**

Ce supplément a été réalisé en compilant des éléments du *Livre des Cinq Anneaux* (deuxième édition), à paraître courant 2002.



*“ Le travail de la pensée
ressemble au forage d'un
puits ; l'eau est trouble
d'abord puis se clarifie ”.*
- Proverbe Ise zumi

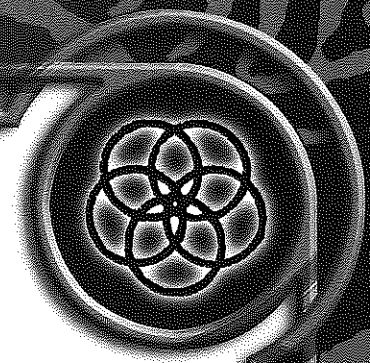
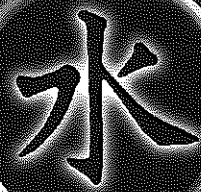


TABLe DES MATIÈRES

<i>Le livre de l'Eau</i>	4	Compétences analogues.....	45
FEUILLE DE PERSONNAGE	5	Niveaux de Difficulté.....	46
Un : anneaux et traits.....	5	Augmentations.....	46
Deux : compétences.....	5	Augmentations gratuites.....	47
Trois : clan, famille et école.....	5	La règle des dix dés.....	47
Quatre : avantages et désavantages.....	6	Agir en groupe.....	47
Cinq : blessures.....	6	VIDE	47
Six : Honneur.....	6	COMBAT	48
Sept : Réputation et rang de Maîtrise.....	7	Escarmouches.....	48
Huit : Gloire.....	8	Augmentations de combat.....	49
COMPÉTENCES	8	Attaque et défense.....	49
Compétences valorisantes.....	8	Table de combat.....	50
Compétences de bugei.....	12	Attaque à distance.....	50
Compétences de marchand.....	14	Dommages.....	50
Compétences dévalorisantes.....	15	Conséquences des blessures.....	51
AVANTAGES	16	DUELS	52
Acheter des avantages en cours de jeu.....	23	ARMES	54
DÉSAVANTAGES	23	Compétences spécialisées.....	54
PAGES DES CLANS	29	Sabres et tessen.....	55
Note concernant les compétences.....	29	Les arcs.....	57
ÉQUIPEMENT	29	COMBAT SANS ARMES	60
Le Clan du Crabe.....	30	<i>Le livre de l'Air</i>	62
Le Clan du Dragon.....	31	MAGIE	63
Le Clan de la Grue.....	32	MÉCANISMES	64
Le Clan de la Licorne.....	33	LANCER UN SORT	66
Le Clan du Lion.....	35	SORTS DE BASE	67
Les naga.....	36	SORTS DE L'AIR	68
Le Clan du Phénix.....	39	SORTS DE LA TERRE	74
Ronin.....	41	SORTS DU FEU	80
Le Clan du Scorpion.....	42	SORTS DE L'EAU	86
<i>Le livre du Feu</i>	44	<i>L'Outremonde</i>	92
SYSTÈME DE JEU	45	CAPACITÉS SPÉCIALES DES CRÉATURES	93
Glossaire.....	45	LA MAHO	93
LES BASES DU JEU	45	SORTS DE MAHO	94
Les dés.....	45		
Jets de dés.....	45		



Le livre
de l'Eau

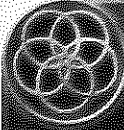


FEUILLE DE PERSONNAGE

Un : anneaux et traits

Lors de sa création, tous les anneaux et tous les traits d'un personnage commencent au rang 2. Le rang d'un anneau est égal au rang du plus faible des deux traits qui lui sont associés. Ainsi, un samurai ayant une Constitution de 4 et une Volonté de 2 aura un rang 2 en Terre.

Dans la première édition du *Livre des Cinq Anneaux*, les anneaux des personnages ne pouvaient pas dépasser le rang 5. Tandis que les compétences et les traits des Rokugani normaux sont toujours soumis à cette restriction, nous avons élargi le système pour permettre aux compétences, traits et anneaux des personnages d'atteindre les rangs 6, 7, voire 10 - un anneau de rang 10 représentant un pouvoir conféré par les Cieux eux-mêmes, il ne peut être atteint sans une intervention surnaturelle.



Dépenser du Vide

On peut utiliser des points de Vide durant une partie afin d'obtenir les effets suivants :

- Vous pouvez dépenser un point de Vide pour augmenter une compétence d'un rang pour un seul jet de dé.
- Les shugenja peuvent utiliser un point de Vide pour lancer un sort supplémentaire dans un anneau pour une seule journée.
- Vous pouvez dépenser un point de Vide pour augmenter de 5 votre ND pour être touché.
- Vous pouvez dépenser un point de Vide pour activer certaines techniques et capacités.

Pour que vous ayez clairement conscience de la rareté de rangs aussi élevés, voici quelques exemples. Des personnages véritablement hors du commun peuvent se targuer d'un rang 6 ou 7 dans une compétence ou un trait et, une fois par génération, un rang 8 se fera jour (le plus grand maître au sabre, Kakita Toshimoko, peut prétendre à un anneau de Feu de rang 8). Une fois dans l'histoire de l'Empire, un rang 9 émergera (l'extraordinaire et impressionnant rang de Terre de Hida Kisada). Les rangs 10 sont réservés aux êtres célestes (les Dragons, les kami les plus puissants, les Oracles ou le Premier oni, etc.).

Il n'est pas besoin d'appliquer ces changements aux caractéristiques des PNJ et des personnages de l'ancien système. Cette nouvelle règle est plutôt conçue pour donner un nouveau souffle aux personnages les plus anciens, une nouvelle occasion de se dépasser et d'atteindre le statut de véritable légende. Toutes les caractéristiques de la première édition, ainsi que de la série des livres des clans s'appliquent ici. Les traits n'atteignent généralement que le rang 5 au maximum - des caractéristiques supérieures sont si rares qu'elles sont toujours considérées comme "hors d'atteinte" dans la majeure partie de l'Empire.

Deux : compétences

Tout comme chaque personnage présente des traits distinctifs, qui définissent sa nature, chaque personnage possède des compétences, qui, elles, s'acquièrent. Apprises au gré du long chemin de la vie, elles sont indissociables de l'individualité du personnage, au contraire des traits. En fait, quoiqu'elles puissent être nombreuses, les compétences sont, tout comme dans la vie réelle, le fruit du cheminement personnel et des expériences du personnage. À Rokugan, l'apprentissage est très formalisé. À votre naissance, vos parents échangent des faveurs politiques et personnelles pour vous envoyer dans la meilleure école possible. Naturellement, la définition de "meilleure" varie d'un clan à l'autre. Vous trouverez une liste complète des compétences à la fin de ce chapitre.

Les rangs de compétence s'étagent de 1 à 10, 10 représentant le score maximal possible dans une compétence, quelle qu'elle soit. Un rang de 5 signifie déjà que la maîtrise de votre personnage dans ce domaine est exceptionnelle et, si elles atteignent 6 ou plus, ses compétences deviennent véritablement légendaires.

Trois : clan, famille et école

Les bases de la répartition des anneaux, des traits et des compétences étant à présent jetées, il est temps de vous en servir. À la fin du *Livre de l'Eau*, vous trouverez les informations dont vous aurez besoin pour créer des personnages issus des sept clans majeurs, ainsi que des ronin et des naga. Nous avons consacré un chapitre à chacun des clans pour vous aider à faire votre choix.


PREMIÈREMENT :

CHOIX DU CLAN D'APPARTENANCE

Cherchez la feuille du clan auquel vous désirez que votre personnage appartienne.

DEUXIÈMEMENT : CHOIX D'UNE FAMILLE

Choisissez l'une des trois familles du clan en question et inscrivez son nom sur votre feuille de personnage. L'appartenance à une



famille vous donnera droit à un bonus s'appliquant à l'un de vos traits. Notez celui qui en bénéficiera dans la section traits de votre feuille de personnage.

TROISIÈMEMENT : CHOIX D'UNE ÉCOLE

Maintenant, écrivez "bushi" ou "shugenja" sur votre feuille de personnage, sur la ligne réservée à la profession. Puis, juste en dessous, sur la ligne réservée à l'école, inscrivez le nom de la vôtre. La formation de votre personnage dans cette école lui procure un bonus s'appliquant à un trait ainsi qu'à un ensemble de compétences. Notez le trait en bénéficiant dans la section traits de votre feuille de personnage, puis le nom des compétences concernées dans la section compétences. Votre personnage commence presque toujours à acquérir des compétences au rang 1. Toutes les écoles de bushi enseignent à leurs élèves une manœuvre secrète ou technique qu'eux seuls peuvent employer, les shugenja apprenant, eux, certains sortilèges. Cette technique ou ces sorts de rang 1 doivent être notés sur votre feuille de personnage (au verso) dans la case Technique / Sortilèges.

Au sortir d'une école de shugenja, on confie au personnage quelques parchemins de base pour qu'il s'exerce à jeter des sorts. Chaque feuille de Clan indique le nombre de parchemins de chaque élément remis à un shugenja à la fin de ses études, mais il ne peut accepter que ceux pour lesquels le niveau de Maîtrise requis est inférieur ou égal à son rang de Maîtrise de shugenja effectif.

L'appartenance à une famille ne scelle pas forcément votre destin : vous pouvez, par exemple, être un guerrier de la famille Isawa. Toutefois, vous assisterez presque toujours aux cours de l'école de bushi ou de shugenja associée à votre clan. Les bushi du Clan du Crabe se rendent généralement à l'école de la famille Hida, tandis que les shugenja du Clan de la Grue se rassemblent majoritairement à l'école de la famille Asahina. Il est possible de s'inscrire dans l'école d'un autre clan, mais il s'agit d'un cas de figure assez rare (voir "avantages et désavantages").

QUATRIÈMEMENT : POINTS DE PERSONNAGE (PP)

Vous disposez de 30 Points de Personnage à distribuer. Vous pouvez dépenser ces points en toute liberté, mais ne pouvez augmenter la valeur d'une compétence ou d'un trait d'un personnage débutant au-delà du rang 4.

- Pour augmenter une compétence, vous devez dépenser un nombre de PP égal au niveau suivant (pour faire passer une compétence d'un rang 3 à 4, par exemple, il vous en coûtera 4 Points de Personnage).
- Pour augmenter un trait, vous devez dépenser (le nouveau trait x 3) PP (pour passer de 3 à 4 en Réflexes, par exemple, il vous en coûtera 12 Points de Personnage).
- Augmenter l'anneau de Vide coûte (le nouveau rang de Vide x 6) PP (pour passer de 2 à 3 en Vide, il vous en coûtera 18 PP).

- Augmenter l'Honneur d'un personnage d'un rang coûte 3 PP. Réduire d'un rang l'Honneur de départ d'un personnage ajoute 2 PP à votre capital. Les personnages débutants ne peuvent augmenter ou réduire leur honneur que d'un rang.
- Les personnages peuvent augmenter leur Gloire en achetant l'avantage Statut social pour 5 PP ou la réduire en achetant Désavantage social pour un bonus de 3 PP.
- Les coûts et les bonus associés aux avantages et aux désavantages sont recensés dans la partie suivante, qui leur est consacrée.

Quatre : avantages et désavantages

Un personnage ne peut pas s'octroyer plus de 10 PP de désavantages.

Cinq : blessures

Pour déterminer combien de dommages il peut encaisser, nous utilisons les niveaux de blessure. À chaque fois que votre personnage sera touché, il perdra des points de blessure. Pour déterminer combien de blessures il peut endurer, multipliez son rang de Terre par 2, reportez-vous à la table de blessures de votre feuille de personnage et notez ce résultat dans chaque case. À chaque fois que votre personnage subira un nombre de points de dommages égal à ce niveau de blessure, vous cocherez un niveau de blessure et passerez au niveau inférieur. Si vous perdez assez de points pour descendre au niveau de blessure inférieur, vous serez à +3 : cela signifie que tous vos ND seront augmentés de 3. Chaque jour, les personnages récupèrent un nombre de points de blessure égal à leur Constitution. Pour plus d'information sur la guérison, les dommages et les blessures, reportez-vous au *Livre du Feu*.

Six : Honneur

Chaque personnage possède également un trait d'Honneur. Variant de 0 à 5, il mesure la noblesse d'esprit de votre personnage et la pureté de son âme. À l'occasion, on peut demander aux personnages de faire un "jet d'Honneur". Vous trouverez les règles des jets d'Honneur dans le *Livre du Feu*.

Les personnages dotés d'une forte Intuition peuvent parfois déterminer le rang d'Honneur d'autrui. Ceux qui sont peu honorables leur apparaîtront comme de petites frappes à l'air louche. À l'inverse, les personnages honorables dégageront un sentiment de noblesse et de fiabilité indiscutable, auront tendance à faire des affaires plus fructueuses et à s'attirer l'affection de personnes de confiance.

RANG ET POINTS D'HONNEUR

Le rang d'Honneur de tout personnage débutant dépend de son clan (voir les feuilles de clan, à la fin de ce chapitre).



Une fois que le personnage possède son rang d'Honneur, c'est avec 5 points d'Honneur dans ce rang qu'il débute. S'il accomplit une action indigne de son rang d'Honneur, un certain nombre de points d'Honneur lui sera retiré. Le nombre de points d'Honneur perdus dépend du MJ. Les infractions mineures ne coûtent généralement qu'un point d'Honneur, tandis qu'un acte véritablement répréhensible peut se solder par une pénalité allant jusqu'à 5 points. Si un personnage vient à perdre tous les points d'Honneur de son rang, il tombe alors au rang inférieur, avec 5 points dans ce rang.

Si un personnage accomplit une action d'une noblesse telle qu'elle dépasse son rang d'Honneur, il gagne des points d'Honneur. Encore une fois, le nombre de points d'Honneur gagnés dépend du MJ, mais il devrait se situer entre 1 et 3. Un personnage qui parvient à 10 points d'Honneur passe au rang d'Honneur supérieur, avec 3 points d'Honneur dans ce rang.

Sept : Réputation et rang de Maîtrise

La Réputation et le rang de Maîtrise sont deux traits qui exerceront une grande influence sur les interactions de votre personnage avec l'Empire. La Réputation d'un personnage représente l'ampleur de ses capacités intellectuelles. Le rang de Maîtrise reflète la considération à laquelle elle lui donne droit et la formation qu'il a suivie.

RÉPUTATION

Pour déterminer la Réputation d'un personnage, commencez par additionner ses anneaux (Terre, Eau, Feu, Air et Vide) et multipliez ce total par 10. Ajoutez-y ensuite les compétences du personnage comme suit : vous gagnez un point par rang de compétence supérieur au premier.

Si Jason disposait de 12 points en compétences, toutes au rang 1, sa Réputation ne progresserait nullement grâce à ses compétences. S'il avait 6 compétences, toutes au rang 2, il gagnerait 6 points de Réputation. S'il avait 3 compétences, toutes au rang 4, ce sont 9 points de Réputation qui viendraient l'accroître. En additionnant ce score à celui obtenu grâce à ses anneaux, Jason obtient la Réputation totale de son personnage.

Évolution de la Réputation

Dès qu'un personnage engrange un rang supplémentaire dans un anneau, sa Réputation augmente de 10 points. De même, un rang gagné dans une compétence dans laquelle il en détenait déjà au moins 1 accroît sa Réputation d'1 point également. En revanche, cette dernière n'évolue pas lorsque le personnage accède au rang 1 d'une compétence.

RANG DE MAÎTRISE

Quand un personnage gagne en Réputation, sa gloire rejaille sur son école. Plus il devient célèbre, plus le sensei de son école lui enseignera de secrets et plus son rang de Maîtrise augmentera. Tous les samurai

et les shugenja débutent au rang 1. Quand la Réputation d'un samurai ou d'un shugenja s'accroît, celui-ci se rapproche du rang 2. Quand son score de Réputation atteint 151 points, il retourne à son école et le sensei lui enseigne les secrets du rang 2. Les samurai y apprennent une nouvelle technique, les shugenja apprennent deux nouveaux sorts, dans le ou les éléments qu'ils désirent. Quand un samurai ou un shugenja souhaite accéder à un nouveau rang de Maîtrise, on compare son score de Réputation actuel avec le nombre de points dont il a besoin pour passer au rang de Maîtrise supérieur. Si le personnage dispose d'un nombre suffisant de points de Réputation, il retourne à son école et doit faire la preuve de ses progrès auprès de son sensei. Si ce dernier est impressionné, il apprendra au personnage les secrets dont il a besoin pour atteindre le nouveau rang. De plus, le personnage apprendra toutes les nouvelles capacités associées à son nouveau rang. Certaines écoles obligent les disciples à passer une épreuve pour prouver leur valeur. Cette épreuve peut revêtir la forme d'un simple examen écrit, mais d'autres écoles testeront le personnage d'une manière plus ésotérique.

Rang 1	0 - 150 pts
Rang 2	151 - 175 pts
Rang 3	176 - 200 pts
Rang 4	201 - 225 pts
Rang 5	226 - 250 pts

Points d'expérience

On s'améliore grâce à la pratique et à l'expérience. Votre personnage n'échappe pas à la règle. Au terme de chaque séance, le MJ accordera à votre personnage un certain nombre de " points d'expérience ". Ces points pourront être utilisés pour augmenter ses traits.

- Pour augmenter une compétence d'un rang, il vous en coûtera un nombre de points d'expérience égal au rang brigué (par exemple, l'accession au rang 1 d'une toute nouvelle compétence coûte un point d'expérience).
- Pour augmenter un trait d'un rang, il faut dépenser un nombre de points d'expérience égal au rang espéré x 3 (passer du rang 3 au rang 4 coûte donc 12 points d'expérience).
- Pour augmenter l'anneau du Vide, il faut dépenser (le rang supérieur x 5) points d'expérience (pour passer de 2 à 3 en Vide, il vous en coûtera donc 15 points d'expérience).
- Pour augmenter un trait ou l'anneau du Vide au-delà de 5, il faut non seulement dépenser des points, mais aussi fournir une excellente interprétation du personnage. D'ordinaire, quand un personnage dépense de l'expérience pour augmenter un trait ou son Vide, il doit passer une série " d'épreuves " (imposées par son sensei ou une puissance céleste ou tout PNJ que le MJ jugera adéquat) pour pouvoir prétendre au rang supérieur.

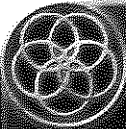


水

Hurt : Gloire

La Gloire est un trait qui exerce une grande influence sur les rapports qu'entretient votre personnage avec l'Empire. La Gloire représente la renommée et les égards dus à votre personnage dans Rokugan. Tous les personnages ont un rang de Gloire situé entre 0 et 10, directement influencé par leur rang de Maîtrise.

Les personnages peuvent augmenter leur Gloire en gagnant des points de Gloire, mais c'est leur seigneur qui décidera toujours de leur Gloire effective. Quand un personnage gagne dix points de Gloire dans son rang de Gloire actuel, il est prêt pour accéder au rang suivant. Cependant, toutes les promotions associées à la Gloire dépendent du supérieur direct du personnage. Un seigneur ne peut pas promouvoir un personnage à un rang égal au sien propre, eu égard à la réticence légitime qu'il peut montrer à ce sujet.



Rang de Maîtrise contre Gloire

Quand le prestige d'un samurai augmente au sein de son école, il progresse également au sein de la société. Toutefois, l'inverse n'est pas vrai : ce n'est pas parce qu'un samurai bénéficie d'un grand prestige à la cour qu'il en engrange des retombées dans l'école de son sensai.

Lorsqu'un samurai gagne un rang de Maîtrise, son rang de Gloire augmente également de trois points, reflétant l'importance qu'accordent les Rokugani aux arts de la guerre. Toutefois, quand il gagne un rang de Gloire, son sensai ne lui enseigne pas automatiquement le prochain secret de son école. Il doit le gagner à la sueur de son front.

COMPÉTENCES

Toutes les compétences recensées ici sont accompagnées du trait avec lequel elles sont le plus souvent utilisées et du mécanisme de jeu qui leur est associé. Souvenez-vous que les traits et les anneaux indiqués sont ceux qui sont employés le plus souvent avec une compétence particulière et que le Maître de Jeu peut choisir n'importe quel trait lorsqu'il demande un jet de dés. Pour plus d'informations sur les jets de dés, reportez-vous au *Livre du Feu*.

Compétences valorisantes

ARTISANAT

Acrobate
Bouffon
Comédien (nô/kabuki)
Conteur
Danseur
Ikebana
Musicien
Origami
Peintre
Poète

Bien que ces compétences aient été élevées au rang d'art par les artisans de la famille Kakita, il n'est pas impensable qu'un autre personnage en maîtrise les bases. Ces compétences comprennent le savoir associé à la technique de chaque artisanat, ainsi que des connaissances de base qui y sont associées.

ART ORATOIRE/RHÉTORIQUE (PERCEPTION)

Un personnage doté de cette compétence est formé à l'art des discours. L'art oratoire - qui consiste à délivrer un discours convaincant devant un auditoire - peut être utilisé pour convaincre un large groupe de personnes d'un certain point de vue. Les personnages dotés de l'avantage Éloquent bénéficient d'une augmentation gratuite lorsqu'ils utilisent l'art oratoire. La rhétorique est la faculté





d'écrire des discours convaincants pour d'autres et peut être utilisée en parallèle avec d'autres compétences d'artisan pour créer des documents encore plus percutants. Ces deux capacités sont considérées comme une seule et même compétence (qui se divise en deux "branches", l'une orale et l'autre écrite).

ASTROLOGIE (INTELLIGENCE)

Cette compétence permet d'identifier les corps et les amas célestes, comme les étoiles et les constellations. Elle aide un shugenja à déterminer quelle est la conjoncture astrologique du moment et à se faire une idée de sa signification. Cette compétence peut être utilisée pour délivrer de simples présages concernant l'avenir ou pour déterminer le moment adéquat pour créer certains objets ou fétiches. De plus, elle peut servir à identifier certaines caractéristiques d'un individu d'après sa date de naissance exacte et de prédire des événements à venir. Si un personnage souhaite utiliser sa compétence Astrologie comme instrument de divination, le ND est de 15 et le Maître de Jeu peut lui donner un aperçu des événements à venir, par l'intermédiaire d'une énumération d'adjectifs ou de phrases simples telles que "plaisant, paisible, et sans histoire" ou "dangereux, l'avenir est marqué par la mort". Chaque augmentation devrait fournir plus d'informations au samurai, sans toutefois clarifier complètement le sens des présages.

BARDE (INTUITION)

Cette compétence permet de relater les guerres passées et l'histoire de Rokugan. Raconter des histoires est une tradition séculaire à Rokugan. Chaque seigneur accueille un barde à sa cour, qui conte les exploits des samurai du passé. Il n'est pas rare qu'un samurai narre ses propres prouesses à la cour, pour impressionner son seigneur. Cela peut lui valoir une récompense sous forme de Gloire.

CALLIGRAPHIE (PERCEPTION)

La calligraphie, ou shogaku, est l'art d'écrire dans l'ancien langage dont les Fortunes firent don aux hommes. Un personnage doté de la compétence Calligraphie sait lire et transcrire les anciens parchemins des bibliothèques des écoles de shugenja.

Note : les naga ont leur propre version de la Calligraphie, qu'ils utilisent pour écrire dans l'ancien langage naga. De même que la Calligraphie ne permet pas à un personnage de lire des parchemins écrits en naga, la Calligraphie naga n'apprend pas à déchiffrer les textes en rokugani.

CÉRÉMONIE DU THÉ (VIDE)

La cérémonie du thé va bien au-delà de la simple préparation de ce breuvage. Elle requiert beaucoup de temps et un lieu consacré (un jardin soigneusement entretenu ou une enceinte noble dotée d'une chambre de méditation). Il s'agit d'un rituel méticuleux, conçu pour libérer l'esprit de ses considérations extérieures, de manière à l'affranchir et à le purifier des pensées qui le distraient. Il faut environ une demi-heure à un personnage doté de cette compétence pour accomplir la cérémonie (un jet simple de Cérémonie du Thé/Vide contre un ND à la discrétion du MJ, mais jamais inférieur

à 10), et tous ceux qui participent (pour un maximum égal au rang de compétence du personnage qui officie) regagnent un point de Vide dépensé.

CHASSE (PERCEPTION)

Un personnage doté de la compétence Chasse maîtrise un certain nombre de compétences d'extérieur. Il sait pister, faire un feu, un camp, etc. et peut survivre pendant des jours entiers à l'extérieur sans nourriture ni eau, en vivant uniquement des ressources naturelles. Dans l'Outremonde, cette compétence est moins performante.



Poney Rokugani

Taille : 1 m
 Poids : environ 320 kg
 Espérance de vie : 30 ans et plus



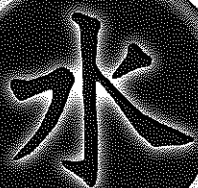
Constitution : 4
 Force : 6
 Agilité : 2
 Attaque : 2g2
 Dommages : 4g2 (ruade)
 ND pour être touché : 10
 Blessures : 8 (+5); 16 (+10), etc.
 Galop : +5 au ND pour être touché quand le poney galope

Ces caractéristiques sont celles d'un poney de monte commun, du type de ceux qu'utilisent la plupart des samurai de l'Empire comme moyen de transport. Vous trouverez les caractéristiques d'autres créatures dans le Manuel de survie du Maître.

COMÉDIE (INTUITION)

Les personnages dotés de cette compétence connaissent et apprécient le théâtre. Deux styles de théâtre cohabitent à Rokugan : le théâtre kabuki et le théâtre nô. Le théâtre kabuki est flamboyant, dynamique et haut en couleur. C'est le "théâtre des samurai", qui conte les illustres et tragiques légendes des seigneurs du passé. Le théâtre nô, au contraire, est doux et subtil, s'accompagne d'une musique légère et économise les mouvements, sur une toile de fond noire.

Les personnages qui ont la compétence Comédie savent se déguiser, même si le travestissement n'est jamais parfait. Il leur est possible de leurrer les autres sur leur caste, leur profession ou même leur sexe. Pour utiliser la compétence Comédie de cette manière, il suffit d'un simple jet de Comédie/Intuition contre un ND égal à la Perception d'un autre personnage x 5. Si le personnage se trouve obligé d'engager la conversation tandis qu'il est déguisé, le jet simple devient un jet d'opposition.



CONNAISSANCE : SHUGENJA, OUTREMONDE, BUSHIDO, ETC. (INTELLIGENCE)

Il y a beaucoup à apprendre dans de nombreux domaines et cette compétence représente la connaissance approfondie d'un de ces sujets. Les personnages ne possèdent jamais la compétence Connaissance dans l'absolu : ils apprennent seulement dans certains domaines. Par exemple, les personnages qui connaissent bien les déserts de l'Outremonde ont la compétence Connaissance : Outremonde, tandis que ceux qui connaissent les shugenja ont la Connaissance : shugenja. Tout domaine de connaissance qui n'a pas sa propre compétence peut être représenté par la compétence Connaissance appropriée.

COURTISAN (INTUITION)

Un courtisan doué connaît tous les tenants et les aboutissants de la vie à la cour. Il sait qui détient le pouvoir, qui est endetté et qui tire les ficelles.

DANSE (AGILITÉ)

Il y a deux styles de danse à Rokugan : la danse de cour et la danse folklorique. Les danses de cour sont presque exclusivement réservées aux femmes. La danse folklorique est pratiquée par les paysans, hommes et femmes.

DROIT (INTELLIGENCE)

Ce personnage connaît bien le fonctionnement interne du système juridique de Rokugan. Il peut discuter de cas avec des magistrats, défendre ou poursuivre des accusés et rédiger des contrats légaux.

ÉLEVAGE (VARIABLE)

Il s'agit de l'équivalent de la compétence Équitation (voir plus loin) pour les valets de pied. La compétence Élevage peut être utilisée pour évaluer un cheval avant de l'acheter, soigner des animaux blessés, dresser des chiens, etc. Elle s'utilise comme la compétence Équitation, à une exception près : elle ne vous permet pas de chevaucher en pleine bataille. Tandis que la compétence Équitation vous permet d'aller au trot, au galop et de vous battre à cheval, celle-ci n'autorise le samurai qu'à monter le cheval à une allure régulière et mesurée.

La compétence Élevage présente un avantage dont la compétence Équitation est dénuée : elle permet à son utilisateur de dispenser des soins à presque tous les mammifères. La compétence Élevage peut s'appliquer aux chiens, aux chats, au bétail, aux chèvres, aux chevaux, et à la plupart des animaux domestiques. Les personnages qui en sont dotés peuvent soigner les blessures des animaux, et en parallèle avec la compétence Art de la guerre, les préparer à la guerre (bien que les chevaux et les chiens soient les seuls animaux y étant adaptés). En la combinant avec la compétence Équitation, le samurai ne se contente plus de chevaucher et de panser son cheval, mais il développe une affinité particulière avec l'animal. Il appartient au MJ de décider si le samurai peut enseigner des ordres simples à son cheval, comme le permet la compétence Fauconnerie, mais il sera sans doute capable de dresser un chien sans problème.

ENQUÊTE (VARIABLE)

Sur le lieu d'un crime, ce personnage (avec Perception) sait où chercher des indices, comment relier des faits complètement différents (Intelligence) et interroger les suspects (Intuition).

ÉQUITATION (AGILITÉ)

Les samurai sont des maîtres écuyers. Un personnage doté de la compétence Équitation sait monter et combattre à cheval (voir aussi la compétence Élevage).

ÉTIQUETTE (INTELLIGENCE)

Cette compétence permet de savoir quoi dire et comment le dire. Un personnage doté de la compétence Étiquette a confiance dans ses compétences sociales et ne commet jamais d'impair. C'est une compétence très importante pour ceux qui désirent passer du temps à la cour, car le protocole rokugani est très rigide. Faire preuve d'un manque d'intérêt pour l'étiquette rabaisserait le personnage.

FAUCONNERIE (INTUITION)

Bien que les Rokugani chassent parfois les oiseaux pour se nourrir, ils consomment très peu de viande et, en tout cas, jamais de viande rouge. Cette compétence est utilisée pour entraîner et faire voler des oiseaux de proie.

GO (INTELLIGENCE)

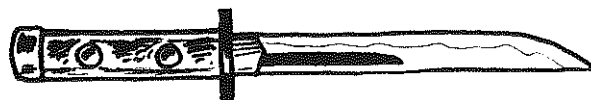
Cette compétence est utilisée par les samurai pour jouer au go. Elle est importante pour celui qui entend maîtriser les principes de l'art de la guerre et de la tactique et aussi un passe-temps répandu parmi les samurai. Bien que cette compétence permette de maîtriser véritablement ce jeu, les règles en sont assez simples et presque tous les samurai savent y jouer, qu'ils possèdent cette compétence ou non. Celle-ci inclut également la capacité à jouer au shogi et aux autres jeux de Rokugan.

HÉRALDIQUE (PERCEPTION)


Un personnage doté de la compétence Héraldique a étudié les bannières et les symboles des clans et des familles. Grâce à un simple jet d'Héraldique/Perception contre un ND de 15, l'une des quatre données suivantes lui apparaît clairement, au sujet d'une personne dont il aperçoit la bannière : 1) son nom ; 2) son clan et sa famille d'appartenance ; 3) son rang d'Honneur ; 4) son rang de Gloire. Pour chaque augmentation, le personnage perçoit une information supplémentaire en regardant la bannière.

HISTOIRE (INTELLIGENCE)

Le personnage a étudié l'histoire et est familiarisé avec tous les événements importants qui ont défini la situation politique actuelle.







Destrier Shinjo

Taille : 1,70 m
Poids : environ 600 kg
Espérance de vie : 25 ans

FEU ①

② **AIR**

③ **TERRE**

③ **EAU**

X
VIDE

Force : 6
Agilité : 2
Attaque : 3g2
Dommages : 4g2 (ruade)
ND pour être touché : 10
Blessures : 12 (+5); 24 (+10), etc.
Galop : +5 au ND pour être touché quand le destrier galope

Ces caractéristiques sont celles d'un cheval du Clan de la Licorne, comme ceux que montent la plupart des samurai privilégiés de ce Clan. Vous trouverez les caractéristiques d'autres créatures dans le Manuel de survie du Maître.

MANIPULATION (INTUITION)

La manipulation est l'art d'utiliser la psychologie et l'interprétation du caractère pour prédire les actions de quelqu'un. Elle peut être utilisée pour déterminer les besoins et les désirs d'un individu et peut également indiquer au personnage comment les combler. Comme beaucoup d'autres compétences fondées sur l'Intuition, elle nécessite une conversation.

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

Ce personnage connaît bien les pratiques médicales de Rokugan. Il peut traiter des maladies et soigner des blessures pour s'assurer qu'elles ne s'infectent pas. Il connaît bien les techniques de massage (utilisées pour recentrer l'énergie) et l'acupuncture.

MÉDITATION (VIDE)

Un personnage doté de la compétence Méditation (Zazen) peut faire un jet simple de Méditation/Vide contre un ND 20 pour regagner un point de Vide dépensé. Une telle activité requiert un silence absolu et ininterrompu pendant une heure.

MONTAGNARD (FORCE OU CONSTITUTION)

Un personnage doté de la compétence Montagnard est habitué à escalader les montagnes, sait comment découvrir de la nourriture en terrain rocheux et a une connaissance de base des cols de montagne et détails topographiques.

Cette compétence peut également se révéler utile au personnage pour escalader des parois moins vertigineuses, comme un mur ou un portail. Toutefois, agir de la sorte serait un grave déshonneur.

Il s'agit d'une compétence valorisante pour tous les personnages de la classe des samurai et, au contraire, dévalorisante pour les heimin et les hinin.

MUSIQUE (AGILITÉ ET INTUITION)

Il s'agit de la faculté à jouer d'un instrument de musique. Pour chaque rang possédé dans cette compétence, un personnage peut apprendre la pratique d'un nouvel instrument de musique. Le biwa est une longue flûte large, le fue une longue flûte de bambou très populaire, le hichiriki une flûte à double anche, proche du hautbois, le koto est semblable à la cithare, le shamisen se situe entre le luth et le banjo et les san-ko sont les trois tambours.

Si le fait de jouer requiert une certaine dextérité de la part du personnage (Agilité), il fait aussi appel à son sens du rythme, à son oreille musicale et à son sens de l'harmonie (Intuition). Quand un personnage joue d'un instrument, il doit utiliser le plus faible de ces deux traits.

ORIGAMI (AGILITÉ)

C'est l'art des pliages, qui consiste à donner à de petits morceaux de papier de soie la forme de grues, de chevaux et d'autres entités. Un personnage maîtrisant l'origami est capable de représenter à peu près tout ce qu'il est possible d'imaginer à l'aide de petits morceaux de papier pliés. Cette compétence est plus courante dans les cours de Rokugan.

PEINTURE (INTELLIGENCE)

Il s'agit de l'art de la peinture spontanée à l'encre. Nombreux sont les samurai qui pratiquent ce style de peinture. On s'y adonne spontanément et sans réfléchir, en se fiant uniquement à l'intuition et à l'inspiration, un peu comme pour le iaijutsu.

POÉSIE (INTUITION)

Le haiku est un poème de trois lignes, comprenant 17 syllabes. Une fois encore, ce style est très populaire chez les samurai en raison de sa nature concise et spontanée. Des personnages très doués pour la poésie peuvent être invités à donner des représentations devant les cours nobles, gagnant ainsi leurs "entrées" dans la noblesse Rokugani.

RECHERCHE (INTELLIGENCE)


C'est cette compétence qui permet aux érudits de trouver leur chemin dans les bibliothèques remplies de parchemins et de dénicher ceux qui contiennent les informations dont ils ont besoin. Elle est répandue parmi les shugenja et les courtisans, mais plus rare parmi les bushi.

RECHERCHE DES SORTS (INTELLIGENCE)

Les shugenja utilisent cette compétence pour apprendre et créer des sorts.

SHINTAO (INTELLIGENCE)

Il s'agit de l'étude du *Tao de Shinsei*, la philosophie qui guide la vie des Rokugani. Cette compétence permet au personnage de discuter de sujets philosophiques et concernant l'illumination et de



comprendre la nature de base de la religion de Rokugan, le shinséisme. Elle est essentielle destinée aux shugenja, car ils sont autant prêtres qu'érudits. Un personnage doit détenir au moins un rang de 3 en Shintao s'il veut augmenter l'un de ses traits ou de ses anneaux, quel qu'il soit, au-delà de 5.

SINCÉRITÉ (INTUITION)

Les nobles rokugani font beaucoup moins de cas de l'honnêteté que de la sincérité : la faculté de donner l'impression que l'on est persuadé de ce que l'on dit. Les personnages dotés de cette compétence sont les plus doués en la matière.

THÉOLOGIE (INTELLIGENCE)

Les personnages possédant cette compétence connaissent bien tous les rites et pratiques associés au culte des nombreux kami de Rokugan. Les services religieux suivent des règles extrêmement strictes et une erreur de protocole pourrait provoquer la fureur des kami... du moins, c'est ce que pensent les habitants de Rokugan.

Compétences de bugei

ARMURERIE (TERRE)

Il s'agit du yoroi-sei, la compétence qui consiste à fabriquer et réparer les armures. S'apparentant techniquement à une compétence de marchand (que vous retrouverez d'ailleurs dans la section qui y est dédiée), il s'agit d'une des plus honorables compétences en artisanat.

ART DE LA GUERRE (PERCEPTION)

Il s'agit de l'étude des conflits. Les personnages qui connaissent l'Art de la guerre ont étudié les stratégies et les tactiques victorieuses des batailles célèbres, ainsi que la philosophie de la guerre. On fait appel à cette compétence à la fois lors de batailles à grande échelle et lors de petites escarmouches.

ATHLÉTISME (VARIABLE)

Courir, sauter, soulever des poids et toutes les actions physiques similaires sont regroupées sous la compétence Athlétisme. Lorsqu'un personnage court, par exemple, et désire tester sa vitesse, il fait appel à Athlétisme/Réflexes. Cependant, s'il préfère mettre son endurance à l'épreuve, il fera un jet d'Athlétisme/Constitution. Pour les personnages de la classe des samurai, Athlétisme est une compétence de bugei, mais elle est en revanche dévalorisante pour les heimin et les hinin.

BUJUTSU (VARIABLE)

Les compétences d'arme de L5A regroupent des armes dont la taille et l'équilibre sont similaires. Nous les avons rassemblées en totalité ici, sous le terme rokugani de bujutsu, pour des raisons de clarté. En termes de jeu, si un personnage dispose de l'une de ces compétences, on suppose qu'il dispose d'un rang identique pour l'utilisation des

autres armes regroupées dans cette catégorie. Par exemple, un samurai doté d'un rang 2 en Kenjutsu jette deux dés quand il utilise un katana, un wakizashi ou un no-dachi.

Le Iaijutsu n'y est pas inclus, car il ne s'agit pas vraiment d'une compétence d'arme, mais de l'application de cette connaissance dans un but particulier.

- Bojutsu (bâton, ou Bo) : Bo, Jo
- Chisaijutsu (éventail de guerre) : Tessen, Tonfa
- Jiujutsu (combat à mains nues) : Mizu-do, Kaze-do
- Kenjutsu : Katana, No-dachi, Wakizashi
- Kyujutsu (tir à l'arc) : Dai-kyu, Yumi
- Nofujutsu (armes paysannes) : Jitte, Kama, Nunchaku, Sai (cette compétence est dévalorisante)
- Subojutsu (tetsubo) : Die tsuchi, Tetsubo
- Tantojutsu (couteau) : Aiguchi, Tanto, Kama
- Umayarijutsu (lance) : Lance
- Yarijutsu (armes d'hast) : Nagamaki, Naginata, Yari, Nage-yari, Sasumata, Sodegarami
- Yomanri (tir à l'arc du Clan de la Licorne et des naga) : Dai-kyu, Yumi
- Ninjutsu : Ninja-to, Shuriken, Sarbacane, Nageteppo, Tetsubishi, Han-kyu (il s'agit d'une compétence dévalorisante)

Le ninjutsu fonctionne un peu différemment du reste de ces groupes de compétences. Au rang 1, le personnage n'apprend à se servir que d'un instrument parmi ceux qui sont regroupés au rang 1. Pour chaque rang gagné dans cette compétence, le personnage en acquiert un dans l'utilisation de l'arme qu'il connaît déjà et une autre arme au rang 1.

Note : il est également possible de choisir une compétence d'arme spécialisée. Par exemple, au lieu d'opter pour le Kenjutsu, vous pouvez préférer la spécialité Katana (il est naturellement possible d'apprendre à la fois Kenjutsu et Katana). Les avantages et les inconvénients des compétences spécialisées sont indiqués dans la section Combat. Voir aussi le paragraphe "compétence d'arme spécialisée" ci-dessous.

COMPÉTENCE D'ARME SPÉCIALISÉE (VARIABLE, SOUVENT AGILITÉ)

Les personnages peuvent se spécialiser dans le maniement d'une arme à la place, ou en plus, de l'apprentissage de la compétence de Bujutsu associée à cette classe d'armes. Les personnages qui se spécialisent dans une arme gagnent un bonus à leur jet d'attaque égal à leur compétence dans cette arme. Par exemple, un personnage qui a 3 en Katana ajoutera +3 aux résultats de ses jets de dés lorsqu'il utilisera le katana. D'un autre côté, un personnage ne s'étant spécialisé que dans une compétence d'arme, et non la compétence de Bujutsu associée à cette arme, est considéré comme ignorant le maniement des autres armes de ce type. Par exemple, un personnage ayant choisi Katana et non Kenjutsu serait incapable de se servir d'un wakizashi ou d'un no-dachi. Il aurait +10 à son ND pour utiliser l'une de ces armes et ne serait pas autorisé à relancer les 10.



CONNAISSANCE : MAHO-TSUKAI (PERCEPTION)

Les personnages dotés de cette compétence s'y connaissent en magie noire et peuvent identifier ceux qui la pratiquent. Il ne s'agit pas là d'apprendre la maho : ceux qui possèdent cette compétence ne peuvent pas invoquer d'oni, dévorer les âmes ou accomplir d'autres ignobles rituels de maho. En revanche, elle leur confère un aperçu de cette discipline, qui leur permet de reconnaître la présence de la maho quand ils la rencontrent. Ils savent également identifier un sort lorsqu'il a été lancé et les moyens de s'en protéger, s'ils existent. De telles connaissances sont rares, hormis parmi les disciples de l'école des chasseurs de sorciers de la famille Kuni, car ce sont les seuls à en avoir besoin.

Il s'agit d'une compétence de bugei pour les chasseurs de sorciers, mais dévalorisante pour qui que ce soit d'autre.

DÉFENSE (AGILITÉ)

Cette compétence permet au personnage d'esquiver efficacement (ce qui est représenté par son anneau de Feu). Tous les personnages n'ayant pas acquis au moins le rang 1 en Défense sont inaptes à une manœuvre d'esquive.

TESSEN (AGILITÉ)

Le tessen est un éventail renforcé d'acier à usage double. Il sert d'arme de combat rapproché, d'ordinaire pour parer les coups venant d'attaquants inattendus, mais également pour émettre des signaux sur le champ de bataille. Il suffit d'effectuer un jet de Tessen/Agilité et, pour les déchiffrer, un jet de Tessen/Intelligence.

EXPLOSIFS (INTELLIGENCE)

Cette compétence confère au personnage une expérience dans le domaine des petits explosifs utilisés dans les boules pointues, les bombes fumigènes, le papier inflammable, etc. Le "poivre Gaijin" - la poudre à canon - est interdit par décret impérial et les explosifs rokugani servent plus couramment en pyrotechnie que pour leur pouvoir explosif pur.

FORGE (TERRE)

Il s'agit de l'art de fabriquer et de réparer les armures. Techniquement apparentée à une compétence de marchand (que vous retrouverez d'ailleurs dans la section dédiée), il s'agit d'une des plus honorables compétences en artisanat.

IAIJUTSU (AGILITÉ)

Ceux qui pratiquent le Iaijutsu s'entraînent à dégainer le plus rapidement possible. Réservé aux samurai, le Iaijutsu ne peut être pratiqué qu'avec un katana, à l'exception de toute autre arme. Il prend la forme d'un duel formalisé qui doit suivre des règles strictes, sinon l'offenseur est déshonoré et doit faire seppuku. Deux samurai se tiennent à quelques mètres l'un de l'autre, le katana au fourreau (saya). Puis, dans un déchaînement soudain, ils dégainent simultanément leur sabre et frappent. Les règles s'appliquant aux duels de iaijutsu se trouvent dans le *Livre de Feu*.

Un samurai dont le sabre se trouve dans le saya doit utiliser la compétence Iaijutsu s'il désire attaquer au cours du même tour de combat. Dans le cas contraire, il devra passer ce tour à dégainer et préparer son arme. Une fois le katana sorti, c'est à la compétence Kenjutsu ou Katana qu'il faut faire appel et non plus à Iaijutsu.

INTIMIDATION (VOLONTÉ)

L'intimidation est la capacité de contraindre les autres par la peur et la menace. Les samurai du Clan du Crabe sont les maîtres incontestés de la menace et peuvent intimider autrui d'un simple silence ou d'un haussement de sourcil.

JIUJUTSU (AGILITÉ)

Le Jiujuitsu est l'art du combat à mains nues. La légende veut que Shinsei ait rapporté cette compétence d'au-delà des montagnes. Les dommages occasionnés par une attaque à mains nues sont égaux à (Force)1 (voir le *Livre du Feu* pour plus de détails).

KENJUTSU (AGILITÉ)

Voir Bujutsu.

KYUJUTSU (RÉFLEXES)

Les personnages dotés de la compétence Kyujutsu pratiquent l'art du tir au Yumi (arc court), qui s'avère toutefois très spontané, se fondant plus sur l'instinct que sur la faculté à viser. " La flèche connaît le chemin " est un dicton répandu parmi les archers de Rokugan. Ceux-ci utilisent Kyujutsu/Réflexes lorsqu'ils tirent à l'arc. Voir aussi Bujutsu.

LUTTE (FORCE)

C'est le sumai, l'ancêtre de la lutte de sumo. Il s'agit plus d'un sport que d'une compétence martiale. En utilisant cette compétence, un personnage peut projeter son adversaire en réussissant un jet d'opposition de Force. Si tel est le cas, la victime doit réussir un jet de Lutte/Constitution contre un ND de 5 x la Force de celui qui l'a projeté (+5 pour chaque augmentation de ce dernier) sous peine d'être assommé et de se trouver dans l'impossibilité d'agir au tour suivant.

SIÈGE (PERCEPTION)

Ce que l'Ingénierie construit, le Siège l'abat. Similaire à la compétence Art de la guerre, Siège représente la capacité d'un personnage à jauger la résistance d'une forteresse et à découvrir le meilleur moyen d'y pratiquer une brèche. En observant sa cible pendant un certain laps de temps, un maître du siège peut déterminer le nombre de samurai qui la gardent, la fréquence de la relève des patrouilles, les issues de secours potentielles du château et la direction la plus efficace pour lancer une attaque. Cette compétence recouvre également la capacité à faire fonctionner un engin de siège - comme une catapulte ou un bâtiment de guerre - et de l'orienter de manière à ce qu'il inflige un maximum de dégâts.

TIR A L'ARC MONTÉ (AGILITÉ)

Un personnage qui maîtrise le tir à l'arc monté est capable de tirer à l'arc tout en chevauchant, sans tomber de sa monture et avec une chance raisonnable de toucher sa cible. L'arc utilisé pour tirer profite de cette compétence est le dai-kyu, un arc long et asymétrique particulièrement adapté à cette pratique.

La compétence Tir à l'arc monté se fonde sur l'art du Yomanri du Clan de la Licorne (et utilise les mêmes mécanismes de jeu). Elle n'est donc généralement accessible qu'aux membres du clan. Un personnage connaissant le Yomanri ou le Kyujutsu, mais pas le Tir à l'arc monté, voit son ND augmenter d'au moins 10 lorsqu'il tire du haut de sa monture. Quant à ceux qui ne savent pas se servir d'un arc, il ne leur reste plus qu'à s'en remettre à la Providence.

Une pénalité identique s'appliquerait si, pour une raison ou une autre, un personnage formé uniquement au tir à l'arc monté était forcé de tirer après avoir mis pied à terre.

Les bushi du Clan de la Licorne sont capables de tirer au galop et de viser des cibles situées jusqu'à un angle de 90° sur leur droite, ou n'importe où à leur gauche, voire des cibles se trouvant juste derrière eux. Rares sont les autres bushi présentant une telle compétence en tir à l'arc monté et les seuls shugenja dans ce cas font partie du Clan de la Licorne.

YOMANRI (AGILITÉ) (MEMBRES DU CLAN DE LA LICORNE UNIQUEMENT)

La plupart des Rokugani pratiquent ce qu'ils appellent le kyujutsu. C'est une méthode rapide de tir à l'arc, qui repose essentiellement sur l'instinct, les sensations et l'expérience. C'est l'équivalent du " tir au jugé " avec un arc. Au cours de leurs voyages dans les pays lointains, les membres du Clan de la Licorne ont appris une méthode différente, qui consiste à viser soigneusement, au lieu d'encocher et de tirer d'instinct. Ils jugèrent cette méthode plus efficace que la leur, car elle leur permettait de tirer rapidement quand ils y étaient contraints, mais aussi de prendre leur temps et viser quand toucher la cible était d'une importance vitale. Les membres du Clan de la Licorne nomment cette technique " yomanri ", d'après son nom gaijin, et tous les samurai du Clan de la Licorne l'utilisent. Comme vous pouvez l'imaginer, les gaijin l'emploient également. Les personnages naga peuvent également avoir recours à cette compétence, car on en a également vu viser avant de tirer. Le défaut de cette technique réside dans l'immobilité qu'elle exige de la part de l'archer : l'utilisation de cette compétence est considérée comme une manœuvre d'assaut. La compétence Yomanri relève plus de l'Agilité que des Réflexes. Le samurai du Clan de la Licorne peut tirer une fois par tour, comme ses homologues des autres clans, mais il peut aussi prendre son temps pour viser. Pour chaque tour que le samurai du Clan de la Licorne passe à viser (à l'exclusion de toute autre action), il bénéficie d'une augmentation gratuite de son jet pour toucher. Un archer ne peut viser que pendant un nombre de tours égal à sa compétence Yomanri. De plus, plus la cible est en mouvement, moins l'archer a de temps pour viser. Dans le cas de cibles mouvantes, le nombre de tour que l'on peut passer à viser est limité à la moitié de la compétence.

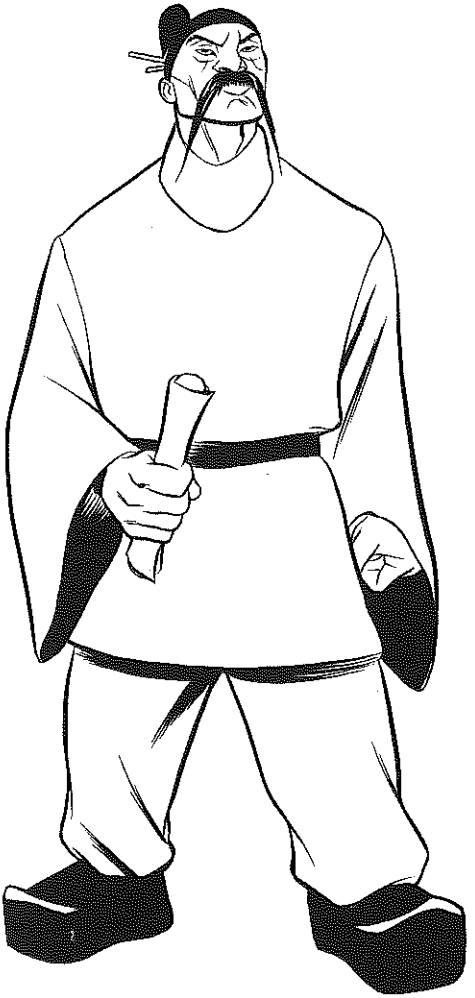
Compétences de marchand

ARMURERIE (TERRE)

Il s'agit du yoroi-sei, la compétence qui consiste à fabriquer et réparer les armures. C'est l'une des plus honorables compétences en artisanat.

ARTISANAT (VARIABLE)

L'artisanat désigne l'aptitude à confectionner des objets et recouvre de nombreux domaines. Toutes sortes d'artisanats peuvent relever de cette compétence, à l'exception d'Armurerie et de Forge, qui sont perçus comme supérieurs à tous les autres. Exemples de



FORGE (TERRE)

Il s'agit de l'art honorable de créer et de réparer les armes. C'est l'une des compétences d'artisanat les plus honorables.

HERBORISTERIE (INTELLIGENCE)

Cette compétence est la version populaire de Médecine. On l'utilise pour soigner les blessures et guérir les maladies. Au lieu de l'acupuncture, ce sont les herbes qui sont utilisées.

INGÉNERIE (INTELLIGENCE)

L'ingénierie est la faculté de concevoir, construire et réparer les grands bâtiments. Cela va de la construction d'un simple abri en forêt au renforcement des fondations de la grande muraille Kaiu. Un bon ingénieur sait étudier le terrain pour y déterminer le site optimum pour une construction, trouver l'endroit idéal pour traverser un cours d'eau et identifier les murs porteurs afin que les autres personnages ne les détruisent pas. Tous les membres de la famille Kaiu sont censés posséder un rang ou deux en Ingénierie.

SERRURERIE (AGILITÉ)

Cette compétence ne permet pas seulement au personnage de fabriquer des serrures, mais aussi de les forcer. Pour confectionner une serrure, un jet simple de Serrurerie/Agilité suffit, déterminant également le ND de la serrure. Pour tenter de crocheter une serrure, un jet simple contre le ND de la serrure est nécessaire.

Compétences dévalorisantes

ATHLÉTISME (VARIABLE)

Courir, sauter, soulever des poids et toutes les actions physiques similaires sont regroupées sous la compétence Athlétisme. Lorsqu'un personnage court, par exemple, et désire tester sa vitesse, il fait appel à Athlétisme/Réflexes. Cependant, s'il préfère mettre son endurance à l'épreuve, il fera un jet d'Athlétisme/Constitution. Pour les personnages de la classe des samurai, Athlétisme est une compétence de bugeï, mais elle est en revanche dévalorisante pour les heimjin et les hinin.

AUTOPSIE (INTELLIGENCE)

Tandis que l'anatomie révèle au samurai les secrets du corps, l'autopsie permet à son utilisateur de comprendre comment ces fonctions s'arrêtent. En ouvrant un corps, il peut être important de savoir si le cœur a cessé de battre du fait d'un empoisonnement ou de la rupture d'un vaisseau. En conjonction avec l'anatomie, un personnage peut également pratiquer une autopsie sur le corps de créatures non humaines.

Bien que cette compétence permette de déterminer les causes du décès d'un personnage (après l'avoir ouvert), sans la compétence de connaissance appropriée (poison, compétence d'arme, etc.), l'information restera floue et peu convaincante.

compétences en Artisanat : brasseur, charpentier, cordonnier, cuisinier, fermier, pêcheur, jardinier, maçon, potier, tailleur/couturier et constructeur de navires.

ARTISANAT : TATOUEUR (AGILITÉ)

Un personnage doté de cette compétence connaît l'art du tatouage. À chaque augmentation, il peut réaliser des tatouages de plus en plus élaborés. Les samurai qui ne font pas partie de la " famille " Togashi sont simplement formés à l'art du tatouage. Les membres de cette famille possédant cette compétence (et du sang de Yokuni) sont capables de réaliser des tatouages d'ise zumi.

COMMERCE (INTUITION)

Cette compétence recouvre le troc, les échanges de monnaie et le marchandage. Il est déshonorant pour un samurai d'y faire appel.

ESTIMATION (PERCEPTION)

Grâce à cette compétence, un personnage peut déterminer la valeur approximative d'un objet ou d'un groupe d'objets. De plus, le personnage doté de la compétence Estimation a plus de chances d'identifier les faux et les contrefaçons.

水

CONTREFAÇON (AGILITÉ)

Cette compétence permet à un personnage de contrefaire des documents officiels, des lettres, etc. Pour commettre son larcin, le faussaire doit effectuer un jet simple de Contrefaçon/Agilité, permettant de déterminer le ND du document.

Lorsque ce document passe entre les mains d'un autre personnage, celui-ci doit réaliser un jet simple de Perception (parfois associé à la compétence Droit ou Enquête, au choix du MJ) contre ce ND pour déterminer qu'il s'agit d'un faux.

DISCRÉTION (AGILITÉ)

En utilisant la Discrétion (shinobi), un personnage se faufile furtivement, invisible pour un observateur peu attentif. Pour utiliser la Discrétion, le personnage doit réaliser un jet d'opposition de Discrétion/Agilité contre la Perception d'un autre personnage.

ESCALADE (FORCE)

Un personnage doté de la compétence Escalade est capable de se hisser au sommet de murs et de portails. Il progresse facilement le long des murs de bâtiments vertigineux et reçoit trois dés de bonus (lancés, mais non gardés) s'il utilise du matériel d'escalade.

IMITATION (INTUITION)

Vous avez appris à imiter la voix des autres. Lorsque cette compétence est employée face à quelqu'un qui ne connaît pas bien la personne que vous tentez d'imiter, vous devez effectuer un jet d'Imitation/Intuition contre un ND égal à sa Perception x 5. Si votre cible connaît bien la personne que vous tentez d'imiter, le MJ augmentera probablement le ND, selon le degré de familiarité.

JEU (INTUITION)

Il s'agit de la compétence des joueurs professionnels : en d'autres termes, la maîtrise de l'art de la tricherie. Le trait utilisé pour cette compétence est l'Intuition. Pour détecter une tricherie, un personnage doit effectuer un jet d'opposition de Jeu/Perception contre le Jeu/Intuition du tricheur.

MINJUTSU (VARIABLE)

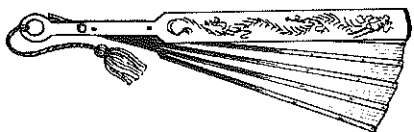
Se reporter à la compétence Bujutsu, dans la partie "compétences de bugei".

NOFUJUTSU (VARIABLE)

Se reporter à la compétence Bujutsu, dans la partie "compétences de bugei".

PASSE-PASSE (AGILITÉ)

Le personnage doté de cette compétence est capable de tours de passe-passe tels que l'escamotage d'objets, le vol à la tire ou d'autres artifices de prestidigitation.



PIÈGES (PERCEPTION)

Cette compétence permet de construire, de mettre en place et de détecter toutes sortes de mécanismes piégés, depuis ceux simplement destinés à immobiliser leur victime jusqu'aux pièges mortels. Non seulement le personnage doté de cette compétence peut concevoir et fabriquer de tels pièges, mais il sait comment les rendre indécélables jusqu'à leur déclenchement. Par conséquent, il peut identifier les signes révélateurs de la présence de pièges cachés et faire un jet pour les détecter avant qu'ils ne se déclenchent. Il s'agit d'une compétence de marchand pour les membres de la famille Kaiu et d'une compétence dévalorisante pour les autres.

POISON (INTELLIGENCE)

Grâce à cette compétence, un personnage peut détecter, analyser et utiliser les différents poisons en usage à Rokugan.

SÉDUCTION (INTUITION)

Les femmes honorables n'ont pas recours à la séduction. On laisse cette activité aux geisha. Pour séduire, on fait un jet d'opposition de Séduction/Intuition contre l'Intuition de la victime.

TORTURE (INTUITION)

L'utilisation de la torture est déshonorante parce qu'elle implique le contact avec le sang, la sueur et la chair morte. Lorsqu'un personnage utilise la Torture, c'est dans le but de soutirer des informations à autrui. La Torture nécessite un jet d'opposition de Torture/Intuition contre la Constitution de la victime.



Vous ne pouvez opter pour le même avantage plusieurs fois à moins que sa description ne vous y autorise.

ALLIANCE IMPÉRIALE (2 POINTS)

À de rares occasions, un membre de la famille Seppun ou Otomo épouse un membre des clans majeurs et choisit de rejoindre la famille de son époux(se). Le mariage avec un cousin de l'Empereur n'a pas que des avantages - certes, il permet d'être au courant de ce qui se passe à la cour impériale, même si on se trouve dans les terres du Clan du Phénix ou du Crabe (les lettres de la famille de l'Empereur voyagent rapidement). De plus, il vous obtient des invitations, des audiences avec les conseillers impériaux ou un des daimyo des maisons impériales (Seppun, Otomo ou Miya), des koku ou des provisions supplémentaires en temps de crise. Toutefois, si l'époux(se) est en



danger, la famille de l'Empereur peut décider d'agir directement, sans prendre en considération les désirs de son mari, de son clan ou de ses alliés. Bien qu'elle ait changé de nom en raison de son mariage, une fille de la famille Seppun reste une Seppun. Ainsi, le personnage peut se retrouver assailli d'amis qui lui veulent du bien, de flagorneurs et des menaces des familles impériales qui veulent s'assurer que "leur cousine est traitée selon son rang".

ALTER EGO (VARIABLE)

La véritable amitié est un luxe rare à Rokugan. Vous et votre Alter ego PNJ avez vécu beaucoup de choses ensemble et feriez n'importe quoi l'un pour l'autre. Une telle amitié est une bénédiction, mais exige beaucoup de dévotion et de loyauté. Le coût d'un Alter ego dépend de son influence et de son attachement.

Influence

- 1 PP = Un personnage à l'influence mineure (un samurai sans terre, ni pouvoir politique)
- 3 PP = Un personnage ayant une certaine influence (un samurai possédant des terres et/ou un certain pouvoir politique)
- 5 PP = Un personnage de grande influence (un daimyo possédant des terres ou un pouvoir politique)

Attachement

- 1 PP = Votre ami ferait tout pour vous aider, sans toutefois sacrifier l'honneur de sa famille.
- 3 PP = Votre ami irait jusqu'à risquer l'honneur de sa famille pour vous aider, mais le ferait secrètement.
- 5 PP = Votre ami ferait n'importe quoi pour vous aider.

AMBIDEXTRE (3 PP, 2 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU DRAGON)

Vous pouvez vous servir indifféremment de vos deux mains sans malus. Tout personnage dénué de cet avantage voit ses ND augmenter de 10 quand il n'utilise pas sa main principale.

ARISTOCRATIE TERRIENNE (VARIABLE)

La plupart des samurai ne sont pas responsables d'une terre et sont les vassaux d'un samurai de Gloire supérieure qui les rémunère avec une partie des taxes qu'il collecte. Les personnages appartenant à l'Aristocratie terrienne possèdent une terre sur laquelle ils doivent veiller et lever l'impôt. Source de revenus supplémentaires pour le samurai, elle implique certaines responsabilités. Après tout, le samurai doit désormais faire face à des bandits, des ogres errants, des maho-tsukai et d'autres menaces, réelles ou imaginaires, qui pèsent sur son fief. Les tâches administratives de la région (comme le recensement des naissances et des décès) sont désormais de son ressort, bien qu'il puisse déléguer un assistant à cet effet.

Un personnage doit payer au moins 5 PP pour obtenir l'avantage Aristocratie terrienne, qui lui donne le droit de gouverner et de prélever l'impôt sur un village. D'autres points seront éventuellement dépensés pour obtenir la mainmise sur des villages

supplémentaires ou pour améliorer le sort du village déjà acheté. Reportez-vous à la table ci-dessous pour en déterminer le coût exact.

Coût par village : 5 PP

Chaque village gouverné coûte 5 PP. Un village rapporte au samurai :

- des taxes équivalant à 5 koku par an (dont au moins 3 reviennent au seigneur qui a gratifié le samurai de ce titre)
- 1 yoriki (gardien de l'ordre affecté au village)
- 50 fermiers
- 10 soldats ashigaru (nommés à l'époque de la levée de l'impôt)

La condition des villages peut être améliorée en dépensant des Points de Personnage.

Ferme : 1 PP

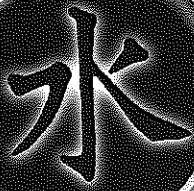
Chaque village est considéré comme une ferme, mais pour 1 PP, le village dispose d'une ferme supplémentaire, qui produit plus de riz, et rapporte donc plus en taxes. Voir *La récolte*, plus bas, pour déterminer combien exactement.

Ressources : 2 PP, 4 PP, 6 PP

Il existe plusieurs types de ressources, chacune permettant au village de rapporter une somme plus importante en taxes. Un samurai à la tête d'un village doté d'un forgeron dispose de ressources exploitables en matière d'armes et d'armures. S'il est créatif, le samurai saura tirer avantage de n'importe quel type de ressource, depuis la brasserie de saké jusqu'aux maisons de geisha. Les exploitations sont soit moyennes (2 PP), soit bonnes (4 PP), soit excellentes (6 PP). À chaque fois qu'on dépense 2 points dans une ressource, la qualité des produits fabriqués s'en trouve améliorée d'autant. Toutefois, il existe peu, voire pas, de ressource rokugani valant 10 PP. Les ressources moyennes se contentent de tenir leurs promesses : elles fournissent des marchandises qui se vendent. Les bonnes ressources gagnent une certaine réputation pour la qualité remarquable de leurs services. Les excellentes ressources, elles, fournissent des marchandises renommées dans tout le clan, sinon dans tout l'Empire. Des exemples de ressources : forge, mine (or, argent, cuivre, etc.), brasserie de saké, maison de thé, maison de geisha, soierie, tannerie, volière, etc. Les joueurs du jeu de cartes devraient trouver facilement de nouvelles ressources originales.

Suivants : 2 PP

Un samurai peut choisir de se faire assister d'une escouade de soldats pour régenter une région particulièrement difficile. Créée par les personnages, cette troupe servira sous les ordres de leur seigneur jusqu'à leur mort (ce sont eux-mêmes des samurai, après tout). Un rang de Maîtrise 2 est un préalable minimum pour avoir le droit d'acheter des suivants. Pour chaque troupe de 10 soldats supplémentaires (samurai de rang 0), il en coûtera 2 PP supplémentaires. Les samurai de rang 0 possèdent un rang 1 dans chaque anneau et 2 dans un anneau de votre choix.



Ils disposent de 3 compétences valorisantes et 2 compétences de bugei. Fraîchement émoulus du gempukku, leur technique est encore inexistante.

Récoltes et taxes

Au début de chaque récolte (deux par an), le samurai en charge doit collecter l'impôt. Comme mentionné ci-dessus, on lui donne (au moins) 10 ashigaru pour l'aider dans sa tâche.

Frais

Au moins 3 koku reviennent au seigneur du samurai. Au moins 1 koku revient à chaque samurai sous les ordres du personnage. Quand le samurai collecte l'impôt, jetez les dés en fonction de la table suivante pour déterminer l'avenir du village.

Jet de dé	Événement
1	Catastrophe (effectuez un nouveau jet pour en déterminer la nature et perdez 3D10 koku)
1-5	Peste
6-0	Famine
2-3	Bandits (perdez 2d koku)
4-6	Rien de particulier
7-9	Événement inhabituel ou surnaturel
0	Récolte abondante (ajoutez 2D10 koku aux taxes)

La récolte

Pour chaque ferme du village contrôlé par le samurai, jetez un dé par an (chaque village abrite au moins une ferme). Vous pouvez relancer les 10 comme d'habitude. Le total obtenu est le nombre de koku de riz fournis par le village au samurai. Celui-ci remet ensuite le riz aux magistrats du clan pour qu'ils le transmettent au daimyo. En échange, il reçoit alors la valeur des koku en monnaie. Ajoutez 3 koku au résultat pour chaque Ressource moyenne, 4 pour chaque bonne Ressource, et 5 pour chaque Ressource excellente. Le village en lui-même produit 5 koku, ce qui fait que le village le plus modeste produira tout de même 1D10+5 koku par an.

BÉNÉDICTION DE BENTEN (3 PP, 2 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DE LA GRUE)

Vous exercez une vraie fascination sur les autres. Cela tient peut-être à votre apparence ou à votre charme, voire aux deux. Vous avez du "chien". À chaque fois que vous effectuez un jet destiné à persuader quelqu'un, vous gardez un dé supplémentaire (deux si cette personne est déjà sous le charme).

CALME (4 PP)

Vous savez rester neutre, et même pondéré, quel que soit votre état émotionnel. Vous pouvez ignorer tous les commentaires destinés à vous provoquer ou à vous pousser à réagir. En termes de jeu, cela signifie que vous n'êtes affecté par aucun des modificateurs applicables à vos jets d'Honneur. De plus, durant les duels iaijutsu,

vous bénéficiez d'un nombre d'augmentations égal à votre Vide + 2. Les personnages de la famille Matsu ne sont pas autorisés à choisir cet avantage.

CHANCEUX (3, 6 OU 9 PP)

Pour chaque niveau de Chanceuse acquis, vous pouvez relancer un jet manqué par session.

CHANTAGE (GLOIRE DE LA VICTIME, MINIMUM 1)

Vous détenez une information ou une preuve qui vous permet de tirer avantage de quelqu'un. Cet avantage ressemble à Relations (2 PP), mais s'avère bien plus dangereux et bien plus sournois. Comme la victime d'un chantage s'avère plus facilement contraignable qu'une relation secondaire, cet avantage en est bien distinct. Toutefois, étant donné son caractère désagréable pour celui qui le subit, l'abus d'un tel avantage pourrait aboutir à des résultats très déplaisants. Cette information en tête, il est donc possible, en tant que victime, de profiter également du coupable. Le coût de cet avantage est égal au rang de Gloire de celui qui le subit, sauf pour les personnages du Clan du Scorpion, pour lesquels il coûte un PP de moins.

Vous pouvez opter pour cet avantage plusieurs fois, mais une seule fois par victime. En outre, il ne coûte jamais moins d'un PP, même pour les membres du Clan du Scorpion.

CLAIRVOYANT (2 PP)

Il est difficile de vous abuser. Dès qu'un autre personnage tente de vous troubler, d'embrouiller vos idées ou de vous mentir, ajoutez 10 à son ND.

COEUR DE PIERRE (2 PP)

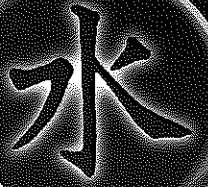
Toutes les tentatives visant à vous faire fléchir ou à vous attendrir, par la compassion, l'amour ou la courtoisie, sont vouées à l'échec. Ceux qui veulent toucher votre cœur réalisent qu'il s'agit d'un cœur de pierre. Toute compétence exploitant l'intuition à de telles fins (comme Séduction, Poésie, Comédie ou Sincérité) voit son ND augmenter de 10. Note : il s'agit d'un avantage, tandis que Indifférent est un désavantage. Un PJ ne peut choisir les deux.

CONNAISSANCE DU TERRAIN (2 PP ; 1 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DE LA LICORNE)

Vous connaissez votre province d'origine comme votre poche. Vous ne vous perdez jamais et connaissez les meilleurs itinéraires. On peut acquérir cet avantage à plusieurs reprises et choisir d'autres provinces que celle dont on est issu ou celles que possède son clan.

CONTACT À LA COUR (5 PP)

Le PJ a un lien (presque) direct avec la cour impériale, que ce soit grâce aux contacts de sa famille, à des faveurs, à une influence sociale ou politique ou par simple respect. Les termes de ce lien doivent être clairement définis avant qu'un PJ doté de cet avantage puisse commencer à jouer. On le traite généralement comme s'il avait un ou deux rangs de Gloire supplémentaires.



DESSEIN SUPÉRIEUR (2 PP)

Toute votre existence vise un but primordial. À chaque fois que le MJ décide que vous avez progressé dans la réalisation de votre Dessein supérieur, vous gagnez un point d'expérience supplémentaire (voir " points d'expérience ").

DEXTÉRITÉ DU CRABE (4 PP ; MEMBRES DU CLAN DU CRABE UNIQUEMENT)

Vous vous êtes familiarisé avec nombre d'armes différentes et en maniez la plupart avec une certaine habileté. Chaque fois que vous faites appel à une compétence de Bujutsu que vous ne détenez pas, effectuez votre jet de dé comme si vous possédiez le rang 1 dans cette compétence. Cela ne signifie aucunement que le rang 1 de toutes les compétences de Bujutsu vous est acquis. Il vous faudra tout de même l'acheter de la manière habituelle pour qu'il perdure. Seuls les membres du Clan du Crabe ont droit à cet avantage. Au vu de sa grande puissance, seul un PJ par groupe devrait être autorisé à le choisir.

ÉCOLE DIFFÉRENTE (3 PP)

Ce personnage n'est pas entré à l'école de bushi ou de shugenja de son clan, mais a été envoyé à l'école d'un autre clan, dans le cadre d'une sorte " d'échange ". Pour cela, sa famille a dû solliciter de nombreuses faveurs et cela peut avoir certaines répercussions sur la manière dont les autres le perçoivent : un bushi du Clan du Crabe ayant étudié à l'école de la famille Kakita sera probablement la risée de ses cousins. On ne peut prendre cet avantage qu'une fois.

ÉCOLES MULTIPLES (6 POINTS D'EXPÉRIENCE)

Il s'agit là d'un avantage inhabituel, en ce qu'il ne peut être acheté que par un bushi (uniquement un bushi, et uniquement pour entrer dans une école de bushi) qui a déjà progressé au-delà du rang 1 dans sa propre école. Avec la permission du MJ, cet avantage permet au personnage de changer d'école sans perdre ses anciennes techniques. Quand le bushi change d'école, ses anciennes techniques demeurent " figées ". Il n'apprendra plus de nouvelles techniques de son ancienne école, mais commencera immédiatement à apprendre celles qui sont enseignées dans sa nouvelle école. Dès qu'il obtient la permission de commencer sa formation dans sa nouvelle école, il apprend plus ou moins immédiatement la technique de rang 1 (le MJ détermine la durée nécessaire à l'entraînement, mais probablement guère plus de 3 à 6 mois). Le bushi commence ensuite à améliorer ses techniques au sein de sa nouvelle école, au fur et à mesure que sa Réputation augmente.

ÉLOQUENT (2 PP)

Un personnage doté de cet avantage bénéficie d'une augmentation gratuite pour tous les jets qui exigent qu'il parle, comme les jets d'Art oratoire, par exemple.

CHOISI PAR LES ORACLES (5 PP)

Parfois, les Oracles remarquent un enfant et le guident avec douceur tout au long de sa vie. Si cela ne signifie pas que la

personne ainsi élue sera forcément le prochain Oracle, c'est le signe que l'Oracle porte un intérêt tout particulier à la vie et au bien être de cette personne, au point de s'interposer lorsqu'il ou elle n'agit pas comme l'Oracle le juge bon.

Comme les Oracles sont des créatures mystiques, et presque inhumaines, leur conception de ce qui est " bien " ou " mal " peut être très différente de la nôtre et leur intervention peut s'avérer à double tranchant.

FORCE DE LA TERRE (2, 4 OU 8 PP)

Un personnage doté de la Force de la Terre est épargné par certains effets des niveaux de blessure lors de ses jets de dés. La pénalité due aux niveaux de blessure est réduite de 5 par niveau de Force de la Terre acheté par le personnage.

GRAND (3 PP, 2 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU CRABE)

Vous êtes grand. Un homme rokugani moyen mesure 1,70 m. Vous mesurez entre 1,80 m et 1,90 m. Ce peut être à la fois avantageux et gênant. Dans toutes les situations sociales, vos ND sont augmentés de 5. Toutefois, tous vos jets de dommages à mains nues et occasionnés par des armes de mêlée sont augmentés de 5 points. Vous ne pouvez naturellement pas choisir le désavantage Petit.

GRANDE DESTINÉE (4 PP)

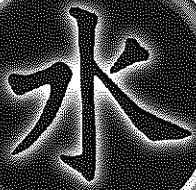
Grâce à une conjonction astrale bénéfique ou une marque de naissance rare, les ancêtres se sont penchés sur le berceau de ce personnage et, enfant déjà, son destin était tout tracé. La grande roue du dharma l'entraîne inexorablement dans une direction et une seule. S'il subit des dommages suffisants pour le tuer, on considérera pourtant qu'il a simplement sombré dans le coma. Les Sept Fortunes ne le protégeront toutefois de cette manière qu'une fois par aventure. Le MJ doit décider de la nature de cette grande destinée, mais il n'est jamais obligé de le révéler. Une fois ce destin accompli, les points dépensés pour l'acheter sont rendus au personnage sous la forme de 8 points d'expérience.

HÉRITAGE (VARIABLE)

On vous a fait don d'une relique ancestrale. Cet objet a appartenu à vos ancêtres et l'esprit qui l'habite est devenu plus puissant que celui d'un objet ordinaire. Vous devez convenir avec le MJ de la nature de votre héritage, mais un objet magique mineur représentera tout de même 2 ou 3 PP. L'arme ou l'armure ancestrale de votre clan coûtera au moins 20 PP.

HÉROS DU PEUPLE (2 PP ; ROMIN UNIQUEMENT)

À vos yeux, le fossé qui sépare samurai et paysans n'existe pas. Ces derniers s'identifient à vous et vous voient comme un chef et un héros. Tant que vous traiterez les gens du peuple avec respect, ils feront tout leur possible pour vous aider.



INGÉNEUX (5 PP)

En deux mots, vous êtes très bon dès qu'il s'agit d'être diabolique. On considère que vous avez au moins un rang dans toutes les compétences dévalorisantes, même celles que vous n'avez pas achetées. Toutefois, si vous désirez acheter une compétence dévalorisante que vous n'avez pas, vous devrez commencer par l'acheter au rang 1, comme d'habitude. L'utilisation de ces compétences est toujours considérée comme déshonorante, même si votre PJ est très honorable. Le MJ peut décider que l'Honneur d'un PJ Ingénieur ne dépassera jamais 2,5. On considère que les PJ Ingénieurs sont par nature pleins de ressources et le MJ peut les autoriser à effectuer un jet d'Intelligence pour dénicher un objet utile en temps de crise. Le ND dépendra de la valeur de l'objet. C'est un avantage puissant qui ne devrait être réservé qu'à un seul PJ par groupe.

INTÈGRE (VARIABLE)

Vous n'avez qu'une parole. Pour chaque PP alloué à cet avantage, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au ND de toute tentative de séduction ou de corruption qui vous prend pour cible. Vous ne pouvez choisir les désavantages Cupide ou Joli cœur. Le MJ ne devrait pas autoriser les PJ à dépenser plus de PP dans cet avantage que leur rang en Volonté.

LA HAINE AU CŒUR (3 PP)

Choisissez un clan majeur. Pour une raison ou une autre, vous ne pouvez tout simplement pas supporter les membres de ce clan. Dès que vous utilisez une compétence à l'encontre de l'un d'eux, vous devez lancer un dé supplémentaire (et non le garder). Choisissez un Ennemi juré à 2 PP issu de ce clan lorsque vous achetez cet avantage, mais cet ennemi ne vous rapportera aucun point.

LEADER-NÉ (7 PP ; 4 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU LION)

Un personnage doté de l'avantage Leader-né a la faculté de conférer certains atouts à ceux qui sont sous ses ordres. Si un autre personnage suit le Leader-né, il peut utiliser certaines des compétences de ce dernier. Dès qu'un personnage suit l'exemple de son chef (c'est-à-dire accomplit la même action), il gagne un bonus de 1 rang dans cette compétence. Si le personnage ne dispose pas de cette compétence, il la gagne tout de même au rang 1. Le rang de compétence du chef doit être supérieur à celui de ceux qui le suivent et au moins égal à 3 pour que ses subordonnés bénéficient de ce bonus.

LIEN KARMIQUE (1-5 PP)

Les Rokugani croient en la réincarnation, qui veut que chaque âme vive des milliers de fois. Quand vous rencontrez quelqu'un, les relations que vous avez eues durant vos vies antérieures affectent les réactions que vous avez dans cette vie. On se sent mal auprès des personnes avec lesquelles on est entré en conflit et on ressent du bien-être à côtoyer ceux que l'on appréciait au cours des vies antérieures.

Si vous achetez Lien karmique, votre personnage a découvert quelqu'un qu'il connaissait dans une vie antérieure. Votre relation dépend du nombre de PP que vous investissez dans cet avantage. Pour chaque PP alloué (jusqu'à un maximum de 5), vous pouvez, une fois par session de jeu, lancer un dé supplémentaire quand vous vous battez pour votre relation karmique ou tentez de la protéger. Ce dé est lancé et non gardé.

LIRE SUR LES LÈVRES (2 PP)

En réussissant un jet de Perception (ND déterminé par le MJ), vous pouvez lire sur les lèvres de toute personne dont le visage vous apparaît clairement.

EXCELLENTE MÉMOIRE (3 PP)

Vous disposez d'une faculté phénoménale à mémoriser les faits, les chiffres et les documents écrits. Votre esprit enregistre facilement les informations, mais cela ne vous rend pas infailible. Cette aptitude ne vous confère aucune facilité particulière pour la compréhension d'informations ou l'apprentissage de compétences et de langues nouvelles.

Un personnage désirant se rappeler un souvenir complexe ou mémoriser avec précision de grandes quantités d'informations doit faire un jet d'Intelligence contre un ND de 10. La mémorisation d'informations plus complexes peut justifier un ND plus élevé. Le MJ devrait établir et conserver une liste résumant ces informations, qui pourra également être confiée à des PJ dignes de confiance.

POINGS DE PIERRE (5 PP)

Les techniques de combat à mains nues du Clan du Crabe sont des plus brutales et tirent partie de la grande taille des membres de la famille Hida. Cependant, même selon leurs critères, vous êtes un prodige. Au combat à mains nues, vous gardez 2 dés de dommages au lieu d'un. Cet avantage est exclusivement réservé aux membres du Clan du Crabe et aux samurai qui disposent de l'avantage Grand. Gardez à l'esprit le fait que cela fait des mains d'un samurai du Clan du Crabe des armes presque aussi mortelles qu'un katana. Il s'agit d'un avantage puissant, qui ne devrait être réservé qu'à un seul PJ du groupe.

QUELCONQUE (2 PP)

Les personnages quelconques sont souvent sans prétention, calmes, à la stature et aux traits sans distinction particulière. Comme ils ne sortent en rien de l'ordinaire, on oublie facilement leur nom et leur aspect. Dénués de trait distinctif, nombreux sont ceux qui ne les regardent même pas en les croisant. Être quelconque est à la fois un avantage et un défaut : un individu quelconque est plus susceptible de n'être pas reconnu quand il est déguisé ou quand il ne souhaite pas attirer l'attention, mais il aura moins de chances d'être remarqué et de s'attirer la considération et les égards de son daimyo. On ne peut être Quelconque et bénéficier de la Bénédiction de Bente, de la Beauté du diable, ni même de la Malédiction de Bente. Cet avantage définit une fois pour toute l'apparence du personnage et il est difficile d'en nier les effets, bien que la Malédiction de Bente

puisse être "acquise" plus tard. Un personnage quelconque est plus difficile à reconnaître que les autres samurai. Par conséquent, il faut appliquer un modificateur de +10 au ND d'un jet destiné à reconnaître un personnage doté de cet avantage.

RAPIDE (5 PP)

Vous êtes plus vif que le commun des mortels. Pour déterminer l'initiative, vous avez un dé supplémentaire à lancer (mais non à garder).

REFLEXES DE COMBAT (6 PP)

Après avoir fait un jet d'initiative, au moment où on déclare les actions, vous pouvez échanger votre place avec le personnage qui devait agir juste avant vous. Par exemple, si vous êtes le troisième à agir dans ce tour, vous pouvez changer de place avec le deuxième. Ce dernier agira en troisième.

RELATIONS (VARIABLE)

Vous avez des relations. Pour 2 PP, vous entretenez une relation secondaire et, pour 4 PP, une relation majeure. Les relations secondaires peuvent vous aider dans la limite de la légalité en vous procurant de la nourriture, un abri, voire une petite somme d'argent. Ce qu'une relation majeure peut vous fournir est souvent un peu plus difficile à obtenir, comme de faux sauf-conduits, une entrevue avec un daimyo ou une chevauchée nocturne hors de la province.



RELATION NEZUMI (4 PP ; 2 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU CRABE)

Vous avez un ami nezumi qui vous aidera en temps de crise. Il peut faire office de liaison entre vous et la tribu, vous procurer des informations précises sur la topographie alentour et même vous aider lors de missions de reconnaissance ou pour échapper à un oni. Vous devez définir le nom et la personnalité de votre ami nezumi (votre MJ trouvera plus d'informations sur les nezumi dans un autre supplément), ainsi que la raison pour laquelle vous vous connaissez. Si cette relation risque de susciter la méfiance des autres Rokugani, les membres du Clan du Crabe connaissent sa vraie valeur et vous traiteront avec respect. Le MJ peut décider d'associer une mauvaise réputation à cet avantage ou de handicaper le PJ en le pénalisant de malus en société. Dans ce cas, cette relation ne coûtera qu'un PP et le PJ aura un dé en moins à lancer lors des interactions sociales avec des individus qui sont au courant de son existence.

RÉSISTANCE MAGIQUE (2, 4 OU 6 PP)

Pour une raison ou une autre, vous faites preuve d'une résistance particulière aux effets des sorts. À chaque fois que vous dépensez deux PP dans l'avantage Résistance magique, tous les sorts qui vous sont destinés voient leur ND augmenter de 5 points.

RÉTABLISSEMENT RAPIDE (1 PP)

Vos blessures guérissent comme si vous aviez un rang supplémentaire en Constitution.

RICHE (1-10 PP)

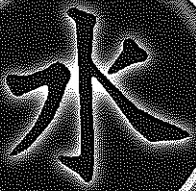
Pour chaque PP dépensé par le personnage dans cet avantage (maximum 10), il commence avec 4 koku supplémentaires.

RISQUE-TOUT (4 PP)

Quand un Risque-tout prend des risques ou tente un exploit impossible, le MJ effectue un jet de dé en secret. Si le résultat est pair, le personnage reçoit un bonus de +10 à son jet de dé (que le MJ n'indique pas au joueur) pour cette tentative. Sinon, l'avantage ne lui confère aucun bonus. Cet avantage est particulièrement "théâtral" et le MJ ne devrait l'autoriser que dans les campagnes à l'atmosphère particulièrement épique. Dans une partie de type plus réaliste, ce genre d'avantage n'a pas vraiment sa place.

SANG DE OSANO-WO (5 PP)

Vous êtes le descendant du grand Osano-Wo, le guerrier du Clan du Crabe, dont la résistance et la furie guerrière rivalisaient avec celles des éléments eux-mêmes. Son sang vous a rendu résistant au froid, à la chaleur et aux températures extrêmes. Aucun phénomène climatique ne peut vous affaiblir et vous réussissez automatiquement vos jets de Constitution pour résister aux changements de température. Quiconque tente de vous jeter un sort de Feu ou un sort approprié (à la discrétion du MJ) contre votre volonté voit le ND du sort augmenter de 10. Cet avantage est d'ordinaire plus courant



parmi les membres du Clan du Crabe. Toutefois, le Sang de Osano-Wo est puissant et s'est répandu dans tout Rokugan. Il est bien connu que les veines des membres de la famille Matsu et du Clan de la Mante le charrient également, car ceux du Clan du Crabe n'épousent que les plus forts des samurai.

SENS DE L'ORIENTATION (1 PP)

Ce personnage ne se perd jamais. Il retrouve toujours le nord, même dans un jardin labyrinthique en pleine nuit - ou même après avoir passé des heures à fuir des ennemis. Il existe cependant des lieux, dans l'Outremonde, qui peuvent induire en erreur même ceux qui disposent du meilleur sens de l'orientation ; aussi, soyez prudents une fois la muraille franchie...

SENSEI (1-5 PP)

Un lien indétricable vous unit à votre sensei. Vous feriez n'importe quoi pour le protéger, ainsi que son école, et il ferait de même pour vous. Le coût du Sensei dépend de sa renommée. Le vôtre ne pourra vous accompagner dans vos pérégrinations (après tout, il a des responsabilités), mais vous aidera de bien d'autres façons. Le nombre de PP que vous dépensez dans cet avantage détermine le rang de Maîtrise de votre sensei, à raison de 1 PP par rang de Maîtrise.

SERVITEUR (VARIABLE)

La plupart des ji-samurai s'attachent les services d'un serviteur qui s'occupe de leurs besoins et veille sur leur maison. On considère généralement qu'un ji-samurai qui demande plus verse dans l'excès. Des exceptions existent cependant et les PJ désirant que leur serviteur prenne en charge d'autres tâches peuvent dépenser des PP qui varieront selon le travail demandé. La noblesse terrienne qui s'entoure de plusieurs domestiques doit, lors de leur acquisition, également respecter ces règles.

- 1 PP = serviteur eta
- 2 PP = garçon d'écurie, domestique personnel
- 3 PP = palefrenier, armurier ou forgeron paysan
- 4 PP = scribe paysan, espion (les deux étant très rares)

Le nombre de serviteurs que vous pouvez avoir n'est pas limité (bien qu'il ne soit guère honorable de posséder plus d'un serviteur eta à la fois), mais le MJ ne devrait pas vous permettre d'acheter un nombre de serviteurs supérieur à trois fois votre Gloire (en incluant les points de Gloire dans le calcul).

Vous ne récupérez pas vos PP en échange du départ de vos serviteurs. On peut acheter des serviteurs avec des points d'expérience comme l'indiquent les règles à la fin de cette section. *En aucun cas le MJ ne peut vous autoriser à avoir plus d'un scribe ou d'un espion.* Un domestique personnel accomplit toutes les tâches qui ne nécessitent aucun talent particulier. Il n'est pas rare de voir un samurai se faire servir par plusieurs domestiques. Un garçon d'écurie se contentera de nourrir les chevaux, tandis qu'un palefrenier sera

supposé leur apporter tous les soins nécessaires (ce qui représente l'équivalent d'une compétence Élevage de 2). Un armurier ou un forgeron personnel entretient et répare les objets, mais ne les forge pas. Un forgeron personnel peut nettoyer et aiguiser le katana d'un samurai, mais uniquement sur ses ordres. Le forgeron ne touche jamais le katana du samurai sans sa permission. Le forgeron est également responsable de l'entretien des autres armes du samurai, comme son arc. Un tel serviteur serait l'équivalent d'une ressource ou d'un suivant (voir l'avantage Aristocratie terrienne). Un scribe est un paysan qui a appris à prendre des notes et à rédiger des rapports pour le samurai, tandis qu'un espion paysan peut rendre bien des services à son maître.

- Les samurai du Clan du Crabe payent les forgerons 2 PP de moins
- Les samurai du Clan de la Grue peuvent acheter jusqu'à 3 valets de chambre pour 1 PP de moins.
- Les Ise Zumi n'ont pas de serviteur.
- Les samurai de la famille Kitsuki peuvent acheter un eta pour 1 PP de moins.
- Les samurai du Clan du Lion peuvent acheter un armurier pour 2 PP de moins.
- Les samurai du Clan du Phénix peuvent acheter un scribe pour 1 PP de moins.
- Les samurai du Clan du Scorpion peuvent acheter un espion pour 1 PP de moins.
- Les samurai du Clan de la Licorne peuvent acheter un palefrenier pour 2 PP de moins.

Les serviteurs se positionnent au premier échelon de la caste des heimin, mais un samurai exerce toujours un pouvoir sur eux. Il est parfaitement naturel de remettre un paysan à sa place, mais il serait inacceptable de tuer un paysan qui sert votre famille ou votre clan. Vous n'avez pas tous les droits sur lui. Bien sûr, les paysans doivent obéir aux samurai, mais c'est votre seigneur qui a le pouvoir de vie et de mort sur votre serviteur.



STATUT SOCIAL (5 PP PAR RANG DE GLOIRE)

Un personnage doté d'un Statut social supérieur gagne un bonus de Gloire et par conséquent bénéficie d'une position supérieure dans la société rokugani. Cela peut venir du fait qu'il est issu de la famille proche d'un daimyo (voire de l'Empereur lui-même) ou peut-être d'un présage exceptionnel ayant marqué sa naissance, etc. Expliquez précisément pourquoi il dispose de cet avantage.

TACTICIEN (5 PP ; 3 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU LION)

Vous avez été formé aux arts de la guerre à l'académie militaire de la famille Ikoma et savez saisir votre chance au plus fort de la bataille. Chaque fois que vous faites un jet sur la table de bataille (et que vous ne vous trouvez pas en Soutien), vous pouvez modifier le résultat final de 3 PP, en plus ou en moins (par exemple, un jet de 13 peut devenir soit 10, soit 16). Le MJ peut autoriser un joueur à acheter cet avantage plusieurs fois. Comme il s'agit d'un avantage très spécifique, qui n'a guère d'utilité hors des batailles, cela ne risque guère de déséquilibrer le jeu. Pour chaque niveau de Tacticien acheté par un samurai, accordez-lui un point de Gloire au début du jeu.

DON INNÉ (6 PP)

Ce personnage est doué d'une faculté incontrôlable : empathie, prescience ou sixième sens qui l'avertit du danger. C'est au MJ de décider si le personnage doit être averti que son don est activé et de quelle façon il influence la situation. Un personnage doué de prescience, par exemple, peut faire une série de rêves mettant en scène un couteau taché de sang, pour découvrir un matin à son réveil que son meilleur ami vient d'être assassiné. Un personnage doué d'empathie peut deviner si on lui ment et un personnage doué de psychométrie (ressentir les émotions associées à un objet) peut recevoir un flash d'émotions en effleurant le katana d'un samurai. Le don doit être clairement défini au moment où le personnage achète cet avantage. Les dons que peut choisir un personnage sont les suivants : prescience, langage animal, psychométrie et empathie.

TROMPE-LA-MORT (3 PP, 2 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU LION)

Ce samurai comprend que la mort n'a pas de prise sur lui et est tout entier dévoué à la philosophie du bushido. Face à la mort, il entre dans un état second qui lui donne un grand courage devant l'adversité. Un personnage Trompe-la-mort réussit automatiquement ses jets de Volonté contre l'effet de Peur.



Acheter des avantages en cours de jeu

Il est possible que les PJ souhaitent acheter des avantages une fois le jeu commencé. Malheureusement, c'est rarement possible. Un personnage a peu de chances de devenir brusquement Grand ou de gagner la Dextérité du Crabe d'un seul coup. Aussi, le MJ doit refuser les achats en contradiction avec les règles de leur campagne. Il peut être amusant d'acheter Connaissance du terrain, Aristocratie terrienne ou Chantage une fois la partie commencée, mais il faut le justifier par une bonne interprétation, et aucun PJ ne devrait être autorisé à les acquérir sans raison.

Le coût en points d'expérience pour acheter un avantage est égal au double de son coût en PP.

DESAVANTAGES

Un désavantage ne peut être choisi plusieurs fois, à moins que sa description ne le spécifie. Le MJ peut décider de réduire la limite de 10 PP de désavantages. Il est parfois difficile de gérer tant de désavantages au sein d'un groupe important. Une limite de 6 PP peut suffire et permet aux PJ de prendre quelques " traits distinctifs " sans risquer de mettre en péril la santé mentale du MJ.

ADOPTÉ (1-5 PP)

Vos parents ont été adoptés (à moins qu'il ne s'agisse de vous). Vous devez faire vos preuves pour surmonter votre réputation d'étranger au clan. Pour chaque PP que rapporte ce désavantage, vous devez gagner 5 points de Gloire supplémentaires afin de passer au rang de Gloire supérieur. À chaque fois que vous gagnez un rang de Gloire, cette pénalité diminue de 5 points.

AMOUR SINCÈRE (3 PP)

Découvrir le grand amour à Rokugan peut être très douloureux. Tout personnage choisissant ce désavantage se retrouve déchiré entre son amour et sa loyauté à son clan, son sensei et sa famille. Quand il doit choisir entre l'amour et le devoir (au clan et/ou à la famille, au sensei, au daimyo, etc.), il doit dépenser un point de Vide pour choisir le devoir. De plus, s'il vient à perdre la faveur de son Amour sincère, il ne pourra plus dépenser de points de Vide jusqu'à ce qu'il la regagne.

水

AMPUTÉ (3 PP)

Vous êtes amputé d'une main, d'un bras, d'un pied ou d'une jambe. Tous les tests physiques impliquant l'usage de ce membre voient leur ND augmenter de 10.

ASCÈTE (3 PP)

Vous ne vous intéressez ni aux richesses matérielles, ni au pouvoir tangible, ni à la gloire, ni aux tendances de la mode. Ce monde n'est qu'une transition entre une réalité et une autre et vous avez dépassé le besoin de vous y attacher. Un bushi ascète ne possède qu'un kimono, une paire de sandales, un obi et son daisho. Un shugenja ascète possède un kimono, une paire de sandales, un obi et un étui rempli de parchemins. Parfois - très rarement - il porte un chapeau. Ce sont là les seuls bien matériels que vous posséderez jamais. La Gloire ne vous concerne plus en rien, mais l'Honneur est toujours important. Après tout, un menteur s'intéresse aux conséquences immédiates de ses actes et s'attache par conséquent au monde matériel. Un ascète n'éprouve aucun désir d'ordre matériel et se soucie donc bien plus des actes.

ASOCIAL (2 OU 4 PP)

Vous avez des difficultés à vous entendre avec les autres. Cela peut vous rendre timide, vous faire bégayer, vous rendre mal à l'aise en groupe, voire dépressif. Quels que soient ces symptômes, vous avez du mal à communiquer vos impressions ou fuyez le contact avec les autres. C'est un désavantage très handicapant pour les samurai et les joueurs devraient réfléchir soigneusement avant de le choisir.

Modérément asocial : 2 PP. Vous gardez 1 dé de moins à tous vos jets sociaux.

Extrêmement asocial : 4 PP. Vous gardez 2 dés de moins à tous vos jets sociaux.

De cette manière, vous pouvez vous retrouver sans aucun dé à garder, ce qui constitue un échec automatique. Cette règle est spécifique à ce désavantage.

BLESSURE PERMANENTE (5 PP)

Vous commencez le jeu avec une blessure qui n'a jamais été complètement guérie. En termes de jeu, cela signifie que vous vous levez chaque matin avec le niveau de blessure +3 et votre niveau de blessure +0 déjà rempli (voir " Blessures ", dans le *Livre du Feu*).

BORGNE (3 PP)

Vous n'avez plus qu'un œil et ne percevez donc pas la perspective. Il vous est difficile de localiser exactement où se tiennent les gens. Tous les jets de Perception visuels voient leur ND augmenter de 5. Le tir à l'arc devient bien plus difficile et le ND augmente de 10 jusqu'à 15 mètres de distance et de 15 au-delà. Un PJ Borgne est confronté aux mêmes préjugés sociaux que celui qui est Amputé.

BREBIS GALEUSE (5 PP)

Vous avez été mis au ban de votre famille. Vous n'avez aucun lien familial - bien que vous puissiez en acheter avec l'avantage Relations. Tous les samurai de votre clan vous traitent comme un eta (ne les offensez donc pas si vous voulez éviter les duels). Vous ne pouvez poursuivre vos études dans l'école de votre clan au-delà du rang 1 et devez donc trouver le moyen d'être accepté dans un autre établissement. Ce désavantage n'est pas autorisé aux ronin.

CHAGRIN D'AMOUR (2 PP)

Vous avez autrefois connu le grand amour, mais c'est terminé. Vous êtes parfois en proie à des accès de mélancolie quand vous vous rappelez votre amour. Dès qu'on le mentionne, tous vos ND sont augmentés de 5 jusqu'à ce que vous dépensiez un point de Vide pour vous reprendre. Vous évitez ainsi de retomber dans la mélancolie pendant au moins une heure.

COEUR TENDRE (2 PP)

Vous éprouvez un profond respect pour la vie humaine. À chaque fois que vous êtes sur le point de commettre un acte inhumain, votre conscience prend le dessus. À chaque fois que vous tentez de prendre une vie humaine, vous devez réussir un jet simple de Volonté contre un ND de 20 ou vous trouver dans l'incapacité d'aller jusqu'au bout. Si vous tuez quelqu'un, tous vos ND sont augmentés de 10 pendant la journée suivante et vous devez trouver un moyen d'expier votre crime.

COMPULSIF (2-4 PP)

Vous êtes affligé d'une obsession incontrôlable (la boisson, le jeu, les geisha) qui vous attire des ennuis. Vous devez réussir un jet d'Honneur à chaque fois que vous êtes confronté à l'objet de votre obsession, afin d'éviter de perdre tout contrôle et d'y céder. Le coût de ce désavantage dépend du ND de votre jet d'Honneur :

ND 15 = 2 PP.

ND 20 = 3 PP.

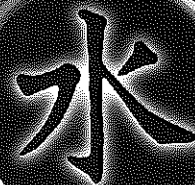
ND 25 = 4 PP.

CONTRARIANT (3 PP)

Un personnage Contrariant ne peut jamais rester neutre. Il n'est pas obligé d'agir à tout moment, mais il doit avoir une opinion sur tout. Cela signifie qu'il doit prendre parti dans chaque dispute, chercher à résoudre tous les problèmes (même s'il en est incapable) et ne jamais rester oisif tandis que les autres agissent. En termes de jeu, cela signifie qu'il doit effectuer un jet simple de Volonté contre un ND déterminé par le MJ (d'ordinaire, entre 5 et 20) pour éviter d'intervenir dans les situations tendues. S'il échoue, il doit agir de manière décisive, quelles qu'en soient les conséquences.

COUARD (VARIABLE)

Au fond de vous, vous avez peur. Vous manquez peut-être de confiance en vos talents, à moins que vous ne soyez certain que tout le monde vous surpasse. Quoi qu'il en soit, le ND de vos actions est



augmenté lorsque vous êtes confronté à un adversaire dont la Gloire est supérieure à la vôtre ou à certaines créatures de l'Outremonde.

Modérément couard : 3 PP, 4 pour les personnages du Clan du Lion. Vos ND sont augmentés de 5 quand vous êtes confronté à un adversaire dont la Gloire dépasse la vôtre ou une créature de l'Outremonde dotée de la capacité Peur.

Extrêmement couard : 6 PP, 8 pour les personnages du Clan du Lion. Vos ND sont augmentés de 10 quand vous êtes confronté à un adversaire dont la Gloire dépasse la vôtre ou *n'importe quelle* créature de l'Outremonde.

CRÉDULE (3 PP)

Un rien vous émeut. Vous croyez presque tout ce qu'on vous dit, si on vous le dit de manière assez convaincante. Le ND pour vous convaincre de quoi que ce soit (cela implique la plupart du temps un jet de Sincérité/Intuition) est de 5.

CRUEL (3 PP)

La cour impériale est le creuset d'où émergent des individus dont les goûts sont bien différents du reste de Rokugan. Les gens cruels n'y font pas exception. Plus qu'insensible, une personne cruelle se réjouit des souffrances d'autrui. À Rokugan, rares sont ceux qu'on croirait assez dénués d'honneur pour prendre plaisir à voir les autres souffrir, mais il en est qui pensent que rien n'est plus agréable que d'assister au supplice d'un samurai. La cruauté ne se manifeste pas forcément de manière physique, mais consiste plutôt en un plaisir jubilatoire à faire danser les autres sur la corde raide.

Une personne cruelle ne peut jamais dépenser son dernier point de Vide, ni augmenter son anneau de Vide au-delà de son anneau le plus faible. De plus, on considère qu'il a un rang de moins en Intuition pour toute interaction sociale et un rang de moins en Honneur pour tout jet d'Honneur. Un personnage vraiment cruel doit se comporter de manière cruelle et, s'il est pris en flagrant délit, il regrettera amèrement ses transgressions.

CUPIDE (1-4 PP)

Vous avez passé trop de temps à observer les maîtres de caravane et pas assez à apprendre leurs manières. Un samurai Cupide place les richesses matérielles avant la Gloire et l'Honneur. Pour chaque PP gagné grâce à ce désavantage, vos ennemis obtiennent une augmentation gratuite pour toute tentative destinée à vous corrompre. Vous n'êtes pas autorisé à réaliser un jet d'Honneur pour résister à de telles tentations.

DÉSAVANTAGE SOCIAL (3 PP PAR RANG)

Vous êtes déchu de votre position au sein de l'Ordre Céleste. Chaque fois que ce désavantage vous rapporte 3 PP, le rang de Gloire de votre personnage est réduit de 1 par rapport à son rang de Maîtrise. Tous les personnages ronin doivent présenter au moins 3 PP de Désavantage social. Les personnages dont la Gloire descend sous le rang 0 ne sont pas même considérés comme faisant partie de l'Ordre Céleste.

DÉSHONORÉ (5 PP)

Vous commencez avec un rang de Gloire de 0, sans aucune case. Vous n'êtes pas un ronin et un ronin ne peut pas opter pour ce désavantage, mais vous devez regagner votre Gloire. Vous ne pouvez pas dépenser de points d'expérience avant d'avoir regagné le rang 1 en Gloire et même dans ce cas vous ne pouvez pas acheter plus de trois rangs de compétence, un rang d'anneau ou un rang de trait (au total) par aventure. Vous ne pouvez pas non plus choisir le Désavantage social.

DOUILLET (5 PP)

À chaque fois que vous êtes blessé, ajoutez +5 à votre malus dû aux blessures. Cela ne s'applique qu'à partir du moment où vous parvenez au deuxième niveau de blessure.

ENNEMI JURÉ (2-5 PP)

Le personnage est poursuivi par un ennemi juré qui souhaite sa mort. Un Ennemi juré rapporte 2 PP et jusqu'à 3 PP supplémentaires s'il est d'un rang supérieur (à raison d'un PP par rang supplémentaire). Reportez-vous également au désavantage Némésis, pour une version encore plus dangereuse d'Ennemi juré.

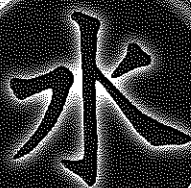
EPILEPTIQUE (4 PP ; 5 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DE LA GRUE)

Comme les familles du Clan de la Grue se sont souvent mêlées au lignage de l'Empereur, certains problèmes génétiques se sont fait jour. L'un d'entre eux est l'épilepsie, maladie rare qui provoque une rigidité musculaire, des tremblements, et parfois la mort. L'épilepsie est un dysfonctionnement génétique qui se déclenche souvent en situation de stress. De plus, des lumières éblouissantes (comme un feu d'artifice) peuvent avoir des effets similaires. Les Rokugani pensent que les personnes affectées par cette maladie ont été touchées par les kami et qu'elles canalisent des influences divines. Ainsi, tout personnage montrant des signes d'épilepsie (crises de tremblements, spasmes, etc.) risque d'être mis à l'écart de la société, mais sera traité comme un mystique ou un saint homme par ceux qui seront assez courageux pour l'approcher.

Lorsqu'un personnage affecté par l'épilepsie se trouve en situation de stress, il doit faire un jet de Volonté contre un ND de 15 pour résister à la crise. Si elle se produit tout de même, il peut effectuer un jet de Volonté à chaque tour contre un ND de 20 jusqu'à la fin de la crise. Ce désavantage n'est guère répandu ailleurs que dans le Clan de la Grue, mais cela peut arriver : ceux qui n'en font pas partie devront justifier ce désavantage en expliquant leur lien familial avec la lignée impériale.

ESTROPIÉ (3 PP)

Vous boitez. Tous vos jets d'Agilité voient leur ND augmenter de 10, ainsi que tout jet concernant une action vous obligeant à prendre appui sur votre jambe.



FAIBLE (5 PP)

Vous pouvez réduire votre Agilité, Intuition, Intelligence, Perception, Réflexes, Constitution, Force ou Volonté d'un rang pour gagner 5 PP. Vous ne pouvez pas réduire un trait en dessous de 1 ou de plus de deux rangs.

FAIBLESSE DE CARACTÈRE (3 PP)

Dès que vous êtes la victime d'un sortilège, d'un jet de Séduction ou de toute autre atteinte à votre Volonté, votre adversaire bénéficie de deux augmentations gratuites.

FASCINATION (1 PP)

Quelque chose exerce une profonde fascination sur le personnage (la musique, les chevaux, l'histoire ancienne) et il se donnera beaucoup de mal pour en apprendre plus à ce sujet. Un personnage fasciné par la magie peut finir par voler des parchemins à d'autres shugenja. Un individu fasciné par les chevaux fera n'importe quoi pour acheter (ou obtenir d'une manière ou d'une autre) l'un des meilleurs étalons du Clan de la Licorne et un personnage fasciné par les naga bondira sur la moindre occasion de voyager jusqu'à la forêt Shinomen, pour en fouiller les ruines, même si les parages sont infestés de monstres.

FRAGILE (3 PP)

Un personnage Fragile calcule ses rangs de blessure comme s'il avait un rang de moins en Constitution. Un personnage ne peut pas prendre ce désavantage s'il a 1 en Constitution.

GÂTÉ (3 PP)

Un personnage Gâté a l'habitude de toujours avoir ce qui est le meilleur. Comme pour le désavantage Compulsif, un personnage Gâté doit réaliser un jet de Volonté pour résister aux objets de son désir. S'il réussit contre un ND de 15 (ou plus, si l'objet a une valeur extrême), il se contente d'admirer et de jalouser l'objet. Cependant, si le personnage échoue, il doit trouver un moyen d'obtenir l'objet, quelles qu'en soient les conséquences ou au moins (au choix du MJ) de s'en procurer une copie conforme.

Naturellement, si l'objet en question est unique ou très rare, comme le sabre d'un daimyo, une copie ne fera pas l'affaire. Dans ce cas, le ND devrait être exceptionnellement élevé.

Un personnage Gâté désire aussi les individus, ce qui le rend extrêmement pénible et envahissant quand la personne en question appartient déjà à un autre - serviteur, épouse, artisan ou autre. Ce désavantage est très proche du désavantage Compulsif, à l'exception du fait qu'il n'est pas concentré sur un seul objet. Un individu Gâté désire tout ce qu'il n'a pas.

IMPÉTUEUX (2 PP)

Les personnages dotés de ce désavantage sont impulsifs. Ils cherchent à venger toute atteinte à leur honneur et doivent effectuer un jet d'Honneur (ND 20) s'ils souhaitent maîtriser leurs émotions face à une insulte.

IDÉALISTE (2 PP ; 3 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU LION)

Certains samurai ont un point de vue extrémiste concernant le bushido. Si tous adhèrent en théorie à ce code, même si la pratique ne suit pas toujours, les personnages Idéalistes se conforment à un code de conduite et d'éthique plus rigoureux encore. Toutes les pertes d'Honneur du personnage Idéaliste sont majorées d'un point. À l'inverse, un gain de cinq points d'Honneur ou plus d'un seul coup sera majoré d'un point.

INCAPABLE DE MENTIR (3 PP)

Un personnage doté de ce désavantage est incapable de mentir de manière crédible. À chaque tentative, il échoue : ceux qui l'écoutent n'ont même pas besoin de jeter les dés. Ils savent tout simplement que le personnage leur ment et agiront en conséquence.

INDIFFÉRENT (2 PP)

Les trois choses qui comptent le plus pour vous sont votre santé, votre bien-être et votre richesse. Vous n'avez que faire de la détresse des autres et vous ne vous en cachez pas. Vous devez dépenser un point de Vide à chaque fois que vous voulez vous mettre en danger pour aider quelqu'un d'autre, fût-ce votre daimyo ou l'Empereur lui-même.

INDISCRET (2 PP)

Vous ne pouvez vous empêcher de vous immiscer dans les affaires des autres. Vous avez un avis sur tout et adorez en faire profiter les autres. Vous savez ce qui est mieux pour tout le monde et n'éprouvez aucun scrupule à leur dire. Cela peut vous causer de sérieux ennuis. Les Rokugani sont des gens très discrets et s'occuper des affaires d'un autre est considéré comme une insulte : cela signifie qu'il est incapable de s'en occuper lui-même. Fourrer votre nez dans les affaires des autres pourrait bien vous coûter cher. Tous vos jets de Courtisan et d'Étiquette voient leur ND augmenter de 10.

JALOUX (1 PP ; 2 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU PHÉNIX)

À cause de l'esprit de compétition qui règne au sein du Clan du Phénix, ce désavantage est courant chez ses membres et donne lieu à bon nombre de conflits internes et autres problèmes. Un PJ Jaloux doit choisir un autre personnage ou un PNJ dépendant et doit constamment s'efforcer de le surpasser. Une fois qu'il pense qu'il a " battu " le personnage en question, le personnage Jaloux trouvera un meilleur étalon et la rivalité reprendra. Contrairement aux désavantages Fier et Vaniteux, le désavantage Jaloux ne donne aucun sentiment de supériorité au personnage : simplement il doit prouver son excellence, en toute occasion. Si le MJ le permet, ce désavantage peut être rattaché à une compétence ou à un talent, dans lequel le personnage se sentira constamment forcé de prouver sa supériorité, en particulier sur quelqu'un qui semble y exceller.

JOLI COEUR (1-4 PP)

Vous attachez plus d'importance à l'amour que les autres samurai. Pour chaque PP de Joli cœur, vos ennemis obtiennent une augmentation gratuite à tous les jets de Séduction qu'ils effectuent à votre



encontre. Aucun jet d'Honneur ne vous est permis pour résister aux tentatives de séduction. Ce désavantage n'est pas forcément source de déshonneur, mais un samurai qui relègue son seigneur au second plan finira forcément par couvrir sa famille de honte.

LIEN DE DÉPENDANCE (1-3 PP)

Quelqu'un dépend entièrement de vous. À vous de décider de son identité (enfant, grands-parents, etc.), mais cette personne est perdue sans vous. Les meilleurs exemples en sont les enfants en bas âge, les grands-parents, bien qu'une épouse particulièrement naïve fasse parfaitement l'affaire.

1 PP = Adulte

2 PP = Personne âgée

3 PP = Enfant

MALCHANCEUX (3, 6 OU 9 PP)

Tout personnage Malchanceux est livré aux caprices du MJ. Pour chaque tranche de 3 PP que rapporte ce désavantage, le MJ peut, une fois par session, annuler le résultat d'un jet de dé et le forcer à le refaire. Il est possible d'opter à la fois pour Chanceux et Malchanceux, bien que ce ne soit ni très malin, ni très facile à justifier. Un MJ ne peut pas annuler un jet de dés alors que celui-ci vient d'être renouvelé grâce à l'avantage Chanceux, et vice versa.

Les personnages dotés de ce désavantage s'exposent à bien plus que de simples jets de dés répétés. Le MJ peut s'arranger pour que le samurai malchanceux soit la victime de bien des raids nocturnes.

MALÉDICTION DE BENTEN (2 PP)

Vous avez un petit quelque chose que les autres trouvent repoussant. Le ND de toutes vos tentatives pour être cordial, convaincant ou pour utiliser Étiquette est augmenté de 10.

MAUVAISE FORTUNE (1 PP)

Un personnage doué de Mauvaise fortune remet son destin entre les mains du MJ. Ce dernier réalise un jet de dé secret sur la table ci-dessous (ou choisit tout simplement l'une des options). Certains résultats sont évidents ("mauvais œil", allergie, etc.) mais d'autres le sont moins. On ne peut s'affubler de ce désavantage qu'une fois. Rares sont les résultats de cette table qui auront un effet sur les mécanismes de jeu, mais tous peuvent susciter de véritables défis en termes d'interprétation du personnage. Vous êtes prévenu !

1 : Quelqu'un est secrètement épris de vous et se donnera beaucoup de mal pour troubler votre vie amoureuse (si vous en avez une) afin de laisser le champ libre à sa propre affection.

2 : Vous êtes défiguré par une cicatrice ou une marque de naissance, ce qui signifie que vous êtes né sous une mauvaise étoile. Le simple fait de vous toucher porte malchance. Bonne chance pour trouver un masseur.

3 : Il vous manque un des objets de votre équipement de base.

4 : Vous êtes allergique à une substance commune. La fumée de tabac, les sushi, la soie et le coton sont de bons exemples.

5 : Vous avez le "mauvais œil" (un de vos yeux est décoloré). Les gens évitent votre regard, et parlent de mauvais esprits dans votre dos.

6 : Un jour, un de vos jets de dés – un jet très important – va complètement échouer. Vous n'aurez même pas besoin de jeter les dés. Vous n'aurez pas le droit d'utiliser l'avantage Chanceux, ni aucune autre règle pour sauver la situation. C'est votre destin. Il vous faut l'accepter.

7 : Vous avez un ennemi dans un autre clan. Vous ne saurez même pas qui il est, jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

8 : Votre père a accumulé des dettes de jeu que vous devrez rembourser. Bientôt. Très bientôt.

9 : Il y a une compétence que vous ne maîtrisez pas bien. Tous les ND liés à cette compétence sont augmentés de 5. Vous pouvez dépenser un point d'expérience pour vous débarrasser de cette mauvaise fortune.

0 : Il vous manque une oreille ou les deux, perdues au cours d'une mésaventure ou au combat. Cela peut constituer un handicap social, si vous ne le dissimulez pas.

MAUVAISE RÉPUTATION (2 PP)

Vous avez déjà acquis une mauvaise réputation à Rokugan. Dès que les autres samurai vous aperçoivent, ils ont droit à un dé supplémentaire à leur jet pour vous reconnaître, mais ils abordent votre personnage avec d'emblée une mauvaise impression. Vous devez définir cette réputation en un mot.

MOMOKU (8 PP)

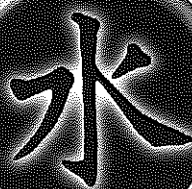
Tous les Rokugani sont capables de "grandeur". De temps à autre, la vie d'un héros atteint un stade où il doit puiser dans une réserve de "potentiel extraordinaire" pour accomplir des exploits miraculeux ou remporter une victoire remarquable. Les personnages ayant le désavantage Momoku ne disposent pas de cette réserve. Ils ne peuvent compter que sur leurs talents et leur audace pour résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés.

Peut-être ont-ils trop flirté avec la maho, peut-être la honte d'un ancêtre rejaillit-elle sur eux, à moins qu'ils n'aient courroucé les Fortunes. Quoi qu'il en soit, ces personnages ne peuvent pas utiliser de points de Vide. En ce qui les concerne, le Vide est un élément distant et inconnu, qu'ils ont choisi d'ignorer ou ne savent pas exploiter.

NÉMÉSIS

(+2 PP AU DÉSAVANTAGE ENNEMI JURÉ)

Il s'agit de l'opposé de l'avantage Lien karmique. Le désavantage Némésis vous lie à un ennemi du passé plutôt qu'à un allié. Pour acquérir ce désavantage, vous devez déjà avoir acheté Ennemi juré. Ce désavantage transforme votre Ennemi juré en Némésis. À chaque fois que vous êtes confronté à votre Némésis, vous n'êtes pas autorisé à utiliser vos points de Vide.



OBLIGATION (2 OU 4 PP)

Vous devez une faveur à quelqu'un, qui viendra vous demander des comptes un jour. Une Obligation rapporte 2 PP s'il s'agit d'une petite faveur et 4 si elle est importante. Dès qu'on vous demande de payer votre dette, l'honneur exige que vous fassiez tout ce qui est en votre pouvoir pour accéder à cette requête, même s'il vous en coûte la vie, s'il s'agit de la version à 4 PP. Si vous échouez ou refusez, votre Honneur est réduit pour toujours de 2 rangs entiers (pour une Obligation à 2 PP), et en outre, vous pouvez écoper du défaut Brebis galeuse (pour une Obligation à 4 PP) sans contrepartie.

Une petite faveur peut représenter un service qui, quoique embarrassant, ne menace ni votre statut, ni celui de votre famille. Une faveur majeure vous demandera beaucoup d'efforts, de temps, de ressources et de grandes prises de risque pour la rembourser.

OBNUBILÉ (3 PP)

Comme celui qui choisit l'avantage Dessein supérieur, un personnage Obnubilé a un but auquel il sacrifiera tout. Il abandonnera ses amis et sa famille et renoncera même à son honneur pour l'accomplissement de son but.

OUBLIÉ (2 PP ; 3 PP POUR LES MEMBRES DU CLAN DU LION)

Il s'agit d'un handicap particulièrement cruel à cause duquel, pour des raisons déterminées par le joueur et le MJ, les ancêtres du PJ ne l'écoutent et ne l'aident plus, en aucune façon. Aucun ancêtre ne vous parlera jamais, quelles que soient les circonstances. Les autres Rokugani supposeront que quelqu'un dont le karma est si mauvais que ses ancêtres le méprisent complètement doit avoir accompli des actes bien horribles. Moins terrible qu'un Sombre secret, cela risque tout de même de faire percevoir le personnage Oublié sous un très mauvais jour, si cela vient à se savoir. Un PJ ne peut pas être à la fois Oublié et Possédé.

PETIT (2 PP)

Vous êtes plus petit et léger que la moyenne. On calcule votre mouvement comme si vous aviez un rang de moins dans votre anneau d'Eau. Les personnages Petits lancent un dé de dommage en moins lorsqu'ils utilisent un tetsubo ou un die tuchi. Vous ne pouvez pas acheter l'avantage Grand.

PHOBIE (VARIABLE : 1 PP PAR TRANCHE DE 5 DE MALUS)

A chaque confrontation avec l'objet de votre phobie, le ND de tous vos jets est augmenté de 5 pour chaque PP que vous a rapporté ce désavantage. Toutes les phobies doivent être approuvées par le Maître de Jeu.

Voici une liste de phobies possibles :

Vertige, peur des grands espaces, peur des espaces clos, peur des insectes, peur du sang, peur de la solitude, peur des choses mortes, peur du feu, peur de l'obscurité.

POSSÉDÉ (1-3 PP)

Vous êtes possédé par l'esprit d'un ancêtre à qui vous déplaitez. Il vous distrait, vous insulte et vous irrite, mais c'est tout de même votre ancêtre, ce qui signifie que la seule chose à faire pour vous est de devenir meilleur.

- 1 PP = Le fantôme ne se montre qu'une fois par aventure.
 - 2 PP = Le fantôme apparaît jusqu'à trois fois par aventure.
 - 3 PP = Le fantôme est avec vous au moins une fois par jour.
- Un PJ ne peut pas être à la fois Possédé et Oublié.

PRÉSOMPTUEUX (2 PP)

Vous ne battez jamais en retraite et ne remettez jamais un combat au lendemain. Vous êtes plein de l'illusion juvénile de votre immortalité. Quand vous êtes confronté à des forces supérieures, vous devez réussir un jet de Art de la guerre/Perception ND 30 ou être obligé de rester vous battre. Vous ne pouvez pas acheter l'avantage Grande destinée.

QUÊTEUR DE MORT (7 PP ; MEMBRES DU CLAN DU LION UNIQUEMENT)

Vous faites partie de l'élite des exclus du Clan du Lion : les quêteurs de mort. Votre famille a été déshonorée, votre nom effacé des registres du Clan du Lion. Le seul moyen de réhabiliter votre nom de famille est de donner votre vie au combat contre un ennemi supérieur. Pour cela, vous devez rechercher une situation où votre mort soit profitable au clan et vous sacrifier pour la cause. À moins que votre nom de famille puisse être réhabilité, c'est là votre seule option. Souvenez-vous que les ancêtres ne voient pas d'un bon œil ceux qui tentent de se soustraire à leur devoir...

En tant que Quêteur de mort, vous commencez le jeu sans Gloire et n'en gagnerez jamais. Le désavantage Brebis galeuse vous est interdit. Il s'agit d'un désavantage particulièrement odieux et le personnage qui le choisit aura une très courte espérance de vie. La plupart des MJ n'autoriseront ce désavantage que lors d'aventures uniques et de brèves campagnes. Le seul but du personnage est d'obtenir une mort glorieuse, un point c'est tout. Ce genre de personnage n'a guère de perspectives d'avenir.

SOMBRE SECRET (5 PP)

Vous êtes le gardien d'un secret qui mettrait le statut de votre famille en péril s'il était révélé. On ne doit pas prendre un Sombre secret à la légère. S'il venait à être découvert, le personnage serait contraint de faire seppuku pour laver cette honte. Un ennemi apprenant le secret en question tiendra pour toujours entre ses mains la vie du personnage, menaçant de ruiner pour de bon sa famille.

Si le Sombre secret d'un personnage vient à être découvert, ce désavantage peut être transformé en désavantage Obligation, qui ne pourra jamais être remboursée. Cette Obligation représente un chantage ou une dette à vie envers un PNJ ayant sauvé le personnage du seppuku, d'une manière ou d'une autre. Comme toujours, la décision finale appartient au MJ.

VANTEUX (1 PP)

Vous êtes séduisant et/ou brillant, et vous le savez. Les autres ne remarquent toutefois pas toujours votre évidente supériorité et il vaut mieux s'assurer qu'ils soient bien conscients de l'honneur que vous leur faites en vous mettant à leurs côtés. Le joueur doit interpréter ce désavantage et le MJ est libre de distribuer des malus en fonction de la façon dont les autres personnages réagissent à ce PJ.

PAGES DES CLANS

Note concernant les compétences

Plusieurs techniques de bushi dépendent de l'utilisation d'une compétence de Bujutsu, comme le Kenjutsu par exemple. Les bushi dotés de telles techniques s'étant spécialisés dans une compétence d'arme peuvent substituer cette compétence spécialisée à la compétence de Bujutsu sans pénalité.

ATTAQUES GRATUITES

Certaines écoles de bushi offrent à leurs membres des "attaques gratuites". Il s'agit tout simplement d'une attaque qui ne dépense pas l'une des attaques du bushi pour ce tour. Une attaque gratuite ne dépense pas non plus l'une des actions du bushi durant ce tour.

ÉQUIPEMENT

Chaque personnage débute avec un équipement différent, selon sa famille et sa profession. Il faut noter que bien que les samurai ne pratiquent pas le commerce, leur seigneur leur verse un salaire en koku, pour qu'ils embauchent des serviteurs (lesquels sont bien sûr chargés de faire leurs courses !) et entretiennent leur équipement (armes, armure, cheval, etc.). Tout l'équipement d'un bushi ou d'un shugenja lui est fourni par son daimyo. Un vrai samurai possède peu de biens : son sabre, son nom et son honneur. Tout le reste est la propriété de son daimyo et, à travers le daimyo, de l'Empereur Hantei.

Certains équipements contiennent des éléments de bonne, moyenne et mauvaise qualité. Un objet de bonne qualité procure un bonus minime (par exemple, un sabre de bonne qualité peut autoriser à lancer et non à garder un dé supplémentaire à son jet d'attaque ou de dommages). Par exemple, un katana de bonne qualité peut avoir une VD de 3g2, au lieu de 2g2. Votre MJ décidera précisément, s'il y a lieu, quel jet de dé est affecté par votre objet de bonne qualité.

Les objets de qualité moyenne n'apportent pas de bonus et les objets de mauvaise qualité affectent d'un malus la compétence de leur utilisateur (un sabre de mauvaise qualité retirera un dé à lancer lors des jets d'attaque ou de dommages). Les objets de bonne qualité peuvent avoir un effet sur les jets de dés de pratiquement n'importe quelle compétence et le MJ devrait déterminer quel usage on peut faire de tels objets non magiques.

Les objets de bonne qualité coûtent d'ordinaire dix fois plus cher que les objets de qualité normale, mais ils sont pour le moins impressionnants, et – parfois – plus utiles. Ouvragés par des maîtres artisans, ils restent donc assez rares. Le daimyo d'un personnage lui en offrira parfois en récompense d'un acte remarquable. Une petite famille de vassaux peut disposer d'un seul objet de qualité exceptionnelle, qu'il s'agisse d'un sabre, d'une œuvre d'art, d'un kimono ou d'un autre objet du même genre. Rares sont les samurai autorisés à se servir de tels objets et c'est une grande faveur que de recevoir un tel cadeau.

L'équipement de votre personnage est indiqué sur la même page que son école, dans les feuilles de clan.



LES CLANS

Le Clan du Crabe

LES FAMILLES

Hida	Bonus : Force +1
Kuni	Bonus : Intelligence +1
Yasuki	Bonus : Intuition +1

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE HIDA

Bonus : Constitution +1

Rang d'Honneur de départ : 1, plus 5 cases

Compétences

Art de la guerre, Connaissance : Outremonde, Défense, Jiujutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Tetsubo

Équipement de bushi

(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure lourde, heaume, rations de voyage, kimono, deux armes au choix et 5 koku.

Techniques

Rang 1 : La voie du Crabe

À ce rang, le bushi apprend à puiser dans sa propre énergie de la Terre. Il ajoute son rang de Terre au résultat de chacun de ses jets de toucher ou de dommages. De plus, comme les bushi du Clan du Crabe apprennent à vivre en armure lourde, ils ne subissent pas les malus qui handicapent les autres bushi lorsqu'ils portent de telles armures (+5 à tous les ND liés à des actions physiques).

Rang 2 : L'impassibilité de la montagne

À ce rang, le bushi apprend les arcanes de la véritable endurance. Lorsqu'il est sur le point de subir des blessures dues à un coup, il peut alors dépenser un point de Vide afin d'effectuer un jet simple de Terre contre un ND égal aux dommages du coup reçu. Si ce jet est réussi, il ne subit aucun dommage (mais il est toutefois considéré comme ayant été blessé légèrement, ce qui peut être important pour les duels ou les empoisonnements).

Rang 3 : Deux pinces, un esprit

À ce rang, le bushi apprend à porter deux attaques par tour.

Rang 4 : La rage berserk

La terre fait parfois subir à Rokugan les assauts de sa colère. À ce rang, le bushi apprend à puiser dans cette énergie. Au début de chaque tour, il peut décider de subir trois points de blessures afin de garder un dé supplémentaire sur ses jets d'attaques et de dommages jusqu'à la fin de ce même tour.

Rang 5 : L'éternité de la montagne

Le bushi peut désormais dépenser un point de Vide au début d'un tour afin de pouvoir accomplir une unique action qui lui serait normalement impossible en raison de son état physique (épuisé, coma ou mort). Le bushi peut continuer à agir de la sorte tant qu'il a des points de Vide à dépenser.

ÉCOLE DE SHUGENJA DE LA FAMILLE KUNI

Bonus : Volonté +1

Rang d'Honneur de départ : 1, plus 5 cases

Compétences

Calligraphie, Connaissance : Outremonde, Défense, Kenjutsu, Méditation, une compétence valorisante au choix, une compétence d'arme au choix.

Équipement de shugenja

(Tous sont de qualité moyenne)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, katana, wakizashi, tanto, 3 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de la Terre, 2 du Feu et 1 de l'Eau. Les shugenja de la famille Kuni ont une affinité avec la Terre et une déficience en Air.

ÉCOLE DE MAÎTRE DE CORVÉE YASUKI

Les élèves de cette école apprennent à maîtriser le fouet. Cette compétence est donc considérée comme celle d'un bugei pour eux et non pas comme une compétence dévalorisante.

Bonus : Volonté +1

Rang d'Honneur de départ : 1, plus 0 case

Compétences

Athlétisme, Connaissance : Outremonde, Défense, Intimidation, Jiujutsu, Kenjutsu, une compétence de bugei au choix.

Équipement de maître de corvée

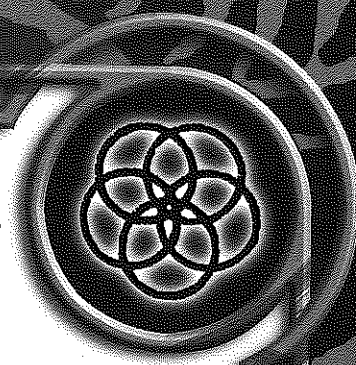
(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, fouet (arme, 0g1 dommages, s'utilise avec la compétence Nofujutsu), armure légère, heaume, rations de voyage, kimono, deux armes au choix, 6 koku.

Techniques

Rang 1 : La peur est un don

Le maître de corvée a appris à intimider les êtres plus faibles que



lui. Il peut lancer un dé supplémentaire à chacun de ses jets d'attaque et d'intimidation effectués contre un adversaire disposant d'un rang de Volonté inférieur au sien.

Rang 2 : Subtiliser le don

Utiliser cette technique remplace une action du maître de corvée pour le tour. Une fois activée, cette technique continue d'agir jusqu'à ce que le maître de corvée décide d'entreprendre une autre action. Si un adversaire le touche alors que cette technique est active, le maître de corvée peut immédiatement lancer une attaque et une seule sur ce même adversaire. Celle-ci fera automatiquement mouche. Si nécessaire, le résultat du jet de dommage du maître de corvée est augmenté de manière à être au moins égal aux dommages infligés par son adversaire. Le maître de corvée ne peut contre-attaquer s'il est épuisé, dans le coma ou passé de vie à trépas suite au coup de l'attaquant.

Rang 3 : Dédier le don

Le maître de corvée est sur le point de maîtriser les aspects les plus secrets de l'art de l'intimidation. Il peut (même s'il est en train de combattre ou d'effectuer une autre action) insulter et se moquer d'un adversaire capable de le comprendre. Il effectue alors un jet d'opposition d'Intimidation/Volonté à l'encontre de son adversaire. S'il l'emporte, il peut ajouter le résultat de la différence entre les deux jets au résultat d'un jet d'attaque lors du prochain tour.

Rang 4 : La peur est ma force

Le maître de corvée est devenu si impressionnant et si effrayant qu'il peut désormais effectuer deux attaques par tour.

Rang 5 : Épreuve de force

Le maître de corvée maîtrise désormais l'art de l'intimidation et il sait parfaitement contrôler la peur chez ses adversaires. Un adversaire tentant de le frapper devra soustraire au résultat de ses jets d'attaque et de dommages une valeur égale au double du rang d'Intimidation du maître de corvée.



Le Clan du Dragon

LES FAMILLES

Togashi	Bonus : Agilité +1
Mirumoto	Bonus : +1 à un trait au choix
Agasha	Bonus : Intuition +1

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Bonus : +1 à un trait au choix
Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Connaissance : shugenja, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Méditation

Équipement de bushi

(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, heaume, rations de voyage, kimono, une arme au choix et 2 koku.

Techniques

Rang 1 : La technique du daisho

L'école de la famille Mirumoto enseigne au bushi une technique sollicitant les deux armes du samurai, le katana et le wakizashi. L'adversaire du bushi devant faire face simultanément à ces deux armes, le ND pour toucher un étudiant de ce style est augmenté de 5 plus son rang de Maîtrise lorsqu'il combat à l'aide de ses deux lames. Ce bonus s'applique même lorsque l'élève lance un assaut.

Rang 2 : Force et rapidité

À ce rang, le bushi est en parfaite harmonie avec ce nouveau style de combat à deux armes ; il peut donc effectuer deux attaques par tour.

Rang 3 : Le sang de mes frères

Contrairement aux bushi des autres clans, ceux du Clan du Dragon ne sont pas tenus à l'écart de leurs frères shugenja. C'est pourquoi, à ce rang, les bushi de cette école peuvent dépenser un point de Vide afin d'aider (en lui donnant une augmentation gratuite) ou de gêner (augmentation du ND de 5) un shugenja qui les prendrait pour cible avec l'un de ses sorts.

Rang 4 : L'injuste périra

À ce rang, le bushi maîtrise les techniques méditatives dites de "l'esprit vide" enseignées par l'école de la famille Mirumoto. Si son jet de dommages tue son adversaire, ce coup mortel ne compte pas comme l'une de ses attaques du tour et le bushi peut donc attaquer immédiatement de nouveau. Cette technique ne permet cependant au bushi d'attaquer que des adversaires qui se trouvaient à portée au début du tour.

Rang 5 : Le cœur du dragon

Maître absolu de la lame, le bushi peut désormais effectuer trois attaques par tour.

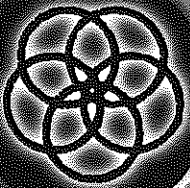
ÉCOLE DE SHUGENJA DE LA FAMILLE AGASHA

Bonus : +1 à un trait au choix
Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Calligraphie, Histoire, Méditation, Shintao, une compétence valorisante ou de bugei au choix.

Les shugenja adeptes de l'école de la famille Agasha bénéficient d'une augmentation gratuite s'appliquant à tous leurs sorts du Feu.



Équipement de shugenja

(Tous sont de qualité moyenne)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, wakizashi, tanto, 3 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts du Feu, 2 de la Terre et 1 de l'Air. Les shugenja de la famille Agasha ont une affinité avec le Feu et une déficience en Eau.

ÉCOLE DE KENSAI DE LA FAMILLE MIRUMOTO

Bonus : Agilité +1

Rang d'Honneur de départ : 3, plus 0 case

Compétences

Défense, Forge, Katana, Kenjutsu, Kyujutsu, Méditation, une compétence valorisante au choix, une compétence valorisante ou une compétence de bugei au choix.

Équipement de kensai

(Tous sont de qualité moyenne, à l'exception du katana, qui est de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, rations de voyage, kimono, une arme au choix, 2 koku.

Techniques

Rang 1 : Les deux voies célestes

" Tous les chemins n'en font qu'un. "

- Extrait de *Niten* par Mirumoto

Le kensai peut utiliser sa compétence de Kenjutsu à la place de sa compétence de Iaijutsu. De plus, son ND pour être touché est augmenté de son rang de Feu.

Rang 2 : Frappe entre deux pulsations

" La victoire s'obtient en l'espace d'un battement de cœur. "

- Extrait de *Niten* par Mirumoto

Lorsqu'il participe à un duel et à chaque fois que son adversaire choisit une augmentation, le kensai peut dépenser un point de Vide afin de réduire de 1 le nombre maximum de fois où son adversaire pourra augmenter le ND.

Rang 3 : Qu'il charge sans trouver de résistance

" Lorsqu'un adversaire attaque avec force et rapidité, qu'il charge sans trouver de résistance. "

- Extrait de *Niten* par Mirumoto

Immédiatement après l'attaque manquée d'un adversaire, le kensai peut dépenser un point de Vide pour gagner une attaque gratuite à l'encontre de ce même adversaire. Cette action peut être effectuée lorsque le kensai réalise une manœuvre d'esquive.

Rang 4 : Fluidité de la lame

" Frappez comme le flot de la rivière, sans début ni fin. "

- Extrait de *Niten* par Mirumoto

Le kensai peut désormais effectuer deux attaques par tour.

Rang 5 : La vérité est dans la mort

" La plus belle illustration des talents d'un kensai réside dans le coup final. "

- Extrait de *Niten* par Mirumoto

Au début d'un tour de combat ou au commencement d'un duel, le kensai peut dépenser un point de Vide afin d'empêcher tous ses adversaires présents dans un rayon de trois mètres d'utiliser des points de Vide (quelle qu'en soit la raison) jusqu'à la fin de ce tour ou de ce duel. Le kensai peut utiliser ses points de Vide normalement. (Si deux kensai emploient cette technique, alors son utilisation est considérée comme simultanée et les deux protagonistes subissent les pénalités qui lui sont liées.)



Le Clan de la Grue

LES FAMILLES

Doji	Bonus : Intuition +1
Kakita	Bonus : Agilité +1
Asahina	Bonus : Perception +1

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE KAKITA

Bonus : Réflexes +1

Rang d'Honneur de départ : 3, plus 5 cases

Compétences

Étiquette, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Sincérité, une compétence valorisante au choix, une compétence valorisante ou de bugei au choix.

Équipement de bushi

(Tous sont de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure lourde ou légère, heaume, rations de voyage, monture, kimono, trois armes au choix et 10 koku.

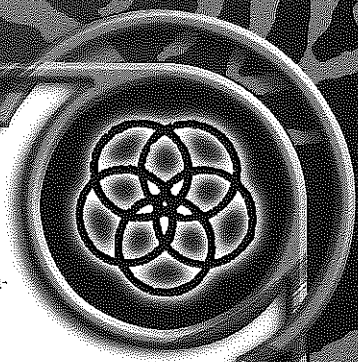
Techniques

Rang 1 : La voie de la Grue

L'école de la famille Kakita met l'accent sur les techniques de combat les plus traditionnelles et les plus ritualisées. Un bushi de cette école peut ajouter le double de son rang de Iaijutsu au résultat de tous ses jets d'initiative. Il peut également utiliser sa compétence de Iaijutsu à la place de sa compétence de Kenjutsu lorsqu'il combat avec un katana.

Rang 2 : La frappe éclair

Le bushi apprend la célèbre " frappe éclair " de cette école. Lorsqu'il participe à un duel Iaijutsu, le samurai peut augmenter le ND de n'importe quelle valeur (et pas uniquement par multiple de 5). Il ne peut toutefois augmenter ce ND qu'un nombre de fois égal à son rang de Vide.



Rang 3 : La frappe du Vide

À ce rang, le bushi apprend comment utiliser plus d'un point de Vide à la fois lorsqu'il se trouve engagé en duel iaijutsu.

Rang 4 : Une frappe, deux coups

À ce rang, le bushi apprend à bouger si rapidement qu'il peut attaquer deux fois par tour.

Rang 5 : Frappe instinctive

Au début d'un combat, avant même que les jets d'initiative ne soient effectués, le bushi réalise un jet d'opposition de Vide à l'encontre de son adversaire. S'il l'emporte, il peut lancer une attaque avant le début du combat. Cette technique n'est pas autorisée lors d'un duel iaijutsu.

ÉCOLE DE SHUGENJA DE LA FAMILLE ASAHINA

Bonus : Intuition +1

Rang d'Honneur de départ : 3, plus 5 cases

Compétences

Calligraphie, Étiquette, Méditation, Shintao, trois compétences valorisantes au choix.

Équipement de shugenja

(Tous sont de bonne qualité)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, monture, tanto, 10 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de l'Air, 2 de l'Eau et 1 du Feu. Les shugenja de la famille Asahina ont une affinité avec l'Air et une déficience en Terre.

ÉCOLE DE MAGISTRAT DE LA FAMILLE DOJII

Bonus : Intelligence +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Droit, Étiquette, Héraldique, Iaijutsu, Enquête, Kenjutsu, Kyujutsu

Équipement de magistrat

(Tous sont de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, jitte, heaume, rations de voyage, monture, kimono, insigne officiel, une arme au choix, 10 koku.

Techniques

Rang 1 : Vigilance éternelle

À ce rang, le magistrat apprend que ses sens doivent toujours être en alerte, qu'il doit toujours être prêt et sur ses gardes. Son ND pour être touché est augmenté d'une valeur égale au double de son rang de Perception.

Rang 2 : Les yeux de Doji

Les devoirs du magistrat font désormais intégralement partie de son

être. Les effets d'un point de Vide ou d'une augmentation sur un jet de Droit ou d'Enquête sont doublés. (Ajouter deux dés au lieu d'un seul ou bénéficier de l'effet de deux augmentations lorsqu'une seule a été obtenue.)

Rang 3 : La frappe du juste

Lorsqu'il combat un Rokugani qui enfreint une loi fondamentale de l'Empire (un crime punissable par la mort), le magistrat lance un nombre de dés supplémentaires égal à son rang d'Honneur lors de tous ses jets d'attaque contre cet adversaire.

Rang 4 : La lame aussi tranchante que le jugement

Le magistrat peut désormais effectuer deux attaques par tour.

Rang 5 : Justice éternelle

Le magistrat n'a plus besoin d'effectuer des jets de Droit ou d'Enquête, à moins qu'il ne désire obtenir une ou plusieurs augmentations. S'il cherche à obtenir des augmentations mais rate son jet de Droit ou d'Enquête, ce jet est tout de même considéré comme réussi normalement (sans l'effet des augmentations) si son résultat est supérieur ou égal au ND initial.



Le Clan de la Licorne

LES FAMILLES

Shinjo	Bonus : Réflexes +1
Otaku	Bonus : Agilité +1
Iuchi	Bonus : Intuition +1

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE SHINJO

Bonus : Force +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Chasse, Défense, Équitation 2, Kenjutsu, Naginata, Yomanri

Équipement de bushi

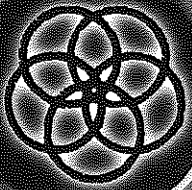
(Tous sont de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure lourde ou légère, heaume, rations de voyage, monture, kimono, trois armes au choix et 10 koku.

Techniques

Rang 1 : La voie de la Licorne

Le bushi peut, lorsqu'il est en selle, ajouter son rang d'Équitation au résultat de tous ses jets de compétences de bugéi.



Rang 2 : La danse de la lame

Le style de combat des bushi du Clan de la Licorne inclut des techniques apprises de l'autre côté des montagnes. Le samurai peut décider d'effectuer une " parade ". Le ND pour toucher ce combattant passe à (rang de Réflexes + rang de Défense + rang de Kenjutsu) x 5. Cette parade est considérée comme une manœuvre d'esquive.

Rang 3 : Les quatre vents soufflent

Le bushi peut désormais attaquer deux fois par tour.

Rang 4 : Un seul esprit

Le lien entre le bushi et sa monture touche à la perfection. Lorsque le bushi accomplit des actions physiques (combattre, chevaucher, sauter, etc.) alors qu'il se trouve en selle, sa monture peut d'instinct compenser ses défauts et ses faiblesses. Lorsque le bushi augmente le ND d'une telle action et qu'il rate son jet tout en obtenant un résultat supérieur ou égal au ND initial, l'action est alors réussie sans prise en compte des augmentations recherchées.

Rang 5 : Jongler avec les Fortunes

Certains appellent cela de la chance, les membres du clan disent simplement " jongler avec les Fortunes. " Après un jet de dés (réussi ou pas), le bushi peut désormais choisir de relancer les dés pour tenter d'obtenir un meilleur résultat. Il est alors obligé de conserver ce second résultat.

ÉCOLE DE SHUGENJA DE LA FAMILLE IUCHI

Bonus : Perception +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Calligraphie, Chasse, Défense, Équitation, Herboristerie, Méditation, une compétence de bugei au choix.

Équipement de shugenja

(Tous sont de bonne qualité)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, monture, wakizashi, tanto, 10 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de l'Eau, 2 de l'Air et 1 de la Terre. Les shugenja de la famille Iuchi ont une affinité avec l'Eau et une déficience en Feu.

ÉCOLE D'ÉCLAIREUR DE LA FAMILLE SHINJO

Bonus : Perception +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Art de la guerre, Chasse, Défense, Discrétion, Équitation, Kenjutsu, Yomanri

Équipement d'éclaireur

(Tous sont de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, rations de voyage, monture, kimono, une arme au choix, 10 koku.

Techniques

Rang 1 : La grâce de la Licorne

L'éclaireur a suivi les enseignements de ses alliés du Clan du Crabe. Lorsqu'il effectue une manœuvre d'esquive, il peut ajouter son rang de Maîtrise x 5 à son ND pour être touché. De plus, il obtient une monture spécialement entraînée à se déplacer rapidement et discrètement, ce qui lui permet d'utiliser sa compétence Discrétion lorsqu'il la monte. (La monture sait se faire silencieuse lorsque son cavalier le lui ordonne et peut donc se déplacer de manière relativement discrète. Cependant, de manière évidente, un cheval est bien plus facilement repérable qu'un homme et le MJ devra le prendre en compte).

Rang 2 : La vitesse de la vipère

Alors que les éclaireurs de la famille Hiruma sont réputés pour leur grande endurance, ceux de la famille Shinjo sont connus pour leur impressionnante rapidité. Pour un nombre de minutes égal à son rang de Terre, l'éclaireur peut courir à une vitesse égale à son rang d'Eau x 6 en mètres par tour. Une fois ce délai passé, il subira un malus de +15 à tous ses ND durant une période de temps équivalente à la durée de sa course.

Rang 3 : Les étoiles me guident

L'éclaireur dispose désormais d'un exceptionnel sens de l'orientation et il est rare qu'il se perde, même dans le moins familier des environnements. Il peut toujours localiser la direction du nord avec certitude et lance un nombre de dés supplémentaires égal à son rang de Maîtrise pour tous ses jets de Perception.

Rang 4 : La célérité de l'esprit

L'incroyable vitesse de l'éclaireur est désormais partie intégrante de son style de combat. Il peut effectuer deux attaques par tour.

Rang 5 : La pureté du premier coup

L'éclaireur est désormais un maître de l'embuscade. Il peut lancer un nombre de dés supplémentaire égal à son rang de Discrétion lorsqu'il effectue une attaque contre un adversaire qui n'a pas détecté sa présence. Ceux qui réalisent un jet pour tenter de le repérer doivent laisser de côté tous leurs dés donnant un résultat inférieur ou égal à son rang d'Air.



Le Clan du Lion

LES FAMILLES

Matsu	Bonus : Force +1
Kitsu	Bonus : Intuition +1
Ikoma	Bonus : Intelligence +1

ÉCOLE DE BUSHI DU CLAN DU LION

Cette école était connue sous le nom d'école de bushi de la famille Akodo mais, lorsqu'elle fut déchuë, nombre de ses sensei décidèrent simplement de changer leur nom et de s'affilier aux familles Matsu ou Ikoma afin de demeurer au sein du clan et de continuer à y enseigner leurs techniques ancestrales.

Bonus : Agilité +1

Rang d'Honneur de départ : 3, plus 5 cases

Compétences

Art de la guerre, Barde, Défense, Histoire, Kenjutsu, Kyujutsu, une compétence valorisante au choix.

Équipement de bushi

(Tous sont de qualité moyenne, le joueur peut choisir un des objets, qui sera de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, heaume, rations de voyage, kimono, deux armes au choix et 5 koku.

Techniques

Rang 1 : La voie du Lion

Cette école enseigne la précision. Ses adeptes apprennent à ne pas tenir compte de l'armure de leurs adversaires (pas de bonus au ND pour être touché) ou (s'ils le préfèrent) peuvent bénéficier d'une augmentation gratuite lorsqu'ils effectuent leur jet d'attaque (pour gagner un dé de dommages supplémentaire, toucher un endroit précis du corps, etc.).

Rang 2 : La force de la pureté

À ce rang, le bushi apprend comment un cœur juste peut guider un coup juste. Il peut désormais ajouter son rang d'Honneur au résultat de ses jets d'attaque et de dommages.

Rang 3 : Par la force de mes ancêtres

Les bushi du Clan du Lion savent que leurs ancêtres guident chacun de leurs pas. À ce rang, le bushi peut effectuer deux attaques par tour : une pour lui-même et une pour l'ancêtre qui guide sa main.

Rang 4 : La main du destin

À ce rang, le bushi comprend que la chance n'existe pas et que toute action est déjà écrite. Il n'a désormais plus besoin d'augmentations pour réussir un coup ciblé visant un endroit spécifique du corps de son adversaire. (Il doit cependant toujours obtenir des augmentations pour amplifier les dommages qu'il inflige.)

Rang 5 : L'ultime leçon

Le bushi a désormais appris le secret final de cette école : l'échec n'existe pas. S'il augmente le ND d'une action, rate son jet, mais obtient tout de même un résultat supérieur au ND initial, alors l'action entreprise réussit, sans toutefois bénéficier des augmentations recherchées. Cette technique peut être utilisée tout aussi bien pour des actions physiques que mentales ou sociales.

ÉCOLE DE SHUGENJA DE LA FAMILLE KITSU

Bonus : Perception +1

Rang d'Honneur de départ : 3, plus 5 cases

Compétences

Calligraphie, Étiquette, Héraldique, Histoire, Méditation, une compétence valorisante au choix, une compétence de bugei au choix.

Équipement de shugenja

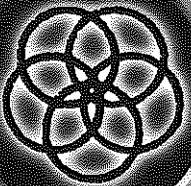
(Tous sont de qualité moyenne)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, wakizashi, tanto, 3 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de l'Eau, 2 de la Terre et 1 de l'Air. Les shugenja de la famille Kitsu ont une affinité avec l'Eau et une déficience en Feu.





ÉCOLE DE TACTICIEN IKOMA

Bonus : Perception +1

Rang d'Honneur de départ : 3, plus 5 cases

Compétences

Art de la guerre, Connaissance: bushido, Défense, Histoire, Kenjutsu, Kyujutsu, une compétence valorisante ou une compétence de bugei au choix.

Équipement de tacticien

(Tous sont de qualité moyenne, le joueur peut choisir un des objets, qui sera de bonne qualité)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, tessen, armure légère, heaume, rations de voyage, kimono, sashimono, 5 koku.

Techniques

Rang 1 : Comprendre c'est savoir

Le tacticien a appris la première leçon enseignée par l'illustre général Sun Tao : savoir observer les cieux tout en restant en leur sein. Il peut ajouter son rang d'Honneur à tous ses jets d'initiative et à ceux d'Art de la guerre liés à la table de résolution des tours de bataille.

Rang 2 : Le triomphe avant le combat

À ce rang, le tacticien apprend à étudier ses adversaires avant même que le combat ne s'engage. Une fois par jet d'attaque ou par jet d'opposition d'Art de la guerre, le tacticien peut dépenser un point de Vide pour relancer tous les dés ayant obtenus un résultat inférieur ou égal à son rang d'Art de la guerre.

Rang 3 : Pour se préparer à mourir, il faut mourir

Tout comme Sun Tao, le tacticien sait qu'il ne doit pas s'opposer au déroulement des choses au plus fort de la bataille. Il peut désormais effectuer deux attaques par tour.

Rang 4 : Une fois l'ennemi acculé, frappez !

À ce rang, le tacticien a appris à pousser ses adversaires à commettre des erreurs critiques au moment le plus inopportun. Lorsqu'il effectue un jet d'opposition d'Art de la guerre, le général adverse doit laisser de côté tous les dés donnant un résultat inférieur ou égal au rang d'Eau du tacticien. De la même manière, tous les adversaires du tacticien doivent laisser de côté tous les dés donnant un résultat inférieur ou égal au rang d'Eau du tacticien lorsqu'ils effectuent un jet d'attaque à son encontre.

Rang 5 : Le maître des stratégies

La dernière leçon de Sun Tao dit : lorsque vous ne pouvez pas aller plus loin dans votre voie, changez-en. Le tacticien peut dépenser un point de Vide pour effectuer un jet d'Art de la Guerre/Perception en opposition de toute attaque, qu'elle soit physique ou magique, dirigée à son encontre (il doit le décider avant que l'adversaire n'ait lancé ses dés). Si le jet du tacticien est plus élevé que le jet

d'attaque, cela signifie qu'il est parvenu à l'anticiper et à l'esquiver totalement. Lorsqu'il commande des troupes au combat, le tacticien peut déplacer le résultat de ses jets d'Art de la guerre d'une colonne (de défaite à match nul, et de match nul à victoire).



Les Naga

CHOISISSEZ UNE FAMILLE

Votre personnage Naga est-il membre de la lignée python, vipère ou couleuvre ?

CHOISISSEZ UNE VOCATION

Votre personnage est un bushi. En raison des spécificités de la magie naga, l'interprétation d'un jeteur de sorts s'avère plutôt délicate. Toutefois, si un rôle de jakla naga vous intéresse, reportez-vous à *La Voie du Naga* pour de plus amples informations. Inscrivez sur votre feuille de personnage les compétences que les maîtres de votre école vous auront enseignées, ainsi que la technique de rang 1 connue.

PERSONNALISEZ VOTRE PERSONNAGE

Les traits et anneaux de votre personnage débutent au rang 2 ; sa Gloire et son Honneur au rang 0. Vous pouvez ensuite dépenser 30 PP pour le personnaliser. Ces points peuvent être utilisés pour augmenter les traits, les compétences ou pour acheter des avantages. Il est possible de gagner des PP supplémentaires en acquérant des désavantages. Les personnages naga voient leur trait de Vide remplacé par le trait " Akasha ", qui fonctionne de la même manière.

COÛTS EN POINTS DE PERSONNAGE

Trait : nouveau rang x 3

Akasha : nouveau rang x 6

Compétence : nouveau rang x 1

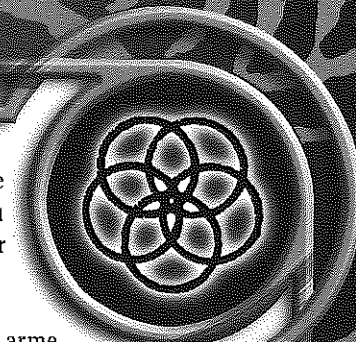
AUGMENTATION

ET RÉDUCTION DU RANG D'HONNEUR :

Les naga ne souscrivent pas aux préceptes du code du bushido et l'Honneur tel que se le représentent les humains n'a pas de signification pour eux. Ainsi, l'Honneur d'un naga sera-t-il toujours égal à 0 et il lui sera impossible d'en gagner ou d'en perdre.

CALCUL DES NIVEAUX DE BLESSURE

Multipliez le rang de Terre de votre personnage par 2, puis reportez le résultat dans chaque case de blessure. Cette valeur représente le nombre de points de blessure que peut endurer le personnage avant de changer de niveau de blessure.



CALCUL DE LA RÉPUTATION

- Faites la somme de tous vos rangs d'anneaux. Multipliez le total par 10.
- Faites la somme de tous vos rangs de compétences au-dessus du rang 1 (ainsi un rang 2 rapporte 1 point, etc).
- Ajoutez ces deux résultats. Cette dernière somme est votre niveau de Réputation.
- Lorsque vos compétences et/ou vos anneaux augmentent, modifiez votre niveau de Réputation en conséquence.

LES LIGNÉES

Vipère

Bonus : calculer les niveaux de blessure comme si le rang de Terre était plus élevé de 1

Python

Bonus : Force +1

Couleuvre

Bonus : Intelligence +1 ou Intuition +1

ÉCOLE DE GUERRIER NAGA

Bonus : +1 en Constitution, Agilité ou Réflexes

Rang d'Honneur de départ : 0, plus 0 case

Compétences

Art de la guerre, Athlétisme, Jiujutsu, Défense, Escrime, Langage rokugani, Yarijutsu (naga), Yomanri

Équipement de guerrier

(Tous sont de qualité moyenne, à l'exception de l'arc qui est de bonne qualité)

Une arme principale au choix, arc, 20 flèches de n'importe quel type, vêtements, lance (utiliser les caractéristiques du naginata), couteau de chasse (utiliser les caractéristiques du tanto), rations de voyage, 3 perles (valant chacune 1-2 koku).

Grandes leçons

Rang 1 : Panser dans l'abîme

Le premier enseignement dispensé aux guerriers naga concerne la meilleure manière d'équilibrer leur technique de combat. Les personnages de ce rang peuvent ajouter la valeur de leur anneau d'Akasha au résultat de leurs jets d'attaque et de dommages.

Rang 2 : Percer le brouillard de guerre

Tôt dans sa carrière, le guerrier naga doit faire ses preuves sur le champ de bataille. Il s'agit d'une épreuve impitoyable au cours de laquelle il renforce son lien avec l'Akasha. Lorsqu'il effectue une manœuvre d'esquive, le naga peut réaliser un jet simple (Arme)/Agilité contre un unique adversaire, le ND de ce jet étant alors de 5 x le rang d'Eau de la cible. S'il réussit, on considère alors que le naga n'a pas touché son adversaire, mais qu'il l'empêche de porter une quelconque attaque avec une arme autre qu'une arme d'hast : il est parvenu à le maintenir à distance. Cette utilisation de l'esquive ne permet pas un jet normal de Défense/Agilité. Lorsqu'il emploie cette tactique avec succès et

qu'il combat à l'aide d'une arme d'hast, le guerrier naga peut continuer à bénéficier du bonus à l'initiative de son arme à chaque tour (et pas seulement au premier).

Le naga doit impérativement utiliser une arme d'hast pour tirer parti de cette technique.

Rang 3 : Ce sang me guidera

Le guerrier de ce rang est capable de puiser sa force dans la puissance spirituelle de l'Akasha. Il peut accomplir deux attaques par tour.

Rang 4 : Le pilier de sang

Les guerriers naga dignes de ce nom sont capables de développer une force surhumaine en puisant dans l'âme collective formée par ceux qui l'ont précédé, ses contemporains et ceux qui lui succéderont. Un guerrier de ce rang peut ignorer les malus liés à un nombre de niveaux de blessure égal à son rang d'Akasha.

Rang 5 : Les liens qui nous unissent

Finalement, le guerrier naga ne fait plus qu'un avec l'Akasha. À ce rang, le personnage peut lancer et garder un dé supplémentaire pour tous ses jets de combat. De la même manière, tous les humains ou naga qui combattent directement sous ses ordres bénéficient du même avantage tant qu'ils se trouvent à moins de quinze mètres du naga.

JAKLA NAGA

Les jakla (shugenja) naga sont très différents des shugenja de l'Empire. Leurs spécificités sont détaillées dans *La Voie du Naga* mais, pour plus de simplicité, utilisez les règles normales s'appliquant au shugenja.

Bonus : Akasha +1

Rang d'Honneur de départ : 0, plus 0 case

Compétences

Calligraphie (naga), Connaissance : magie des perles, Enquête, Gravure sur perles, Langage rokugani, Méditation, deux compétences au choix.

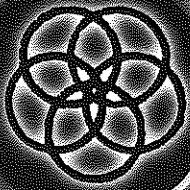
Équipement de jakla

(Tous sont de qualité moyenne)

Robes, rations de voyage, boîte à perles, arc, 20 flèches de n'importe quel type, couteau de chasse, tanto, 3 perles (valant chacune 1-2 koku).

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts dans chacun des deux éléments les plus élevés du naga et 1 dans l'élément le plus élevé suivant. Les jakla naga ont une affinité avec la Terre ou l'Eau (au choix du joueur) et une déficience en Air ou en Feu (en fonction du premier choix, prendre l'élément opposé).



TUEUR NAGA

Les tueurs naga forment l'élite des guerriers de cette race. Ils furent créés pour nettoyer la terre de la présence des ennemis de l'Akasha. Lors de sa création, un tueur doit choisir un ennemi parmi

la liste suivante : l'Outremonde, l'Ombre et sa progéniture, les nezumi, les zokujin, les fantômes, les esprits animaliers (kenku, kappa, etc.), les abominations ou toute autre race autorisée par le MJ. Cet ennemi ne pourra jamais changer.

Gardez à l'esprit que la destruction de cet ennemi est l'unique raison de vivre du tueur. C'est pourquoi ce dernier ne coopérera jamais avec l'un de ses ennemis. Tout au plus, pourra-t-il ressentir un respect mêlé de haine à son encontre. Les naga qui suivent cette voie tendent à se montrer brutaux, obsédés par leur mission et particulièrement déterminés. Le reste de l'Akasha considère les tueurs comme une arme nécessaire, mais dangereuse, et devant être contrôlée avec soin.

Bonus : Force +1

Rang d'Honneur de départ : 0, plus 0 case

Compétences

Art de la guerre, Athlétisme, Connaissance : (Ennemi) 2, Escrime, Jujutsu, Langage rokugani, Yomanri.

Équipement de tueur

(Tous sont de qualité moyenne, à l'exception de l'arc qui est de bonne qualité)

Une arme principale au choix, vêtements (généralement en cuir), arc, 20 flèches de n'importe quel type, lance, couteau de chasse, rations de voyage, 2 perles (chacune valant 1-2 koku).

Un tueur peut décider d'échanger toutes ses armes et ses perles contre une épée de jade ou de cristal.

Grandes leçons

Rang 1 : La haine de l'Akasha

La chasse commence. Le tueur bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang de Maîtrise lors de chaque jet d'attaque effectué contre son ennemi ou lors de chaque jet de Chasse effectué pour le trouver. De plus, la force et la dévotion du tueur à sa tâche lui permettent d'ajouter son rang de Maîtrise à la valeur de chacun de ses niveaux de blessure.

Rang 2 : La colère de l'Orbe Radiant

À chaque tour, le tueur bénéficie d'une attaque gratuite contre son ennemi. Il gagne aussi 1 point d'expérience supplémentaire lorsqu'il tue l'un de ses ennemis.

Rang 3 : Les larmes de l'Orbe Pâle

Le tueur peut utiliser le pouvoir de l'Akasha pour détecter la présence de ses ennemis. Il sait déceler un ennemi lorsqu'il se trouve dans un rayon égal à son rang d'Akasha x 4,50 m. Pour localiser précisément son ennemi, le tueur doit effectuer un jet de Connaissance : (Ennemi)/Intuition ; le ND est égal au rang d'Air de l'ennemi x 5.

Rang 4 : La fureur du serpent

Le tueur peut désormais effectuer deux attaques par tour. Grâce à la Grande leçon de rang 3, le tueur peut donc effectuer trois attaques par tour contre son ennemi.

Rang 5 : Frapper l'esprit

Lorsqu'il est confronté à son ennemi, le tueur peut effectuer un jet d'opposition en utilisant son Akasha contre la Volonté de son adversaire. S'il l'emporte, l'ennemi est étourdi par la fureur et la haine du tueur et il reste incapable de bouger durant un tour entier. (Souvenez-vous que le ND pour toucher une cible immobile est de 5.)

TERMINOLOGIE NAGA

Le peuple naga a précédé la venue des hommes. Son langage est donc fort différent de celui des habitants de l'Empire d'Émeraude. De plus amples détails concernant les spécificités du peuple naga sont rassemblés dans *La Voie du Naga*. La compétence Langage rokugani permet aux naga de parler rokugani ; plus la compétence est élevée, plus la langue sera maîtrisée. Certains termes naga ont des équivalents rokugani :



Naga	Humain
Grande leçon	Technique
Akasha	Vide
Rang de caste	Gloire
Escrime	Kenjutsu
Gravure sur perles	Cérémonie du thé

Gravure sur perles (Akasha)

Les naga savent comment transformer une simple perle en une merveille de beauté. Bien plus que par l'utilisation de quelques instruments de gravure, les naga se servent des prières et de la méditation pour aider la perle à atteindre la forme désirée. Cette compétence fonctionne de la même manière que la Cérémonie du thé pour les humains. Elle demande une demi-heure de préparation et une perle non enchantée. Lorsqu'il accomplit une telle cérémonie, le naga peut inviter d'autres naga à participer. Chaque participant entrant dans cette transe rituelle touchera les brumes de l'Akasha et pourra parler à l'esprit de la perle. L'artiste dirigeant la cérémonie devra effectuer un jet simple de Gravure sur perles/Akasha (le ND étant équivalent à celui d'une Cérémonie du thé et à la discrétion du MJ, mais jamais inférieur à 10) ; s'il est réussi, tous les naga impliqués dans la cérémonie (jusqu'à un nombre maximum correspondant au rang de compétence de l'artiste) regagnent un unique point d'Akasha préalablement dépensé (il est impossible de dépasser la valeur de l'anneau d'Akasha).

Il s'agit d'une compétence valorisante pour les Rokugani. Cependant, les humains ne bénéficient pas de son utilisation.

FEMME NAGA

Jouer une femme naga peut être une expérience intéressante et une occasion unique d'interpréter un personnage véritablement original. Seules les femmes naga peuvent altérer leur forme physique de manière à transformer leur queue de serpent en jambes humaines. Cette capacité apparaît à la puberté et est utilisable immédiatement. Cependant, le fait qu'elles utilisent fréquemment leurs jambes signifie aussi qu'elles ne sont pas aussi agiles avec leur queue de serpent que les autres naga. Il n'est d'ailleurs pas rare, lorsque les jambes sont utilisées trop fréquemment, que leur queue de serpent s'affaiblisse et que sa taille se réduise par rapport à celle des autres membres de leur race et de leur lignée. Ce manque de force est d'ailleurs sensible lors d'activités physiques éprouvantes effectuées avec la queue de serpent. De plus, les femmes naga doivent étudier leurs compétences physiques deux fois, de manière à pouvoir les utiliser avec leurs jambes ou avec leur queue de serpent. Le processus de transformation demande cinq heures de méditation à la femme naga. Au cours de ces cinq heures, elle se plonge dans l'Akasha et unit son esprit aux objectifs qu'elle désire atteindre.



Le Clan du Phénix

LES FAMILLES

Isawa	Bonus : Intuition +1
Shiba	Bonus : Intelligence +1
Asako	Bonus : Perception +1

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE SHIBA

Bonus : Réflexes +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Cérémonie du thé, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Méditation, Naginata, Shintao.

Équipement de bushi

(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, rations de voyage, kimono, une arme au choix et 2 koku.

Techniques

Rang 1 : La voie du Phénix

Les bushi du Clan du Phénix sont entraînés dans l'art méditatif de "l'esprit vide". Ils peuvent ajouter leur rang de Vide aux résultats de leurs jets d'attaque ou de dommages. Ils peuvent aussi utiliser tout ou partie de leurs points de Vide en une même action.

Rang 2 : Jongler avec les éléments

Les bushi du Clan du Phénix, entraînés aux côtés de leurs frères shugenja, savent manipuler harmonieusement les éléments. Le bushi de ce rang peut désormais dépenser un point de Vide pour aider un shugenja le prenant pour cible avec un sort en lui offrant une augmentation gratuite ou pour le gêner en augmentant son ND de 5.

Rang 3 : Ne faire qu'un avec le néant

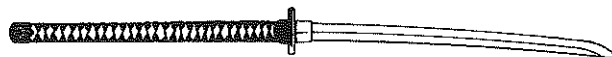
Le bushi sait désormais entrer en transe "d'esprit vide". Il peut dépenser un point de Vide pour gagner une action supplémentaire au cours de ce tour. Cette technique ne peut cependant pas être utilisée pour obtenir une attaque supplémentaire ou lorsque le bushi réalise une esquivé.

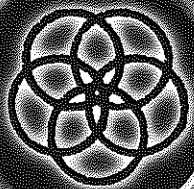
Rang 4 : Être partout et nulle part à la fois

Le bushi a désormais appris à canaliser son Vide de manière à pouvoir effectuer deux attaques par tour.

Rang 5 : Ne faire qu'un avec le tout et le néant

Le bushi a finalement appris à canaliser parfaitement l'énergie de son "esprit vide". En dépensant un point de Vide, il peut substituer son rang de Vide à n'importe quel trait ou compétence jusqu'à la fin du tour.





ÉCOLE DE SHUGENJA ISAWA

Bonus : Vide +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Les shugenja de la famille Isawa peuvent utiliser autant de points de Vide qu'ils le désirent en une seule fois lorsqu'ils lancent des sorts.

Compétences

Calligraphie, Enquête, Méditation, Shintao, Théologie, deux compétences valorisantes au choix.

Équipement de shugenja

(Tous sont de qualité moyenne, le joueur peut choisir un objet qui sera de bonne qualité)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, wakizashi, tanto, matériel de premiers soins, 2 parchemins (vierges), 4 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts d'un élément, 2 d'un deuxième et 1 d'un troisième. Les shugenja de la famille Isawa peuvent choisir une affinité et ont une déficience dans l'élément opposé (Feu-Eau, Terre-Air).

ÉCOLE DE YOJIMBO DE LA FAMILLE SHIBA

Bonus : Volonté +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

Compétences

Défense, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Méditation, Shintao, une compétence de bugei au choix.

Équipement de yojimbo

(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère ou lourde, sac de voyage, kimono, 2 koku.

Techniques

Rang 1 : Une seule vie

Le yojimbo connaît sa place dans l'univers et il est prêt à se sacrifier pour un autre. Lorsqu'il effectue une manœuvre d'esquive, plutôt que de bénéficier des avantages habituels, il peut, à chaque tour, tenter d'intercepter un nombre d'attaques égal à son Vide. Le yojimbo peut intercepter ainsi une attaque effectuée à moins de trois mètres de lui avant que le jet d'attaque ne soit effectué. Il peut alors réaliser un jet d'opposition Défense/Agilité contre le jet d'attaque ; s'il l'emporte, il devient la nouvelle cible de cette attaque.

Rang 2 : Le bouclier de l'honneur

Le yojimbo peut dépenser autant de points de Vide qu'il le désire pour augmenter son ND pour être touché durant un tour. Lorsqu'il effectue une manœuvre d'esquive, son ND pour être touché augmente de 10 par point de Vide au lieu de 5. Cette technique peut être utilisée en même temps que celle de rang 1.



Rang 3 : Aucune illusion

Le yojimbo peut créer un lien mystique avec une personne sur laquelle il veille. En dépensant un point de Vide et en méditant durant une heure avec un individu, il le place alors sous sa protection. Désormais, le yojimbo saura toujours dans quelle direction se trouve son protégé en dépensant un point de Vide. Cela ne lui permettra pas de connaître la distance qui les sépare, son emplacement exact, ni même s'il est toujours en vie, mais uniquement la direction à suivre. Un yojimbo ne peut avoir qu'un seul protégé à la fois.

Rang 4 : L'épée du Phénix

Le yojimbo peut désormais effectuer deux attaques par tour, même lorsqu'il utilise sa technique de rang 1. (Il s'agit d'une capacité unique, car il est normalement impossible d'attaquer lorsqu'un personnage effectue une manœuvre d'esquive durant un tour.)

Rang 5 : La pureté du feu

L'esprit du yojimbo est devenu semblable à des flammes puissantes et inextinguibles. Ses adversaires lancent un dé de dommage de moins pour chaque rang d'Eau du yojimbo. Ainsi, un bushi attaquant un yojimbo disposant d'un rang d'Eau de 4 devra lancer 4 dés de dommages de moins qu'à l'ordinaire. L'adversaire lancera cependant toujours au moins 1 dé.



RONIN

Les ronin (" errants ") sont des samurai qui, pour une raison ou pour une autre, n'ont plus ni famille, ni clan et ne disposent donc plus de nom de famille. Ils sont considérés comme à peine supérieurs à des non-samurai au sein de l'Ordre Céleste. La principale raison pour laquelle des samurai deviennent des ronin est souvent liée à la mort d'un seigneur. Que cela advienne au cours d'une bataille ou lors d'un assassinat, les ronin qui ont perdu leur seigneur sont déshonorés pour s'être révélés incapables de donner leur propre vie pour sauver celle de leur maître. Ils errent alors souvent à travers l'Empire à la recherche des hommes qui leur ont volé leur honneur de samurai. Les ronin ont l'avantage de ne pas avoir à référer de leurs actes à un seigneur et de se moquer des règles d'honneur traditionnelles. En revanche, il leur est particulièrement difficile de parvenir à trouver des sensei prêts à leur enseigner leurs secrets. En effet, rares sont ceux prêts à entacher l'honneur de leur famille pour enseigner des secrets ancestraux à un samurai déchu.

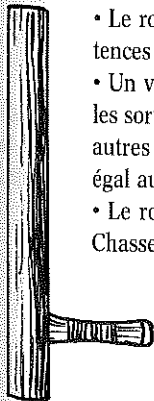
Au regard des règles de base, il existe deux types de ronin. Le premier est nommé ronin de clan. C'est un samurai anciennement affilié à l'un des clans majeurs, mais qui a désormais perdu les faveurs de son seigneur. Le second est nommé véritable ronin. C'est un homme qui n'appartient jamais véritablement à un clan.

RONIN DE CLAN

- Créer normalement un samurai affilié à l'un des sept clans majeurs.
- Puis, il doit acquérir au moins 3 PP de Désavantage social (ronin). Votre personnage n'a désormais plus de lien avec son clan : c'est un ronin.
- Un ronin de clan acquiert la technique de rang 1 d'une école de son clan, mais il ne pourra plus progresser dans son apprentissage. Il lui faudra trouver d'autres écoles et des sensei prêts à lui enseigner leur savoir pour pouvoir acquérir de nouvelles techniques.
- Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases

RONIN VÉRITABLE

- Il ne bénéficie, par définition, d'aucun bonus lié à l'appartenance à un clan ou à une famille.
- Il acquiert gratuitement 3 PP de Désavantage social (ronin).
 - Le joueur qui l'incarne dispose de 50 PP pour personnaliser son personnage au lieu de 25.
 - Le ronin ne peut pas augmenter ses traits ou compétences de plus de deux rangs.
 - Un véritable ronin shugenja débute sa carrière avec les sorts Sensation, Communion et Invocation, plus sept autres sorts dont le niveau de Maîtrise est inférieur ou égal au rang de l'anneau correspondant, plus 1.
 - Le ronin commence sa carrière avec la compétence Chasse, plus six compétences au choix. Il peut utiliser des compétences dévalorisantes sans perdre de points d'Honneur.
 - Rang d'Honneur de départ : 2, plus 5 cases



LES PROSCRITS

Akodo

Bonus : Perception +1

Il fut un temps où la famille Akodo était l'une des plus importantes du Clan du Lion. Ses membres étaient réputés pour leur indéfectible loyauté à l'égard de l'Empereur. Ce nom était illustre, glorifié au cours des âges par certains des plus grands héros de l'Empire. Ce n'est malheureusement plus le cas.

Depuis le coup d'État du Clan du Scorpion, la famille Akodo a été déshonorée. Les enfants de l'illustre kami sont désormais éparpillés à travers tout Rokugan. Cette lignée est désormais éteinte. Le nom de cette famille est maintenant prononcé avec mépris et nul n'oserait prétendre être lié à ces proscrits. Cette fière famille est devenue le symbole de la déchéance et le sujet d'innombrables railleries. Par décret impérial, les samurai de la famille Akodo ne sont plus. Bientôt, leur histoire sera définitivement oubliée. Nombre d'entre eux pratiquèrent la cérémonie de seppuku dans les champs d'Otosan Uchi, mêlant leur sang aux corps éparpillés sur le sol. La plupart des survivants tournèrent le dos à leur ancien clan et abandonnèrent leur nom et leur héritage pour errer dans l'Empire en tant que simples ronin.

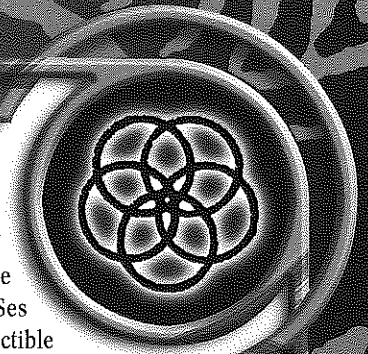
LES GROUPES DE RONIN

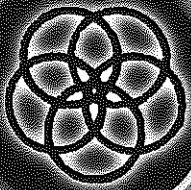
Les groupes de ronin se forment pour une multitude de raisons. Certains ne cherchent que le pouvoir qui vient avec le nombre, de manière à accroître leur fortune. D'autres apparaissent en réponse à une injustice flagrante, afin de s'y opposer. Certains ne se forment que parce que les circonstances favorisent une telle réunion. De nombreux groupes de ronin existent depuis si longtemps qu'ils ont pu commencer à développer des rudiments de techniques. Les groupes qui sont parvenus à de tels accomplissements gardent le secret de ces styles de combat aussi féroce que les écoles de bushi des clans majeurs. Ceux qui désirent apprendre ces styles doivent, tout comme dans les écoles de bushi, parvenir à prouver qu'ils en sont dignes.

Un véritable ronin peut obtenir un tel style lors de la création de personnage, du moment qu'il paye le coût de cette capacité. Il n'est pas obligatoire pour un ronin d'investir des points dans un tel style lors de la création. Cependant, s'il décide de l'acquérir en cours d'aventure, il devra payer le triple du coût de base en points d'expérience.

Le style de combat présenté ci-dessous n'est pas véritablement une technique : il se rapprocherait finalement plus d'un avantage. Un ronin doté de ce style est toujours considéré comme étant de rang 1. Les capacités qui permettent d'affecter les techniques d'un adversaire fonctionnent normalement contre ce style.

Les compétences et traits indiqués en regard de ce style ne sont *pas* des bonus. Il s'agit de *minimum requis* pour pouvoir y prétendre. Un ronin devra, au moins, disposer de toutes ces compétences et de chacun de ces traits au rang indiqué pour pouvoir prétendre apprendre le style de combat en question.





LE REGARD DE SUN TAO

Nul ne connaît avec certitude l'origine du nom de cette technique, ni celui qui en fut le créateur. Si Sun Tao est probablement l'un des ronin les plus célèbres de toute l'histoire de Rokugan, il n'y a aucune raison valable de penser qu'il puisse avoir quelque rapport que ce soit avec le développement de ce style ; en revanche, il est plus que probable que ce dernier ait été nommé ainsi en son honneur. Quoi qu'il en soit, il s'agit probablement de l'un des styles les plus populaires qui soit et il a permis à de nombreux ronin duellistes de défaire des bushi prétentieux et téméraires, élèves des écoles des familles Mirumoto ou Kakita. Aucun groupe de ronin n'est véritablement associé à ce style. N'importe quel ronin peut donc le transmettre à un autre, du moment qu'il l'en juge digne. Généralement, il est nécessaire de parvenir à vaincre le ronin qui connaît ce style pour qu'il accepte d'envisager de vous prendre comme élève et ce n'est certainement pas chose évidente.

Traits requis : Agilité 3, Vide 3

Compétences requises : Enquête 2, Iaijutsu 3

Style : Le regard de Sun Tao - (4 PP ou 12 XP)

Le ronin parvient toujours à récupérer une information utile lorsqu'il effectue un jet d'Intuition avant un duel. Même si ce jet est un échec, il apprendra une information. De plus, le ronin peut choisir d'augmenter le ND une fois de plus que la normale au cours d'un duel.

SHUGENJA RONIN

Les shugenja ronin véritables n'ont ni affinité, ni déficience avec un quelconque élément. Les shugenja ronin de Clan ou les rares shugenja ronin véritables ayant eu l'occasion d'étudier dans une école de clan disposent de l'affinité et de la déficience de leur école.

Équipement initial

Les ronin de clan bénéficient de l'équipement initial offert par leur clan.

Équipement de bushi ronin véritable

(Tous sont de qualité moyenne, le joueur choisit deux objets de mauvaise qualité)

Katana, wakizashi, arc, 10 flèches de n'importe quel type, armure légère, rations de voyage, kimono, 10 zeni (pièces de cuivre).

Équipement de shugenja ronin véritable

(Tous sont de qualité moyenne)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, wakizashi, tanto, 10 zeni (pièces de cuivre).



Le Clan du Scorpion

LES FAMILLES

Bayushi	Bonus : Agilité +1
Shosuro	Bonus : Intuition +1
Soshi	Bonus : Perception +1

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE BAYUSHI

Bonus : Intelligence +1

Rang d'Honneur de départ : 1, plus 5 cases

Compétences

Défense, Discrétion, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Poison, Sincérité.

Équipement de bushi

(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, arc, 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, rations de voyage, kimono, une arme au choix et 2 koku.

Techniques

Rang 1 : La voie du Scorpion

La devise des bushi de cette école est *Frapper en premier, frapper en dernier*. Le bushi peut désormais lancer un nombre supplémentaire de dés d'initiative égal à son rang de Maîtrise.

Rang 2 : Les pinces et le dard

Le bushi a appris la peu honorable feinte du Clan du Scorpion. Lorsqu'il attaque un adversaire qui l'a attaqué et raté lors du tour précédent, le bushi doit réussir son jet d'attaque contre un ND égal à 5 + l'armure de son adversaire.

Rang 3 : Frapper à la queue

Le bushi sait désormais qu'il y a bien plus d'une manière de défaire un adversaire. Plutôt que d'effectuer une attaque normale, le bushi peut réaliser un jet simple de Kenjutsu/Agilité contre un ND égal au rang de compétence de l'arme utilisée par son adversaire x 5. Si le jet est réussi, le bushi est parvenu à désarmer son adversaire. S'il obtient deux augmentations, l'arme de son adversaire lui retombe dans les mains.

Rang 4 : Frapper de dessus et d'en dessous

Le bushi peut désormais effectuer deux attaques par tour grâce à sa maîtrise de l'art de la diversion.

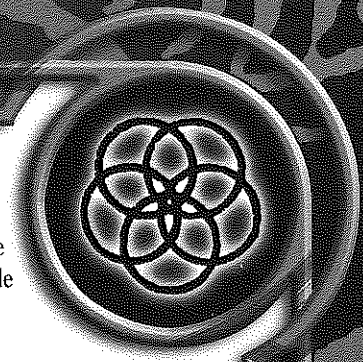
Rang 5 : Les pinces retiennent, le dard frappe

Finalement, le bushi a une telle maîtrise de ses techniques de diversion qu'il peut, avant même de porter un coup, le rendre aussi mortel que possible. Il peut désormais annoncer des augmentations après avoir effectué son jet d'attaque.

ÉCOLE DE SHUGENJA DE LA FAMILLE SOSHI

Bonus : Intuition +1

Rang d'Honneur de départ : 1, plus 5 cases



Compétences

Calligraphie, Courtisan ou Étiquette, Méditation, Sincérité, Shintao ou Théologie, deux compétences valorisantes au choix.

Équipement de shugenja

(Tous sont de qualité moyenne)

Kimono, rations de voyage, étui à parchemins, wakizashi, tanto, 3 koku.

Sorts de départ

Sensation, Communion et Invocation, plus 3 sorts de l'Air, 2 de l'Eau et 1 du Feu. Les shugenja de la famille Soshi ont une affinité avec l'Air et une déficience en Terre.

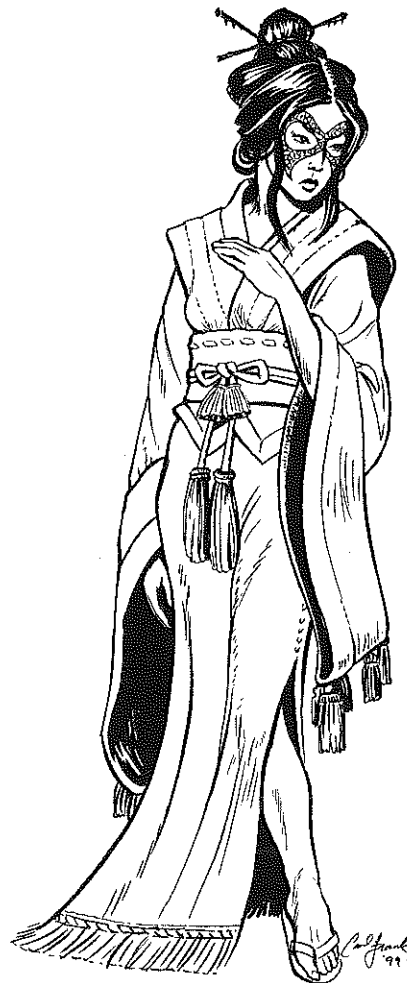
ÉCOLE DE SABOTEUR DE LA FAMILLE BAYUSHI

Bonus : Intelligence +1

Rang d'Honneur de départ : 1, plus 5 cases

Compétences

Comédie, Discrétion, Explosifs, Ingénierie, Poison, Serrurerie, une compétence dévalorisante ou de bugei au choix.



Équipement de saboteur

(Tous sont de qualité moyenne)

Katana, wakizashi, armure légère, rations de voyage, kimono, une arme au choix, matériel de crochetage de serrures, 2 koku.

Techniques

Rang 1 : Le feu sous le couvert de la forêt

Le saboteur peut ajouter son rang de Discrétion à son ND pour être touché. De plus, lorsqu'il opère à proximité d'une diversion importante potentielle (un feu important, une explosion, une avalanche, etc.), il peut garder l'intégralité des dés qu'il lance lors de ses jets de Discrétion.

Rang 2 : Trouver la faiblesse

Pour chaque tranche de dix minutes passées à observer un lieu particulier, le saboteur lance et garde un dé supplémentaire lorsqu'il effectue un jet de Discrétion, Explosifs, Ingénierie ou tout autre jet lié à l'infiltration et à la destruction du lieu observé. Il ne peut cependant pas gagner plus de dés que son rang de Maîtrise.

Rang 3 : L'esprit de Bayushi

Le saboteur reçoit gratuitement l'avantage Don inné. Ce don est un sixième sens qui lui permet de détecter les embuscades. Il sait ainsi instantanément s'il est observé et dans quelle direction se trouve l'observateur. Le personnage a toujours le droit à un jet d'initiative lorsqu'il subit une embuscade.

Rang 4 : Infaillibilité

Aux yeux des membres du Clan du Scorpion, les actes de sabotage ne sont pas des crimes. Bien au contraire, ils considèrent que se trouver derrière des lignes ennemies sans rien faire pour les harceler est une insulte grave envers leur seigneur. Le saboteur peut désormais effectuer deux jets de dés au lieu d'un pour toutes les actions impliquant la discrétion ou le sabotage et conserver le meilleur des deux (à l'exclusion des jets d'attaque).

Rang 5 : Suivre les pinces

Tout comme ses frères bushi, le saboteur de ce rang a fini par apprendre le grand secret du Clan du Scorpion : occuper un ennemi avec les pinces de manière à pouvoir frapper avec le dard. Si le saboteur sait qu'il vient de se faire repérer, il peut alors dépenser un point de Vide pour effectuer un jet d'opposition Discrétion/Agilité contre Enquête/Perception de l'observateur. S'il l'emporte, il parvient à créer une légère diversion qui poussera l'observateur à croire que son imagination lui a joué des tours. Le saboteur pourra alors tenter de se dissimuler à nouveau.





Le livre
du Feu



SYSTEME DE JEU

Glossaire

Action – Tout ce que peut entreprendre un personnage au cours d'un tour donné. Chaque mouvement effectué par le personnage est une action à part entière. Voici quelques exemples d'action : porter une attaque, lancer un sort, prendre un objet, courir, lire un parchemin, etc.

Attaque – Il s'agit d'une action particulière qui implique qu'un individu porte un coup à un adversaire. De manière générale, une attaque est effectuée à mains nues ou avec une arme de mêlée. Il est aussi possible d'utiliser des armes à distance, des sorts spécifiques ou même des engins de siège.

ND (Niveau de Difficulté) – Cette valeur indique le résultat minimum devant être obtenu avec les dés que vous aurez lancés et gardés de manière à réussir une action. Le ND est déterminé par le MJ. Il variera en fonction des conditions extérieures pouvant favoriser ou gêner l'accomplissement de l'action entreprise par le personnage. Chevaucher une monture tout en réalisant un origami, lancer un sort au moment où l'on subit une blessure sont des exemples de conditions modifiant le ND.

Tour – Un simple tour d'action représente trois secondes de temps de jeu. Il n'est possible d'effectuer plus d'une action au cours d'un tour que si votre personnage dispose explicitement de la capacité d'agir deux fois ou plus.

LES BASES DU JEU

Les dés

Le jeu L5A requiert exclusivement l'utilisation de dés à 10 faces (D10). Les résultats donnés par ces dés s'ajoutent les uns aux autres. Cette valeur finale est ensuite comparée au ND de l'action entreprise. Lorsque vous devez effectuer un jet de dés, il vous faudra généralement lancer un plus grand nombre de dés que vous n'en garderez pour déterminer le résultat final. Une fois que vous aurez lancé tous les dés auxquels vous avez droit pour une

action particulière, vous pourrez choisir ceux que vous garderez – généralement, mais pas toujours, ceux ayant donné le résultat le plus élevé.

LES DIX " OUVERTS "

Un dix "ouvert" signifie qu'un dé a naturellement donné un résultat de 10. Un tel dé peut alors être lancé à nouveau, la nouvelle valeur qu'il indiquera étant alors ajoutée au résultat précédent afin de déterminer la valeur finale de ce dé. Si ce nouveau jet est encore un dix, le dé sera relancé et son résultat continuera à être cumulé. Tant que le dé affichera un 10 il pourra être relancé.

Jets de dés

JET DE COMPÉTENCE

Le premier type de jet est le jet de compétence. Lancez un nombre de dés égal au rang de la compétence que votre MJ aura estimé s'appliquer à l'action entreprise par votre personnage. Ensuite, gardez un nombre de dés égal au rang de l'anneau que votre MJ jugera le plus approprié. Si vous ne disposez pas de la compétence appropriée et que votre MJ vous demande d'effectuer un jet, il vous sera tout de même possible de tenter l'action, mais vous ne pourrez pas relancer les 10 et le MJ augmentera la valeur de votre ND (généralement de 10). Ce type de jet est généralement représenté par écrit de la manière suivante : Compétence/Trait.

JET DE TRAIT

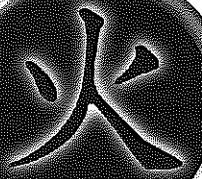
Certaines actions ne font appel qu'à la simple valeur d'un trait sans s'appliquer à aucune compétence (soulever un rocher, par exemple). Dans une telle situation il vous sera demandé d'effectuer un jet de trait. Lancez un nombre de dés égal au trait concerné et gardez-les tous. De cette manière, ce sont les capacités naturelles de votre personnage qui seront mises à l'épreuve, plutôt que sa compréhension ou sa maîtrise d'une compétence apprise.

JET D'OPPOSITION

Un jet d'opposition est aussi un jet de compétence ou un jet de trait. Cependant, au lieu du ND imposé par le MJ, le personnage doit vaincre un adversaire. Lorsque deux personnages effectuent une même action au cours de laquelle ils s'opposent ou deux actions opposées, ils doivent effectuer le jet demandé par le MJ et comparer leur résultat. Celui qui dispose du plus haut total l'emporte. Si les résultats sont égaux, l'action n'est pas résolue et ils devront effectuer un nouveau jet au tour suivant s'ils persistent dans leur opposition.

Compétences analogues

Parfois, le MJ vous demandera d'effectuer un jet lié à une compétence dont votre personnage ne dispose pas. Cependant, bien qu'il puisse ne pas la connaître, il est possible qu'il maîtrise une



compétence suffisamment proche pour lui faire bénéficier d'un avantage minime lors de l'action entreprise. Si tel est le cas, vous pourrez demander à votre MJ de vous permettre d'utiliser la règle des "compétences analogues". S'il accepte de considérer que la compétence que vous lui proposez est suffisamment proche de celle demandée à l'origine, il pourra vous autoriser la substitution de l'une à l'autre. Il est toutefois possible qu'il décide alors d'augmenter légèrement le ND du jet.

Niveaux de Difficulté

Lorsque vous désirez accomplir une action, le résultat du jet de dés doit être supérieur ou égal au ND imposé par le MJ, qui est généralement de 15. Il vous faut donc égaler ou dépasser cette valeur avec la somme des dés que vous aurez lancés et gardés pour effectuer l'action du personnage.

Bien que les ND n'aient pas nécessairement besoin d'être des multiples de 5, ils tendent naturellement à l'être par souci de simplicité. Cependant, il ne s'agit que d'un guide et le MJ pourra imposer des ND de 14 ou 23 s'il estime que la situation le justifie.

Augmentations

Comme les MJ, les joueurs peuvent *augmenter* la valeur d'un ND par tranche de 5 points, de manière à améliorer la qualité d'une réussite.

Lorsque le MJ annonce une valeur de ND pour un jet de dés, un personnage expérimenté peut réaliser combien ce jet est facile et décider d'en augmenter la difficulté de manière à pouvoir réussir de manière plus spectaculaire. Un joueur peut volontairement augmenter un ND de 5 en effectuant ce que l'on appelle une *augmentation*, afin d'obtenir un succès plus éclatant. Il doit annoncer le nombre d'augmentations qu'il souhaite effectuer, puis lancer les dés normalement.

Un personnage ne pourra, sur un même jet, s'attribuer un nombre d'augmentations supérieur à la valeur de son anneau du Vide. Ainsi, un bushi doté d'un rang de Vide de 2 pourra effectuer une ou deux augmentations, mais pas trois.

Pour chaque augmentation, le ND s'accroît de 5, améliorant d'autant le niveau de réussite. Le succès d'un jet de dés contre le ND imposé par le MJ signifiant une réussite simple, des résultats bien plus impressionnants peuvent être obtenus grâce aux augmentations. Gardez cependant à l'esprit, lorsque vous choisissez d'augmenter un ND, que si le résultat de votre jet est inférieur au nouveau ND, il signifiera un échec, même s'il est supérieur ou égal au ND initial.

Les augmentations peuvent avoir toute sorte d'effets différents qui sont généralement laissés à l'appréciation du MJ et des joueurs, en fonction de la nature du jet. Votre MJ vous expliquera quand il pourrait être utile d'effectuer une augmentation et les effets qu'elle pourrait entraîner.



Les augmentations fonctionnent de la même manière avec les sorts, mais leurs effets sont conditionnés par le sort lancé. Il est important que les shugenja désireux d'effectuer des augmentations à partir de leurs sorts lisent avec attention le *Livre de l'Air*, de manière à parfaitement assimiler les restrictions et effets de ces augmentations pour chacun de leurs sorts.



Lors de jets de Perception ou de tout autre jet lié à l'obtention d'informations, une augmentation procurera un plus grand nombre de renseignements, des informations plus fiables, plus intéressantes et/ou plus détaillées. Lors d'un combat, les augmentations permettent des coups plus précis ou plus puissants, mais aussi la réalisation d'un certain nombre de manœuvres spéciales (désarmement, coup ciblé, etc.).

Les augmentations peuvent enfin être utilisées lorsqu'un personnage cherche à obtenir un résultat précis. Le MJ indique alors le nombre d'augmentations nécessaires pour prétendre au résultat visé. Le joueur peut alors décider de tenter l'action (selon le nouveau ND) ou d'entreprendre une action moins délicate.

Augmentations gratuites

Une augmentation gratuite permet de bénéficier des avantages d'une augmentation (meilleure réussite) sans en subir les inconvénients (augmentation du ND).

Le MJ peut, dans certaines circonstances, accorder une augmentation gratuite à un personnage. Cela signifie que, si ce dernier réussit son jet, il bénéficiera des effets de l'augmentation (ou d'une augmentation supplémentaire, s'il décide d'effectuer des augmentations de son côté) alors que le ND de l'action entreprise sera resté le même (ou correspond aux augmentations qu'il aura lui-même annoncées). Les augmentations gratuites peuvent provenir d'objets magiques, de sorts, de la bénédiction des Sept Fortunes, d'une prière au temple d'Amaterasu, d'une familiarité avec une situation donnée, de la réussite d'un jet de Perception permettant d'analyser les techniques d'un adversaire ou de nombreuses autres situations. Votre MJ peut vous accorder une augmentation gratuite en raison d'une interprétation particulièrement excellente de votre personnage ou parce que vous lui avez présenté un habile plan de bataille avant de vous engager dans le combat. Dans tous les cas, votre MJ vous indiquera quand et comment vous pourrez utiliser ces augmentations gratuites. Elles ne changeront le ND en aucune manière, pas plus qu'elles ne compteront dans la limite des augmentations si le personnage désire en obtenir de son propre chef.

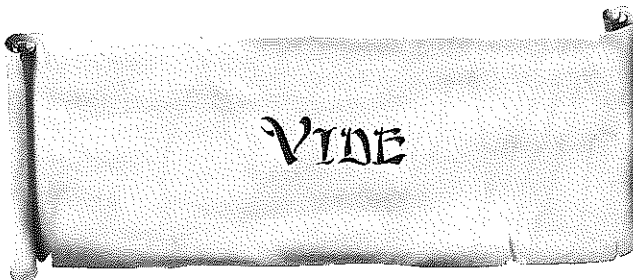
Les augmentations gratuites procurées par les rangs d'école ou par d'autres moyens peuvent être utilisées pour réduire le ND d'une action de 5 plutôt que pour obtenir un résultat spécifique. Les joueurs qui désirent faire appel à de tels ressorts doivent l'annoncer avant d'effectuer leur jet de dés. Ils ne profiteront pas d'autres effets pour cette augmentation si l'action entreprise est réussie.

La règle des dix dés

Dans certaines circonstances (objet magique, bonus divers, augmentations sur des jets précédents, etc.), un personnage peut lancer des dés supplémentaires. Cependant, dans tous les cas, et quelles que soient ces circonstances et le nombre de dés de bonus auxquels il a droit, il ne pourra jamais lancer plus de dix dés. Tous les dés supplémentaires deviendront des dés supplémentaires à garder.

Agir en groupe

Parfois, des personnages préfèrent unir leurs efforts pour accomplir une action : un groupe de bushi pour pousser un rocher, une troupe de chanteurs au cours d'un spectacle, etc. Dans une telle situation, le groupe choisit le principal personnage actif qui mènera l'effort. Seul ce personnage lancera les dés. Pour un jet de compétence, le personnage actif lancera un nombre de dés égal à son rang de compétence plus le rang de compétence de chaque autre participant, il ne conservera toutefois qu'un nombre de dés égal à son trait, comme d'ordinaire. Lors d'un jet de trait, le personnage actif pourra lancer un dé supplémentaire pour chaque participant l'aidant dans son effort. Il est impossible de lancer plus de dix dés en agissant en groupe et, dans un tel cas, les dés supplémentaires ne sont pas transformés en dés gardés.



V la différence de tous les autres anneaux élémentaires définissant les personnages, aucun trait n'est attaché au Vide. Cet anneau ne s'apparente pas à une jauge de la force, de la vitesse ou des capacités intellectuelles d'un individu. Le Vide reflète la profondeur spirituelle ; il traduit l'étendue du courage, de la chance et de la détermination d'un personnage. Cet anneau est enfin une représentation de la destinée au sein de laquelle il est possible de puiser afin d'accomplir des actes héroïques et de surmonter des obstacles infranchissables.

Vous disposez d'un nombre de points de Vide égal à votre rang de Vide et il existe plusieurs manières différentes de les dépenser. Une fois dépensés, votre personnage devra les regagner en se reposant, en méditant ou en accomplissant des actes héroïques et honorables. Le peuple de Rokugan dispose de cette étincelle divine qui lui permet d'atteindre un état où tous les éléments s'unissent au service de l'accomplissement de tâches surhumaines. Dans *L5A*, un tel événement advient lorsque le personnage dépense des points de Vide. Ainsi, lorsqu'il effectue un jet, il peut décider de dépenser un point de Vide. Cela lui permettra de lancer et de garder un dé supplémentaire pour cette action.

Dans des circonstances normales, un personnage peut se contenter de ne dépenser qu'un point de Vide par jet de dés. Cependant, dans des circonstances exceptionnelles (laissées à l'appréciation du MJ), un personnage pourra être autorisé à dépenser plusieurs points de Vide pour un même jet de dés. Cela ne sera pas sans conséquence. En effet, une telle altération de la destinée risque fort de provoquer la fureur des kami, attirer une immense malchance en contrepartie



ou simplement rendre la récupération des points de Vide plus difficile pendant un certain laps de temps.

Un personnage peut dépenser autant de points de Vide que la valeur de son rang d'anneau. Ces points dépensés ne diminuent en aucune manière le rang de l'anneau.

Après une nuit de sommeil (huit heures) ou après quatre heures de méditation ininterrompue, un personnage récupérera l'intégralité de ses points de Vide.



COMBAT

Escarmouches

L'affrontement entre deux petits groupes est qualifié d'escarmouche. Il peut mettre en présence de deux à une douzaine adversaires. Les escarmouches se décomposent en trois étapes successives :

Première étape : détermination de l'initiative

Deuxième étape : déclaration des actions

Troisième étape : résolution des actions

PREMIÈRE ÉTAPE : DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Au début d'un tour de combat, le MJ demande à chaque joueur d'effectuer un jet d'Intuition (lancer et garder un nombre de dés égal au rang d'Intuition de son personnage). Sur ce jet, les 10 sont ouverts. Un personnage blessé *soustrait* son malus de blessure au résultat de ce jet. Les blessures et diverses autres conditions défavorables peuvent ainsi réduire l'initiative à moins de 0.

Le MJ effectue un jet similaire pour chacun de ses PNJ (personnages non joués) impliqués dans le combat. Il prend ensuite note des résultats obtenus par chaque protagoniste de l'affrontement en classant ces derniers du résultat le plus élevé au plus faible.

Le combattant qui a obtenu le plus haut score d'initiative pourra agir en premier. Le plus haut score suivant agira ensuite et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combattants soient intervenus.

Dans certaines circonstances, un personnage peut effectuer plusieurs actions au cours d'un même tour. Dans ce cas, elles seront toutes accomplies *simultanément* au moment de la résolution de son score d'initiative, avant que le combattant intervenant après lui n'ait eu le temps d'effectuer la moindre action.

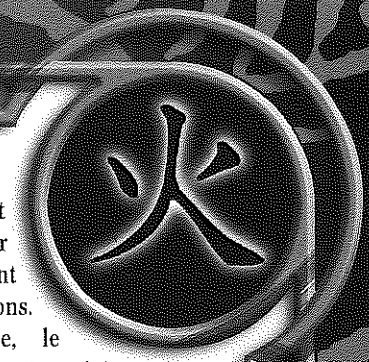
DEUXIÈME ÉTAPE : DÉCLARATION DES ACTIONS

Les protagonistes de l'escarmouche doivent ensuite annoncer les actions qu'ils entreprennent en commençant par celui qui a obtenu le plus faible score d'initiative. Puis, c'est au protagoniste qui dispose du plus bas score suivant de parler et ainsi de suite jusqu'à ce que tous aient fait connaître leur intention.

Pour plus de simplicité, une escarmouche est découpée en tours. Chaque tour représente trois secondes, le temps suffisant pour effectuer une action. Un personnage désirent engager le combat doit effectuer l'une des trois manœuvres suivantes : attaque, assaut ou esquive.

TROISIÈME ÉTAPE : RÉOLUTION DES ACTIONS

Une fois que tous les participants à l'escarmouche ont annoncé leur action, le combattant ayant obtenu le plus haut score d'initiative



s'exécutera le premier. Le plus haut score suivant agira ensuite et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combattants soient intervenus. L'un après l'autre, chaque personnage pourra effectuer les jets de dés appropriés à son action afin de déterminer si elle réussit. Si le personnage ne parvient pas à atteindre le ND associé à sa manœuvre, celle-ci échoue. S'il atteint ou dépasse le ND, l'action entreprise réussit.

Augmentations de combat

DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES

Pour chaque augmentation obtenue lors du jet effectué pour toucher un adversaire, le personnage bénéficie d'un dé supplémentaire qu'il devra lancer (et non pas garder) lors de son jet de dommages. Cette utilisation des augmentations est probablement la plus habituelle lors d'un combat. Cependant, pour certains personnages, il peut être primordial d'obtenir des résultats bien plus spécifiques lorsqu'ils touchent leur adversaire. D'une augmentation peut ainsi résulter un coup ciblé.

COUP CIBLÉ

À une simple tentative de toucher leur adversaire, certains personnages peuvent préférer essayer de porter un coup précis en augmentant le ND. Le résultat de ce "coup ciblé" est laissé à la discrétion du MJ. Ce type de coup peut tendre vers des objectifs forts différents, tels que : "je veux le toucher à la tête" ou "je veux graver mes initiales sur son heaume sans le blesser". Lorsqu'un joueur émet une telle demande, le MJ lui indique le nombre d'augmentations nécessaire pour réussir le coup. Le MJ pourra choisir le résultat final de l'action ; la plupart du temps il suffira simplement d'en augmenter les dommages, comme expliqué ci-dessus.

DÉSARMER UN ADVERSAIRE

Il est fréquent que les coups ciblés visent l'arme de l'adversaire, afin de la faire tomber de ses mains. Une tentative de désarmement requiert normalement trois augmentations. Lorsqu'une telle action est entreprise, le personnage actif et son adversaire effectuent un jet d'opposition en utilisant leur compétence d'arme respective et leur Agilité. Si le personnage l'emporte en obtenant les trois augmentations requises (c'est-à-dire de plus de 15), il parvient à désarmer son adversaire.

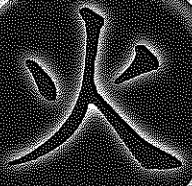
Attaque et défense

Lors d'un combat, le personnage qui attaque lance un nombre de dés égal à son rang de compétence d'arme et il garde un nombre de dés égal au rang du trait le plus approprié : il s'agit généralement de l'Agilité, à quelques rares exceptions près. Le MJ le précisera alors en temps utile. Le ND pour toucher un adversaire est égal à son rang de Réflexes x 5. Un personnage peut cependant choisir d'effectuer une manœuvre d'assaut ou d'esquive.

ESQUIVE

Si vous avez déclaré effectuer une manœuvre d'esquive, votre personnage ne pourra porter d'attaque au cours de ce tour. En effet, puisque vous vous protégez activement et cherchez à éviter le moindre coup, il vous est impossible de trouver le temps d'ajuster une attaque. Seule l'utilisation d'une technique d'école pourra permettre à un combattant de porter des coups alors qu'il effectue une manœuvre d'esquive.





Si vous, ou votre adversaire, déclarez une manœuvre d'esquive, alors le personnage concerné par cette manœuvre gagne un bonus à son ND pour être touché représentant son attitude défensive. Lorsqu'il est attaqué, un tel personnage peut effectuer un jet de Défense/Agilité et ajouter le résultat de ce jet à son ND pour être touché.

Le personnage qui utilise cette méthode de défense choisit l'adversaire contre lequel elle est active (celui qui devra frapper contre le nouveau ND). Il est possible d'utiliser la manœuvre d'esquive contre un nombre d'attaquants égal au rang de Maîtrise du défenseur. Ainsi, un bushi de rang 3 pourra effectuer une manœuvre d'esquive contre 3 adversaires durant le tour.

Il est important de noter qu'un personnage ne peut déclarer une manœuvre d'esquive que s'il dispose d'au moins un rang dans la compétence Défense.

ASSAUT

Si vous effectuez une manœuvre d'assaut, votre personnage attaque de toutes ses forces, mais cette action se fait au détriment de sa propre sécurité, car il ne prend pas le temps de chercher à se protéger. Il choisit d'ouvrir sa garde à son adversaire, plutôt que de courir le risque de rater une occasion de porter un coup – potentiellement mortel – en se défendant.

En termes techniques, lorsqu'il effectue une manœuvre d'assaut, un personnage voit son ND pour être touché diminuer de 15, ce qui fait de lui une cible facile à toucher. Cependant, le ND pour toucher l'adversaire est, quant à lui, diminué de 10 ; il est donc plus facile de parvenir à porter un coup.

Table de combat

Voici les circonstances qui peuvent modifier le jet d'attaque d'un personnage. Lorsque le MJ estime qu'elles peuvent s'appliquer, le personnage devra ajouter ou soustraire la valeur indiquée au résultat obtenu à son jet de d'attaque (ou y appliquer les bonus/malus spécifiques, s'il y a lieu). Le ND de base pour toucher un adversaire est égal à son rang de Réflexes x 5.

Circonstances générales

L'attaquant combat de sa main la plus faible : +10 à tous les ND

L'attaquant dispose d'une compétence d'arme spécialisée correspondant à l'arme qu'il utilise : -1 par rang de compétence à tous les ND lorsqu'il attaque de cette arme

Le défenseur est immobile : le ND est de 5

Armure

L'attaquant porte une armure lourde : +5 au ND de tous ses jets d'actions physique, combat inclus

Le défenseur porte une armure légère : +5 à son ND pour être touché

Le défenseur porte une armure lourde : +10 à son ND pour être touché

Mouvement

L'attaquant attaque sur le flanc : -5

L'attaquant attaque dans le dos : -10

L'attaquant a complètement surpris son adversaire : -15

L'attaquant courait au tour précédent : +5

Défense

L'adversaire effectue un assaut : -15 à son ND pour être touché

L'attaquant effectue un assaut : -10

L'attaquant est blessé : + (malus approprié au niveau de blessure)

Si vous avez déclaré une manœuvre d'esquive, vous ne pouvez pas attaquer.

L'adversaire effectue une esquive : + (jet de Défense/Agilité de l'adversaire) à son ND pour être touché

Modificateurs supplémentaires pour les attaques à distance

Cible à plus de 15 m de distance : +10

Cible à plus de 30 m de distance : +15

Cible à plus de 45 m de distance : +20

Cible à plus de 60 m de distance : +25

Cible à plus de 75 m de distance : +30

Cible à plus de 100 m de distance : impossible

Le tireur est à cheval : +10

S'il l'estime approprié, le MJ peut imposer tout autre modificateur lié à la visibilité, au terrain, à une éventuelle couverture, etc.

Attaque à distance

Dans *L5A*, les règles concernant les attaques à distance ne diffèrent que peu de celles ayant trait au combat en mêlée. Le MJ peut imposer un ND plus élevé en fonction de l'éloignement de la cible, de son éventuel degré de couverture et de sa vitesse de déplacement. Ensuite, il convient d'agir de la même manière que pour des armes de combat au corps à corps, c'est-à-dire qu'il suffit de lancer les dés pour déterminer si la cible est touchée ; puis, il ne reste plus qu'à déterminer les dommages subis.

Il existe tout de même une spécificité propre à ce type d'attaque. Les Rokugani ne vise pas leur cible lorsqu'ils tirent à l'arc. Ils font confiance à leur instinct, à leur intuition et à leur connaissance de l'arme qu'ils utilisent. Lorsqu'il tire à l'arc, un samurai qui a été entraîné selon le style rokugani traditionnel utilise ses Réflexes et non pas son Agilité comme trait directeur de son jet de compétence. Il existe deux exceptions à cette règle : les samurai du Clan de la Licorne, qui ont appris à viser auprès de tribus barbares éloignées et les naga, qui ne sont pas influencés par la culture martiale rokugani. Les membres de ces deux groupes utilisent leur Agilité et non pas leurs Réflexes, lorsqu'ils tirent à l'arc.

Dommages

Une valeur de dommages (VD) est associée à chaque arme utilisable dans l'univers de jeu de *L5A*. Cette valeur permet de représenter les dommages potentiellement infligés par une arme lorsqu'elle est



employée pour porter un coup. Lorsqu'un personnage frappe un adversaire, il utilise sa force pour déterminer l'importance des blessures qu'il inflige. Plus il est fort, plus ses coups seront dévastateurs.

La valeur de dommages (VD) des armes est visualisée ainsi :

Katana 2G2

Lorsqu'un personnage inflige des dommages à son adversaire, ajoutez sa Force au premier chiffre de la valeur de dommages de l'arme qu'il utilise, cette somme indique le nombre de dés devant être lancés pour le jet de dommages. Le second chiffre du VD indique le nombre de dés à garder sur ce jet. Ainsi, le katana indiqué ci-dessus a une valeur de dommages de 2g2, c'est-à-dire qu'il vous permet de faire un jet de dommages en lançant (Force + 2) dés et en en gardant 2. Le résultat de ce jet correspond aux dégâts infligés. (Reportez-vous à " Conséquences des blessures ", ci-après.)

Les jets de dommages sont des jets ouverts (vous pouvez relancer les 10), si le personnage qui porte le coup est compétent dans le maniement de son arme. Ainsi, s'il dispose de la compétence Bo ou Bojutsu, il peut relancer les 10 lorsqu'il utilise un bo. S'il ne dispose que de la compétence Bojutsu et qu'il combat à l'aide d'un katana, il ne pourra pas relancer ses 10, car il n'est pas qualifié dans la compétence liée à son arme.

Les dommages causés par des poisons, des sorts et autres seront également indiqués sous la forme d'une VD propre. À moins d'une précision contraire, il suffira de lancer et garder le nombre de dés précisé pour déterminer les dommages infligés.

Conséquences des blessures

Les dommages que subit un personnage sont reportés sur sa feuille de personnage. Tant qu'il n'a pas subi de blessures (ou autres formes de dommages), son niveau de blessure demeure à son maximum (niveau de blessure = +0). S'il atteint un nombre de points de blessures égal au chiffre indiqué dans la case (son rang de Terre x 2), il passe au rang de blessure inférieur, et ainsi de suite.

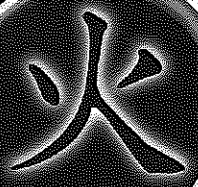
BLESSÉ

En termes de jeu, tout devient beaucoup plus moins aisé lorsqu'un personnage est blessé. Il est en effet bien plus difficile de réagir efficacement lorsque votre bras vient d'être tranché par une lame effilée. Lorsqu'un personnage doit effectuer un jet alors qu'il souffre de points de blessure, il doit ajouter la valeur correspondant à son niveau de blessure au ND de l'action qu'il entreprend. Il existe 5 niveaux " blessé " : +3, +6, +10, +15 et +20.

ÉPUISÉ

À ce niveau de blessure, la douleur devient si forte que le personnage ne peut plus se tenir debout. Il ne se déplace plus qu'en rampant et n'est capable que d'émettre de légers murmures. Le ND pour toucher un adversaire épuisé est de 5.





COMA

À ce niveau de blessure, la douleur a totalement submergé le personnage, le faisant sombrer dans l'inconscience pour un nombre d'heures égales au nombre de points de blessure subis à ce niveau de blessure.

MORT

Un personnage ne meurt que lorsqu'il subit l'intégralité des points de blessures indiqués au niveau mort.

Guérison

Chaque matin, après une bonne nuit de sommeil, un personnage récupère un nombre de points de blessure égal à son rang de Constitution.

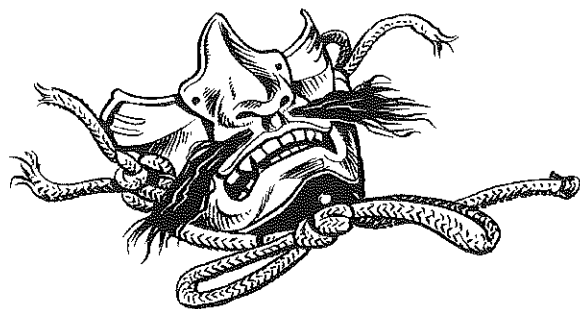
Les blessures les plus sérieuses peuvent cependant avoir des effets non négligeables à long terme, mais il incombe au MJ de les déterminer en fonction du fauteur de tels dommages et de la nature du personnage ainsi affecté. Certaines pratiques magiques permettent de soigner les blessures ; elles respectent alors les mêmes stades qu'une guérison naturelle, permettant de récupérer des points de blessure (et donc de les effacer de la feuille de personnage).

Déplacement

Dans L5A, la capacité de déplacement d'un personnage est liée à son anneau de l'Eau. Tous les distances, vitesses ou temps de marche sont fondés sur cet anneau ; seules les courses d'endurance et déplacements similaires se fondent sur la Constitution.

Un personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres par tour égal à son rang d'Eau x 1,5. S'il désire courir au maximum de sa vitesse, il peut alors franchir le double de cette distance au cours d'un tour, mais cela constituera la seule action qu'il pourra entreprendre au cours de ce tour. Lorsqu'un personnage a couru au maximum de sa vitesse, les actions qu'il entreprend le tour suivant voient leur ND majoré de 5. Les personnages dotés d'un rang de Constitution de 3 ou plus ne subissent pas ce malus.

Lorsqu'il court, un personnage ne peut accomplir aucune autre action (il ne peut notamment ni combattre, ni lancer de sorts).



DUELS

Duels iaijutsu

L5A recourt à un système unique pour refléter la tension et l'atmosphère des duels iaijutsu. Ces duels sont le plus parfait des moyens pour un samurai de prouver sa valeur d'escrimeur. Un duel iaijutsu obéit à des règles strictes : il oppose deux combattants, chacun armé d'un katana (tout autre arme étant interdite dans une telle situation aussi bien par les lois impériales que par le traité d'escrime, Le sabre, rédigé par Kakita). Ce type de duel est généralement, mais pas toujours, fatal à l'un des combattants. Il n'est donc jamais utilisé en réponse à des insultes mineures ou pour régler des problèmes sans réelle gravité. Le duel iaijutsu est le parangon de l'affrontement au sabre, l'idéal de la caste des samurai, la marque véritable d'un maître kenshizen, un maître du sabre.

Une fois qu'un samurai a pris la décision de défier un adversaire en duel iaijutsu, il doit alors suivre une procédure ritualisée. En premier lieu, il doit obtenir la permission de son maître (daimyo, taisei ou tout autre seigneur féodal) pour pouvoir défier son adversaire. Il arrive parfois qu'un daimyo refuse une telle demande, spéculant sur la défaite (et donc la mort) de son serviteur. Le devoir d'un samurai est d'obéir à son seigneur : sa vie lui appartient. Il ne doit pas détruire stupidement les biens de son maître - y compris sa propre vie.

Si le daimyo du samurai accepte qu'il lance le défi, ce dernier doit alors aller trouver son adversaire afin de lui présenter une requête officielle lui demandant de participer au duel. Cette requête doit mentionner les raisons de cet affrontement ainsi que les conditions de victoire et de défaite. Par exemple, deux samurai peuvent se rencontrer en duel pour déterminer lequel des deux prendra le commandement d'une unité militaire ou simplement laver une insulte (" Mon grand-père est mort au combat et ma lame prouvera la véracité de ces mots ! ").

Si le second samurai accepte le duel, il doit demander à son seigneur l'autorisation d'y participer. Une nouvelle fois, le daimyo peut parfaitement la lui refuser, car la vie du samurai lui appartient. Pire encore, le daimyo peut tout à fait interdire à son samurai de participer au duel, mais nommer un autre bushi pour honorer la requête en duel. (" Votre grand-père mérite d'être défendu par son fils aîné. C'est pourquoi j'accepterai le duel en mon nom propre "). Bien sûr, une telle décision est souvent lourde de conséquences et n'est donc jamais prise à la légère. Il est en effet insultant pour un samurai défié en duel de se voir refuser le droit d'y participer, pour finalement voir un autre samurai, extérieur à l'incident initial, combattre à sa place. (Il est ainsi improbable que le daimyo du Clan



de la Grue demande à Yoritomo du Clan de la Mante de combattre lors d'un duel provoqué par un samurai du Clan du Lion envers un samurai du Clan de la Grue.)

Le samurai défié a ensuite le droit de choisir le lieu où se déroulera le duel. N'importe quel endroit de l'Empire conviendra, pourvu qu'il s'agisse d'un lieu public où pourront se rendre les témoins des deux camps. Il a aussi le droit de choisir le moment où aura lieu le duel, dans les limites d'un an après l'acceptation du défi.

LE DUEL

Une fois le duel accepté dans les formes et les combattants face à face, l'épreuve d'escrime à proprement parler peut débuter. Tandis que chaque samurai se met en garde, les deux protagonistes doivent effectuer un jet de Iaijutsu/Intuition contre un ND de 10. Si ce jet est réussi, le samurai obtiendra l'une des trois informations suivantes :

- le rang d'Agilité de son adversaire ;
- le rang de Iaijutsu de son adversaire ;
- le rang de Vide de son adversaire.

Chaque duelliste peut choisir d'augmenter le ND de ce jet. Il obtiendra alors une information supplémentaire par augmentation.

Une fois les jets d'Intuition effectués, mais avant toute autre action, chaque protagoniste peut choisir de reconnaître la supériorité de son adversaire et le considérer comme vainqueur du duel. Cette attitude n'est pas assimilable à de la lâcheté, bien au contraire : la reconnaissance de la valeur d'un adversaire, si elle évite l'effusion de sang, est un acte d'une grande noblesse. Si les deux adversaires décident de rompre l'engagement après une telle déclaration, le duel est alors considéré comme fini.

Cependant, si l'un des adversaires s'y refuse, il commet alors un acte hautement déshonorant.

Il est alors plus que probable que le résultat final du duel sera la mort de l'un des deux, ou des deux, combattants. Un samurai ne sachant percevoir la supériorité de son adversaire ne montre aucun respect pour les biens de son seigneur (notamment, sa propre vie) et périra déshonoré et disgracié. Si les deux adversaires décident de poursuivre le duel (leurs caractéristiques étant trop proches pour que l'issue en soit prévisible avec certitude), celui-ci se déroulera alors de manière suivante :

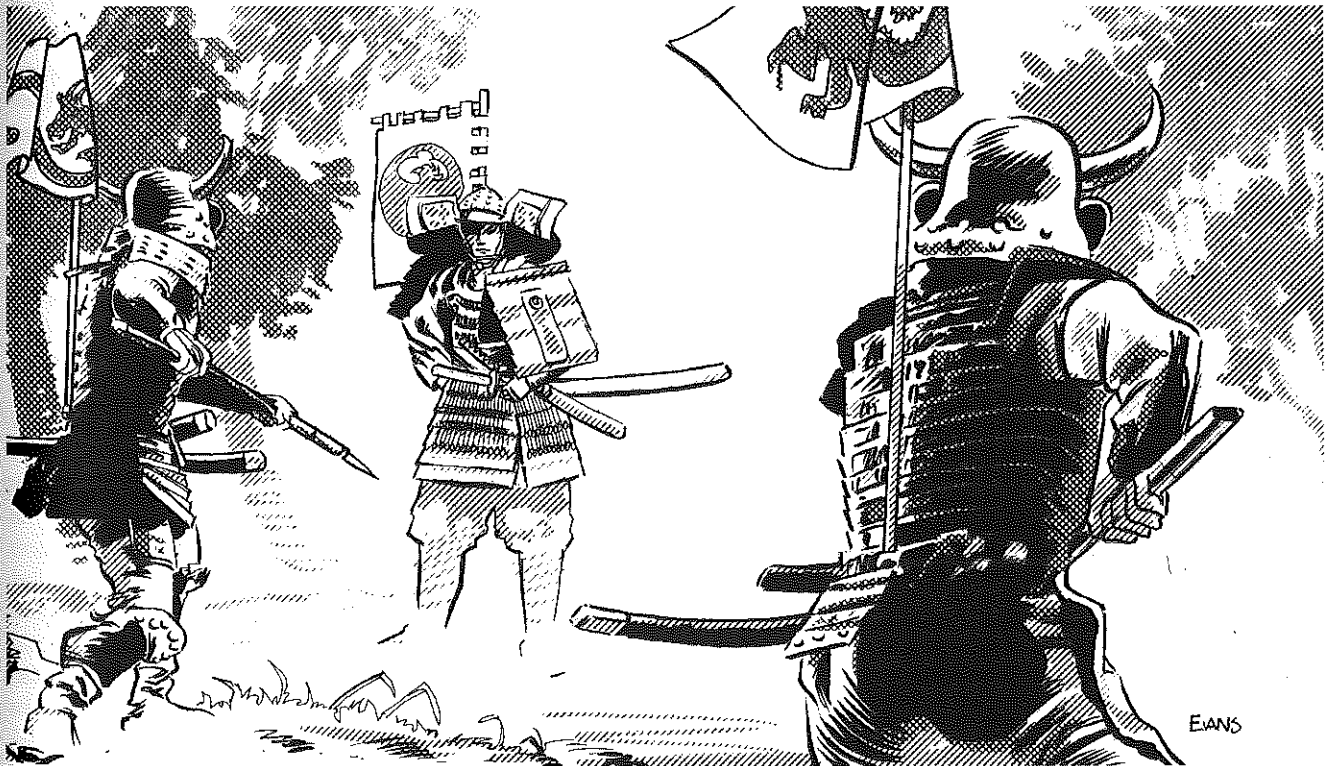
- Le duelliste qui a obtenu le plus haut résultat à son jet initial d'Intuition décide qui des deux combattants devra le premier choisir de laisser frapper son adversaire ou d'augmenter le ND. (Dans le cas d'un résultat égal au jet d'Intuition, c'est le personnage qui dispose du plus haut rang d'Intuition qui choisit ; si l'égalité persiste, c'est le personnage qui dispose du plus haut rang de Vide qui choisit ; si l'égalité persiste, lancez un dé pour déterminer au hasard lequel des deux duellistes choisira.)

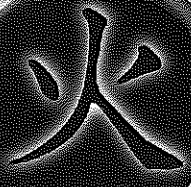
- Lors d'un duel, le ND initial pour toucher un adversaire est 5.

- Si le premier combattant décide d'augmenter le ND, celui-ci s'accroîtra alors de 5. Il annoncera alors, " je peux te toucher à 10. "

- Une fois que le premier combattant a opté pour une augmentation du ND, son adversaire peut à son tour choisir de le laisser frapper ou de relever le ND de 5.

- Le ND du duel continuera à augmenter jusqu'à ce que l'un des deux protagonistes choisisse de laisser frapper son adversaire en annonçant " frappe ". Ce dernier effectuera alors un jet de Iaijutsu/Agilité contre le dernier ND qu'il a proposé ; il lui est alors





possible d'ajouter ses propres augmentations à ce ND, comme lors d'une action classique (le dernier ND choisi par le duelliste est alors considéré comme étant le ND de base de l'action, les augmentations supplémentaires n'ayant plus rien à voir avec l'affrontement direct entre les deux adversaires).

Si l'attaquant rate son jet (résultat inférieur au ND final), son coup ne porte pas. Dans ce cas, ou si l'attaque ne s'est pas avérée mortelle, l'adversaire peut alors contre-attaquer. Il lui faudra effectuer un jet de Iaijutsu/Agilité contre le dernier ND qu'il a proposé (qui est normalement inférieur de 5 points à celui du premier attaquant, à l'exclusion des augmentations ajoutées par la suite).

Un duelliste ne peut normalement pas relever le ND du duel un nombre de fois supérieur à son rang de Vide. Il lui est toutefois possible de continuer à accroître le ND du duel au-delà de cette limite en dépensant 1 point de Vide par augmentation supplémentaire. Les points de Vide seront donc dépensés avant que le premier jet d'attaque ne soit effectué.

Lorsqu'un duelliste réussit son jet d'attaque, il entreprend alors son jet de dommages comme lors d'un combat classique, sans oublier que chaque augmentation (au cours du duel ou décidées juste avant le jet) se traduit par un dé supplémentaire à lancer.

Si les deux adversaires sont toujours debout après avoir échangé leur premier coup, la suite du duel ne dépend alors plus que d'eux. S'il s'agit d'un duel à mort, le combat continuera de manière classique, la compétence Kenjutsu prenant alors le pas sur la compétence Iaijutsu.

Si le duel est au premier sang ou s'il n'est qu'un affrontement de style, le gagnant aura alors été désigné par ce premier échange de coups et les duellistes devraient pouvoir se satisfaire de ce résultat.

À l'issue du duel, le gagnant obtient un nombre de points de Gloire égal au rang de Maîtrise de son adversaire +1. Le perdant gagne 1 point de Gloire, à titre posthume le cas échéant.



Compétences spécialisées

Lorsqu'un personnage souhaite utiliser une arme, il peut faire appel à de nombreuses compétences. En premier lieu, le personnage peut choisir une compétence martiale liée à une arme spécifique (le katana, le sasumata, le sai, etc.). Il peut également opter pour une compétence lui offrant la maîtrise d'un groupe d'armes similaires (les armes d'ast, les épées, les armes paysannes, etc.).

Enfin, il préférera peut-être maîtriser les armes à distance – notamment les différentes formes d'arcs employés dans l'Empire.

Si un samurai est compétent dans une forme de combat avec une arme spécifique, lorsqu'il devra effectuer des jets de compétences liés à cette arme il gagnera un bonus au résultat égal à son rang de compétence. En revanche, sa compétence ne s'appliquera alors qu'à l'arme spécifiquement choisie et à aucune autre arme d'une classe similaire. Ainsi, un personnage disposant d'un rang 3 dans la compétence Sasumata bénéficiera d'un bonus de +3 au résultat final de ses jets de compétence lorsqu'il utilisera cette arme. En revanche, aucun bonus ne lui sera accordé lorsqu'il fera appel à des armes du même type (telles que le naginata ou autres armes d'ast). Il sera même considéré comme totalement néophyte dans leur maniement et ne pourra donc pas exploiter sa compétence pour combattre avec de telles armes.

Un samurai compétent dans un groupe d'armes similaires ne gagne aucun bonus particulier lors de ses jets de dés. Toutefois, et en contrepartie, son rang de compétence lui servira tout autant à manier une arme, quelle qu'elle soit, appartenant à la catégorie maîtrisée. C'est ainsi qu'un samurai disposant de la compétence Yarijutsu pourra tout aussi bien en tirer parti pour manipuler un sasumata, un naginata ou un yari, mais ne récupérera aucun bonus supplémentaire lorsqu'il utilisera ces armes.

Deux écoles d'archerie entrent en compétition à Rokugan. La plus commune est connue sous le nom de Kyujutsu ; ses adeptes apprennent à ne pas viser, mais à laisser leur instinct guider leurs tirs. L'école de Kyujutsu se fonde sur les Réflexes. L'autre école d'archerie enseigne la manière dont les samurai du Clan de la Licorne ont appris à utiliser leur arc en terre étrangère. C'est celle dont se souviennent les naga et dont ils suivaient les enseignements bien avant le Grand Sommeil ; elle est connue par le nom que lui ont donné les samurai du Clan de la Licorne : Yomanri. Cette méthode d'archerie apprend à viser, avant de tirer ; elle repose donc sur l'Agilité. Seuls ceux qui ont suivi les enseignements du peuple naga ou du Clan de la Licorne peuvent acquérir la technique Yomanri.

Si un personnage apprend à maîtriser un type d'arc en tant que compétence spécialisée, il devra utiliser la technique de Kyujutsu (fondée sur les Réflexes), à moins qu'il ne soit membre d'une école du Clan de la Licorne ou du peuple naga, auquel cas il fera appel à la technique Yomanri (fondée sur l'Agilité).

Si votre personnage dispose d'une compétence spécialisée, mais pas d'une autre compétence lui permettant d'utiliser une arme de catégorie similaire à celle de sa spécialisation, il devra alors faire appel à la règle des compétences analogues lorsqu'il emploiera une arme proche de son arme de prédilection. Ainsi, si votre personnage ne dispose que de la compétence Katana, il pourra brandir un wakizashi (ou un no-dachi) suivant la règle des compétences analogues. Il ajoutera donc +10 à la valeur de ses ND pour toucher un adversaire à l'aide d'une arme de ce type. Si votre personnage ne dispose d'aucune compétence dans une catégorie d'arme et d'aucune compétence spécialisée dans une arme analogue à celle qu'il utilise, il devra lancer et garder un unique dé pour manier cette arme. En outre, il ne pourra pas relancer les 10.



CLASSES D'ARMES

Les différentes classes d'armes pouvant être apprises par un samurai sont décrites ci-dessous. Les MJ sont libres d'intégrer toutes les armes qui ne sont pas indiquées ci-dessous dans la catégorie qui leur semblera la plus appropriée.

- **Bojutsu** (bâton) : Bo, Jo
- **Chisaijutsu** (éventail de guerre) : Tessen, Tonfa
- **Jiujutsu** (combat à mains nues) : Mizu-do, Kaze-do
- **Kenjutsu** (sabre) : Katana, Wakizashi, No-dachi
- **Kyujutsu** (tir à l'arc) : Dai-kyu, Yumi
- **Nofujutsu** (armes paysannes) : Jitte, Kama, Sai
- **Subojutsu** (tetsubo) : Die Tsuchi, Tetsubo
- **Tantojutsu** (couteau) : Aiguchi, Tanto
- **Yarijutsu** (armes d'hast) : Nagamaki, Naginata, Yari, Nage-yari, Sasumata, Sodegarami
- **Yomanri** (arc ; réservée aux membres du Clan de la Licorne et aux Naga) : Dai-kyu, Yumi

Sabres et Tessen

AIGUCHI

1G1



L'aiguchi est un court poignard dépourvu de garde. Cette arme est très rapide à dégainer et généralement utilisée lorsque l'attaquant cherche à surprendre son adversaire. Les MJ peuvent octroyer un bonus de +5 à l'initiative aux personnages qui sont parvenus à la dissimuler à leur adversaire.

L'aiguchi est l'arme préférée des geisha, des assassins et de tous ceux qui désirent attaquer discrètement. Un jet réussi d'Enquête/Perception contre un ND 30 est requis pour percevoir l'arme sous les vêtements d'un personnage. Si elle a été glissée dans le pommeau d'un katana, le ND passe à 40 (des cliquetis peuvent trahir la présence de la lame). Si le porteur de l'arme la dissimule à un endroit tel qu'elle est prête à être utilisée (dégainée, dans une manche, contre lui, etc.), un jet d'opposition d'Intuition déterminera si l'arme est détectée.

KATANA

2G2



Le katana est le sabre long qui symbolise l'appartenance à la caste des samurai. Sa lame est légèrement incurvée et elle se termine en biseau. Pour forger un katana, on utilise deux aciers différents : l'un tendre et l'autre dur. Ces deux métaux sont chauffés et repliés l'un sur l'autre à de nombreuses reprises ce qui permet d'obtenir une lame à la fois solide et tranchante. La longueur du manche des

katana fabriqués à Rokugan varie en fonction de la situation politique au moment de leur fabrication. En temps de paix, il est court, ce qui rend le katana moins encombrant dans un obi (la ceinture traditionnelle), mais aussi plus difficile à utiliser rapidement. En temps de guerre, en revanche, le manche est plus long ce qui offre une meilleure prise et une plus grande force d'impact lorsqu'un coup est porté. L'arme devient aussi plus encombrante à porter à la ceinture. Un katana mesure environ un mètre de long (en fonction de la taille de l'utilisateur, si l'arme est fabriquée sur commande). Certains katana d'exception permettent à leur possesseur de lancer (mais pas de garder) un dé de dommages supplémentaire. Bien que les membres du Clan du Crabe aient créé un précédent en utilisant des tetsubo contre leurs adversaires non humains de manière à ne pas souiller leurs ancêtres, il est particulièrement déshonorant de ne pas avoir recours à son katana contre un adversaire humain. Des personnages s'obstinant à ne pas utiliser cette arme seront traités durement et avec mépris par les autres samurai de rang plus élevé. Leur Honneur et leur Gloire seront remis en question et ils seront considérés comme des individus peu dignes de confiance.

Le katana est une arme particulièrement rapide. Ses utilisateurs peuvent ajouter la valeur de leur rang de Kenjutsu ou de Katana au résultat final de leur jet d'initiative.

NO-DACHI

3G2



Le no-dachi est une arme de grande taille (1,50 m à 2,10 m) généralement réservée aux champs de bataille. Les samurai qui persistent à utiliser cette arme en intérieur ou dans des situations où il est difficile de manœuvrer saccageront par la même occasion les objets inanimés qui les entourent.

Les samurai qui combattent avec un no-dachi souffrent d'une pénalité de -10 au résultat final de leur jet d'initiative.

TANTO

2G1

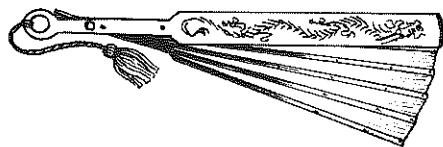


Le tanto est un petit couteau doté d'une garde. Il est fréquemment utilisé par les femmes et aisément dissimulé sous un kimono ou dans le pommeau d'un katana. Le tanto est à peu près de la même taille que l'aiguchi, mais plus difficile à dégainer. Tout comme l'aiguchi, il est presque impossible de le repérer sous un kimono.

Il obéit aux mêmes règles pour être repéré.



TESSEN



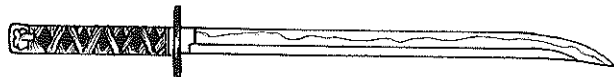
Le tessen est l'éventail de guerre. Il s'agit d'un éventail essentiellement constitué d'acier qui peut tout à la fois servir de défense (notamment pour dévier la lame d'un assassin) ou d'outil de commandement (afin de communiquer des ordres aux unités présentes sur un champ de bataille). Dans les cas les plus graves, il peut aussi servir d'arme.

Il s'agit d'une arme lourde (elle est essentiellement constituée de métal, finalement). Il en existe des centaines de styles différents et celui d'un général aura le plus souvent été personnalisé de motifs spécifiques.

Si un samurai porte un katana et un tessen, il peut alors ajouter son rang de Chisaijutsu ou de Tessen à sa défense, lors d'une manœuvre d'esquive. Les MJ trouvant cette option trop puissante sont libres de ne pas en tenir compte. Il est aussi possible de permettre à un personnage ambidextre d'ajouter son rang de Chisaijutsu ou de Tessen à ses Réflexes pour déterminer son ND pour être touché. Une fois encore, si cela vous paraît trop puissant, contentez-vous d'ignorer cette option.

WAKIZASHI

IG2



Il s'agit du sabre court qui accompagne traditionnellement le katana. Ensemble, ces deux armes forment le daisho. Le wakizashi n'est que très rarement utilisé en combat, bien que les samurai du Clan du Dragon soient connus pour leur fameuse technique de combat à deux armes, le niten. Il est principalement utilisé lors des cérémonies de seppuku.

Armes d'hast

Un personnage manipulant une arme d'hast dispose d'un léger avantage face à un adversaire utilisant une arme plus courte. Celui-ci se traduira, pour les utilisateurs de ces armes, par la possibilité de lancer (et non de garder) un dé supplémentaire lors de leur jet d'initiative, s'ils affrontent un adversaire muni d'une arme plus courte (sauf précision contraire lors de la description de l'arme).

La taille des armes d'hast permet à leurs utilisateurs de maintenir les adversaires à distance durant les premiers tours de combat. Cependant, le bonus d'initiative qu'elles confèrent ne s'applique que lors du premier tour de combat contre un adversaire.

OGI

DIE TSUCHI

IG3



Il s'agit de l'équivalent rokugani du marteau de guerre. Cette arme est presque exclusivement utilisée par les membres du Clan du Crabe. Le die tsuchi ne permet pas de bénéficier du bonus à l'initiative octroyé pour l'utilisation d'une arme d'hast. L'utilisateur de cette arme doit disposer d'un rang minimum de 3 en Force pour la manier correctement. Le die tsuchi se joue des armures lourdes comme s'il s'agissait d'armures légères et les armures légères n'offrent plus aucune protection dans ce cas. Il réduit le modificateur d'armure de créatures de 3.

Ronin et brigands sont connus pour employer cette arme lorsqu'ils s'attaquent à des cavaliers. Son poids conséquent en fait une arme mortelle.

NAGE-YARI

OG2



Il s'agit d'une javeline mesurant un peu moins d'1 m de long. Elle peut être utilisée au combat en mêlée ou projetée sur des adversaires éloignés. Cette arme ne bénéficie pas du bonus à l'initiative octroyé pour l'utilisation d'une arme d'hast. Le nage-yari peut être lancé à une distance maximum de 15 m, mais, au-delà de 9 m, sa VD est réduite à 0g1. Le nage-yari est une arme légère et de nombreux samurai en portent un dans chaque main.

NAGAMAKI

IG2



Il s'agit d'une version plus courte du naginata. Cette arme d'hast est composée d'un long manche en bois (mesurant près d'1 m) dans lequel est fichée une lame d'acier semblable à celle d'une épée de longueur équivalente.

NAGINATA

IG3

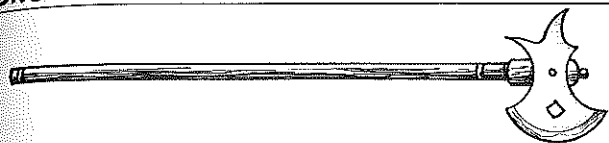


Il s'agit d'une arme d'hast composée d'un manche de bois prolongé par une longue lame tranchante. Les samurai-ko sont souvent entraînées à son maniement. La lame du naginata est très différente de celle d'un katana et elle est conçue par un artisan dédié. Bien qu'il soit possible d'ajuster une lame de katana à l'extrémité d'un naginata, le résultat n'en demeure pas moins mal équilibré et peu efficace.



ONO

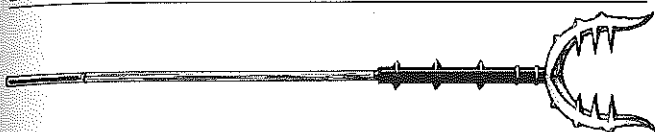
OG4



Il s'agit d'une hache de bataille mesurant environ 1,20 m de long. Sa cognée en acier est souvent à double tranchant. L'ono fait une excellente arme de coupe, appréciée tout particulièrement par les membres du Clan du Crabe.

SASUMATA

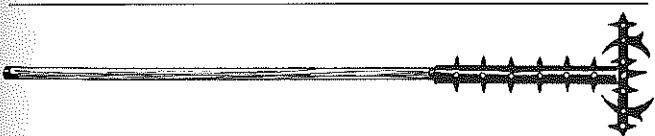
OGI



Cette arme de près de 2 m de long et surnommée " l'attrape-homme " est pourvue d'un double crochet dont l'intérieur est parsemé de pointes d'acier. Ce double crochet est destiné à agripper l'adversaire afin que les pointes puissent le blesser avec plus de mordant. Lors d'un jet d'attaque réussi, effectuez un jet d'opposition d'Agilité avec l'adversaire. Si vous l'emportez, votre ennemi se trouve accroché et vous continuerez à infliger des dommages à chaque tour jusqu'à ce qu'il parvienne à se défaire des crochets qui le retiennent. Il lui faudra alors réussir un jet simple de Force contre un ND de 25.

SODEGARAMI

OGI



Il s'agit d'une arme d'ast mesurant près de 2 m et surnommée " attrape-manche ". Son extrémité est pourvue de barbelures destinées à agripper les manches de kimono et les parties saillantes des armures. Lors d'un jet d'attaque réussi, effectuez un jet d'opposition d'Agilité avec l'adversaire. Si vous l'emportez, votre ennemi se trouve accroché et vous continuerez à infliger des dommages à chaque tour jusqu'à ce qu'il parvienne à se défaire des crochets qui le retiennent. Il lui faudra alors réussir un jet simple de Force contre un ND de 15.

Un jet réussi de Yarijutsu contre l'adversaire (à la place d'une attaque classique) permet de disloquer une plaque d'armure ou d'arracher une manche de kimono. Chaque plaque d'armure ainsi arrachée réduit de 1 le bonus au ND pour être touché de l'armure.

TETSUBO

IG3



Il s'agit d'un long gourdin d'acier renforcé de clous et brandi à deux mains. Cette arme ne bénéficie pas du bonus à l'initiative octroyé pour l'utilisation d'une arme d'ast. Pour utiliser un tetsubo, le samurai doit

disposer d'une Force minimum de 3. Le tetsubo est l'une des armes les plus populaires qui soient auprès des samurai du Clan du Crabe lorsqu'ils affrontent des adversaires non humains. Conçue, à l'origine, pour combattre contre les chevaux et les animaux de grande taille, cette arme a finalement trouvé sa véritable vocation contre les créatures de l'Outremonde. Lorsqu'elle prend un samurai pour cible, son armure ne le défend plus. Elle réduit de 5 le modificateur d'armure des créatures non humaines.

YARI

IG2

(2G3, LORSQUE CETTE ARME EST UTILISÉE À CHEVAL EN GUISE DE LANCE DE CAVALERIE).



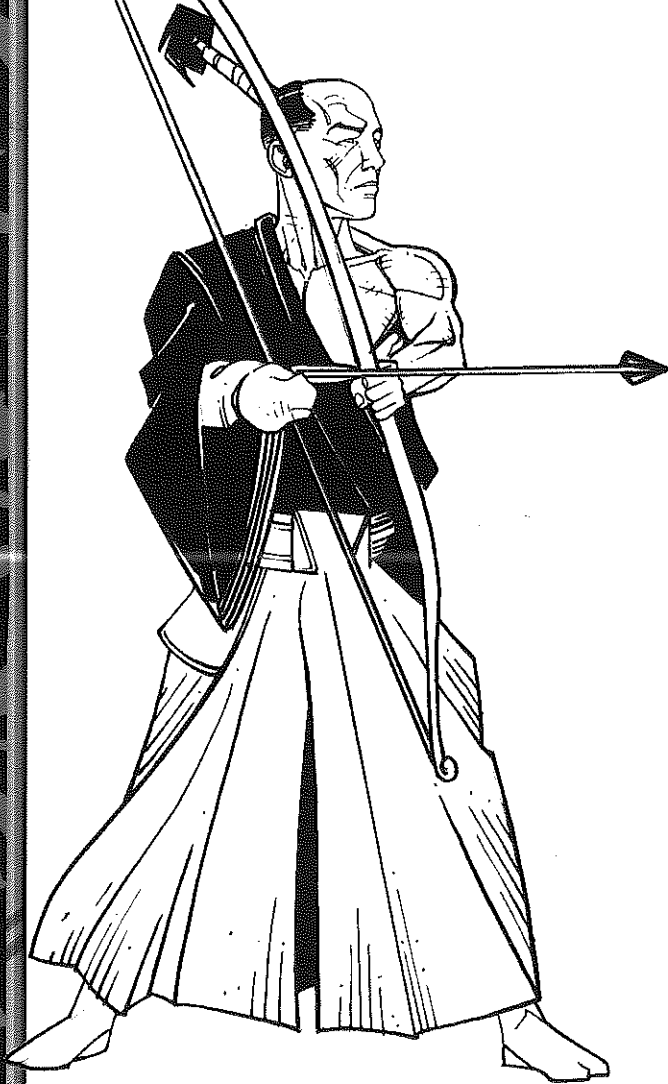
Il s'agit d'une longue lance, mesurant généralement près de 2 m, mais pouvant atteindre 2,40 m. Il est possible de l'utiliser à cheval sans subir de pénalité au jet d'attaque. Cette arme est sert à maintenir les adversaires, qu'ils soient samurai ou créatures, à distance de l'utilisateur.



Les arcs

Le premier tour de combat à l'arc est critique. Il faut deux tours pour s'en saisir et tendre la corde. Les samurai qui souhaitent accélérer la procédure peuvent effectuer un jet de Kyujutsu (ou Yomanri)/Agilité contre un ND 20. Un succès indique qu'il n'aura fallu qu'un tour pour bander l'arme ; un échec indique qu'il aura fallu trois tours. Les samurai ne se déplacent jamais l'arc tendu car ils sont entraînés à le bander rapidement sur le champ de bataille et une tension continue finirait par l'endommager sérieusement.

Les jets de dommages causés à l'arc s'effectuent toujours comme si l'archer disposait d'un rang de 2 en Force.



DAI-KYU EN FONCTION DES FLÈCHES



Il s'agit de l'arc long. Il peut mesurer jusqu'à 2m10 de long et il est destiné à être utilisé à dos de cheval. Les samurai qui souhaitent utiliser un dai-kyu à terre doivent ajouter 10 à leur ND, en raison de l'encombrement de cette arme.

YUMI EN FONCTION DES FLÈCHES



Le yumi est un arc de petite taille destiné à être utilisé par un fantassin. Tout comme le dai-kyu, il est difficile d'utiliser le yumi dans une situation pour laquelle il n'est pas prévu (dans ce cas, à dos de cheval). Un samurai qui utilise un yumi à cheval ajoutera 10 à son ND.

Les flèches

YA IG2



Il s'agit de la flèche standard. Entre aussi dans cette catégorie la flèche yanagi-ba ou flèche à pointe en "feuille de saule".

PERCE-ARMURE OG2



Il s'agit d'une flèche équipée d'une fine pointe dentelée conçue pour traverser les armures. Vous ne tenez pas compte de l'armure de la cible dans le calcul du ND.

WATAKUSI 2G3



Cette flèche est plus connue sous le nom de "déchireuse". Elle tourne sur elle-même et s'enfonce profondément dans les chairs. Elle est cependant particulièrement inefficace contre des adversaires équipés d'armure. Le bonus offert par l'armure au ND pour être touché est triplé contre une flèche de ce type. Contre les armures des créatures, les watakusi s'utilisent de manière particulière. Si le niveau d'armure d'une créature est de 5 ou moins, aucun compte n'en est tenu et les jets pour toucher et de dommages s'effectuent normalement.

Les créatures disposant d'un niveau d'armure de 6 à 10 voient leur valeur d'armure doublée, tandis que celles dont le niveau d'armure est de 11 sont tout simplement invulnérables à ces flèches. Les membres du Clan du Crabe ont vite appris à varier le type de flèche employé en fonction des oni qu'ils sont amenés à rencontrer.

KARIMATA OGI



Il s'agit d'une flèche "fourchée" qui sert principalement à sectionner les cordes et cordages. Sa double pointe n'est pas véritablement acérée, mais l'intérieur de la fourche s'avère aussi



tranchant qu'une lame de rasoir. Il est nécessaire d'obtenir de 1 à 3 augmentations pour parvenir à couper une corde (à la discrétion du MJ).

" BOULE SIFFLANTE "

OG1



Il s'agit d'une flèche terminée par une boule creuse pourvue d'ouvertures et qui émet un sifflement strident lorsqu'elle file. En raison de leur extrémité si particulière et si peu pointue, ces flèches ont tendance à rebondir lors de leur impact. Sur un champ de bataille, le recours à cette flèche permet d'obtenir une augmentation gratuite en Art de la guerre lorsqu'il s'agit de gérer le mouvement ou l'organisation des troupes. Lors d'une embuscade, cette flèche sert à prévenir le reste des troupes du problème rencontré.

Armes " paysannes "

Ces armes furent développées par des moines. Ce sont eux qui en enseignèrent le maniement aux paysans afin qu'ils puissent se défendre contre les bandits ou les samurai sous l'emprise de l'alcool. Les samurai n'utilisent pas ces armes à deux exceptions près. De nombreux magistrats se servent du jitte et les membres de la famille Doji sont connus pour leur maîtrise exceptionnelle du combat avec un bo. En dehors de ces deux cas particuliers, toute utilisation de ces armes par un samurai est une insulte à son katana.

BO

OG2



Il s'agit d'un long bâton mesurant entre 1,80 m et 2,10 m. Un personnage utilisant un bo peut lancer (sans le garder) un dé supplémentaire lors de son jet d'initiative (tout comme pour une arme d'hast). Qui plus est, il conserve son bonus d'initiative tout au long du combat et pas uniquement lors du premier tour.

Contre les armures, un bo devient vite inefficace. Une attaque contre un adversaire en armure légère subit un malus de +10 au ND au lieu de +5 en temps normal et une attaque contre un adversaire en armure lourde subit un malus de +15 au lieu de +10.

JITTE

IG1



Proche du sai (voir ci-contre), le jitte n'a qu'un seul quillon. Il n'est presque jamais aiguisé et sert surtout d'arme de défense. Le jitte fournit une augmentation gratuite lors d'une tentative de désarmement. Une telle manœuvre requiert un jet d'attaque réussi avec trois augmentations (deux en plus de l'augmentation gratuite initialement fournie par cette arme lors de son utilisation).

JO

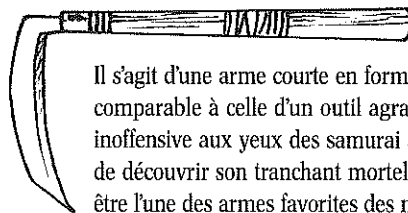
OG2



Il s'agit d'une version courte du bo. Cette arme s'utilise généralement par paire (une dans chaque main). Contre les armures, un jo s'avère peu utile. Une attaque contre un adversaire en armure légère subit un malus de +5 au ND et une attaque contre un adversaire en armure lourde subit un malus de +10 (en plus de la valeur de protection offerte normalement par l'armure).

KAMA

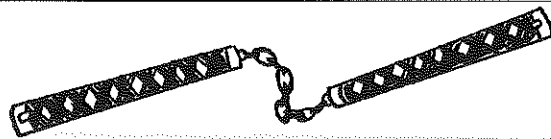
OG2



Il s'agit d'une arme courte en forme de serpe. Son apparence comparable à celle d'un outil agricole la rend plus ou moins inoffensive aux yeux des samurai avant d'avoir eu l'occasion de découvrir son tranchant mortel. Le kama est connu pour être l'une des armes favorites des ninja.

NUNCHAKU

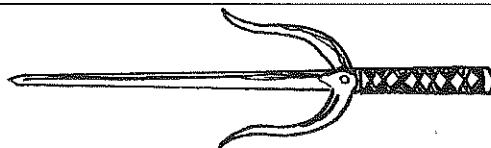
OG2



Originellement, il s'agissait d'un fléau destiné à battre le blé. Le nunchaku est composé de deux courts bâtons (60 cm) reliés par une chaîne longue de moins d'une trentaine de centimètres. Le bois constituant cette arme est particulièrement dense et il provoque plus de dommages que celui d'un bokken.

SAI

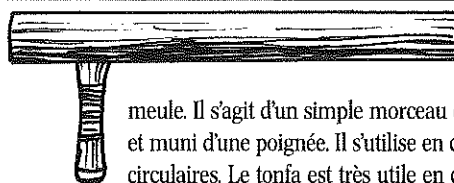
IG1



Il s'agit d'une sorte de couteau dont la garde se prolonge de deux longs quillons destinés à bloquer les armes adverses et à les déloger des mains de leur utilisateur. Tout comme pour un jitte, une manœuvre de désarmement avec un sai demande trois augmentations (deux en plus de l'augmentation gratuite initialement fournie par cette arme lors de son utilisation).

TONFA

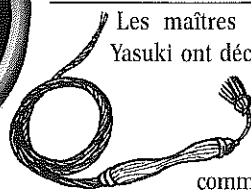
OG1



À l'origine, le tonfa n'est rien d'autre qu'une poignée de meule. Il s'agit d'un simple morceau de bois long de 60 cm et muni d'une poignée. Il s'utilise en de larges mouvements circulaires. Le tonfa est très utile en défense : il procure un bonus additionnel de +5 au ND pour être touché de son utilisateur.



FOUET



OGI

Les maîtres de corvée de la famille Yasuki ont découvert que cette arme est idéale pour persuader leurs subalternes de travailler plus vite, tout comme elle l'était pour s'occuper

des animaux de la ferme.

Lorsqu'un personnage dépourvu d'armure est touché par un fouet, il doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 5 ou hurler de douleur. L'utilisateur du fouet peut choisir d'augmenter le ND de son jet d'attaque afin de relever le ND de ce jet de Volonté de +5 par augmentation.

COMBAT SANS ARMES

Bien que la plupart des affrontements se déroulant à Rokugan se disputent à l'aide d'armes blanches, il peut arriver (de manière intentionnelle ou accidentelle) qu'un ou plusieurs combattants soient amenés à livrer bataille sans arme. Lorsque tel est le cas, le jet d'attaque s'effectue alors de la manière suivante : Jiujutsu/Agilité, la VD étant de (Force)g1.

Bien que le jiujutsu appartienne aux compétences de Bujutsu, elle ne confère aucune maîtrise spécifique du kaze-do ou du mizu-do, deux formes particulières de combat à mains nues. Les samurai compétents en jiujutsu sont capables de porter des attaques classiques (poing, pied, coude, etc.), mais ils ne pourront en aucun cas tenter les mouvements spécifiques aux deux arts martiaux décrits ci-dessous. Les individus désireux d'apprendre les techniques propres à ces deux formes de combat devront trouver un sensei désireux d'enseigner son secret. En l'occurrence, il faudra aller chercher du côté des Ise zumi pour apprendre le kaze-do et des membres du Clan de la Grue pour ce qui est du mizu-do.

Kaze-do

BALAYAGE ET PROJECTION

Une projection consiste à utiliser le poids, la force et l'inertie liés aux mouvements de l'adversaire afin de les retourner contre lui pour le faire chuter au sol. Un balayage consiste à frapper les pieds ou les jambes de l'adversaire pour le déséquilibrer et le faire chuter. Quelle que soit la méthode utilisée, le résultat étant très proche, la procédure à suivre sera similaire.

Si un personnage tente d'en projeter un autre au sol en utilisant le kaze-do, il devra effectuer un jet simple de Kaze-do/Agilité contre un ND égal à l'Agilité x 5 de son adversaire. Si le jet échoue, il ne parvient pas à projeter son opposant. Si le jet est une réussite, l'adversaire doit effectuer un jet simple d'Agilité contre un ND égal à 15 + 5 par augmentation obtenue lors du jet de Kaze-do. Si ce jet est un échec, la

victime de la projection subit alors (Force de l'attaquant)g1 points de blessure. Si le jet est une réussite, il n'enregistre aucun point de blessure. Lorsqu'un personnage a subi une projection et qu'il a enduré des points de blessures, lors du tour suivant cette attaque, son ND pour être touché est égal à 5. N'oubliez pas d'ajouter les dés dus aux éventuelles augmentations lors du jet de dommages.

PRISES

Si un personnage tente d'effectuer une prise sur un adversaire (clé de bras, de jambe, etc.), la procédure à suivre est alors très proche de celle décrite pour les balayages et les projections. Le combattant doit effectuer un jet simple de Kaze-do/Agilité contre un ND égal à l'Agilité x 5 de son adversaire. Si ce jet est une réussite, la victime de la prise subit alors (Force de l'attaquant)g1 points de blessure. Cette même VD sera infligée chaque tour consécutif tant que la victime ne sera pas parvenue à se dégager de la prise.

Lors du premier tour de la prise (si elle dispose encore d'une action lors de ce tour), la victime peut tenter une action pour se libérer de son attaquant. Elle doit alors effectuer un jet d'opposition au cours duquel les deux protagonistes devront lancer soit Jiujutsu/Agilité, soit Jiujutsu/Force (chaque combattant pouvant choisir indépendamment de la décision de son adversaire).

Si la victime de la prise ne parvient pas à se dégager, elle subira automatiquement de nouveaux points de dommages au début du tour suivant et ainsi de suite tant que la prise sera maintenue.

Mizu-do

Les joueurs qui achètent cette compétence à la création de leur personnage doivent choisir deux des techniques décrites page suivante au commencement ; les personnages qui seront amenés à acquérir leur premier rang de Mizu-do en cours de campagne ne sélectionneront qu'une seule technique. Les pratiquants du mizu-do peuvent choisir une nouvelle technique de la liste à chaque fois qu'ils acquièrent un nouveau rang dans cette compétence.

Toutes les techniques de mizu-do font appel à un " jet de réaction ". Le personnage doit déclarer qu'il effectue une manœuvre d'esquive pour chaque tour de combat au cours duquel il manifeste son désir d'utiliser ses connaissances en mizu-do. Il pourra alors choisir de réagir en utilisant une manœuvre défensive de ce style lorsque son adversaire commencera à porter son attaque. Si l'adepte du mizu-do indique son désir de riposter face à l'attaque en utilisant son art martial, il ne bénéficiera alors pas des bonus normalement offerts par la manœuvre d'esquive. Il ne pourra en profiter que s'il décide de ne pas réagir à l'attaque qui est portée contre lui et ne sera pas autorisé à changer sa décision au regard du résultat du jet d'attaque de son adversaire. Si l'adepte du mizu-do est attaqué par plusieurs adversaires, il devra choisir celui contre lequel il effectuera sa riposte. Si le jet de réaction est un échec, l'attaquant recevra une augmentation gratuite qui viendra s'ajouter au résultat final de son attaque. Un adepte du mizu-do ne peut utiliser les techniques enseignées par son art que contre un adversaire qui porte une attaque physique à son encontre.



SOUPLE COMME LE ROSEAU

Cette technique de feinte est utilisée pour parvenir à esquiver totalement une attaque portée avec l'aide d'une arme telle qu'un sabre ou un bâton. L'adepte du mizu-do doit effectuer un jet Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à cinq fois le rang de compétence de l'adversaire pour l'arme utilisée. Si ce jet est une réussite l'attaque échoue.

FUYANT COMME UNE OMBRE

Les pratiquants du mizu-do utilisent souvent une technique leur permettant d'échapper aux tentatives de prise de leurs adversaires. Si un combattant tente d'effectuer une prise sur un adepte du mizu-do, ce dernier peut immédiatement effectuer un jet d'opposition de Réflexes pour éviter la prise, avant même que le jet d'attaque ne soit lancé. L'adepte du mizu-do doit être conscient de l'attaque pour pouvoir utiliser cette technique.

GRIFFE DU DRAGON

Il s'agit de l'une des clés les plus efficaces pratiquée par les adeptes du mizu-do. Elle consiste à pincer certains nerfs de l'adversaire afin de l'empêcher de bouger ou d'attaquer. Il est nécessaire d'effectuer un jet de Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à Agilité x 5 de l'adversaire. Il est aussi possible d'utiliser des augmentations sur ce jet afin de provoquer une douleur encore plus grande, susceptible de neutraliser l'adversaire. Les dommages sont déterminés en lançant un nombre de dés égal au nombre d'augmentations obtenues, plus le rang de Force de l'utilisateur de cette technique. Il faut alors garder un nombre de dés égal au nombre d'augmentations obtenues. Ces dommages disparaissent dix minutes après que la clé a été effectuée. Un personnage ne peut aller au-delà du niveau de blessure "coma" s'il subit cette technique. Comme elle passe par le pincement de nerfs sous la peau de son adversaire, cette technique ne peut être utilisée contre un combattant en armure.

Si le personnage utilise cette technique avec succès, son adversaire est alors immobilisé, à moins qu'il réussisse un jet d'opposition d'Agilité pour se libérer.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

Le mizu-do doit une grande partie de son succès en tant que style de combat défensif aux projections qu'il enseigne. Lorsqu'un adversaire attaque, le pratiquant du mizu-do peut effectuer un jet de Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à (Agilité de l'attaquant x 5) + rang de compétence d'arme utilisée afin de parvenir à le saisir et à le projeter en utilisant la force de son mouvement. Cette technique est une forme de sutemi, une projection "sacrifice" au cours de laquelle le personnage se jette au sol tout en attrapant son adversaire. Il se sert ainsi de la vitesse et de la force de son mouvement, de la puissance de ses jambes et de l'inertie de l'attaquant pour faire chuter violemment ce dernier. Si le jet de réaction est un échec, l'attaque se poursuit normalement. En revanche, si le jet de réaction est une réussite, l'attaquant projeté doit effectuer un jet de Jujutsu/Agilité ou Athlétisme/Agilité (au choix) contre un ND de 20, plus 5 pour chaque augmentation obtenue lors du jet de Mizu-do. Si ce jet est un échec, l'utilisateur de cette technique inflige (Force +1)g1 points de dommages lors de la chute.

La victime de cette technique est projetée à (rang de Force de l'utilisateur de la technique) mètres. Les dommages liés à cette technique

sont dus à l'impact au sol après la chute, la victime étant alors sonnée (et incapable d'agir) durant un nombre de tours égal à un dé moins son rang de Terre. Les deux personnages peuvent ensuite passer la fin du tour à se remettre debout. Souvenez-vous aussi que le ND pour toucher un personnage immobile ou à terre est de 5.

VOL DES DRAGONS

Cette projection vise à déséquilibrer l'adversaire afin de le faire tomber en se servant de l'inertie de son attaque. Le pratiquant du mizu-do peut tenter une prise au moment de l'attaque. Il effectue alors un jet de Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à (Agilité de l'attaquant x 5) + rang de compétence d'arme utilisée. Si ce jet est une réussite, l'adversaire projeté doit effectuer un jet de Jujutsu/Agilité ou Athlétisme/Agilité (au choix) contre un ND de 20, plus 5 pour chaque augmentation obtenue lors du jet de Mizu-do. Si ce jet est un échec, la victime subit (Force de la victime +1)g1 points de dommages lors de sa chute.

MARTEAU DE LA TERRE

Cette projection est l'une des plus dangereuses parmi toutes celles enseignées aux pratiquants du mizu-do, mais également celle qui offre le plus de chances de vaincre un adversaire en une seule manœuvre. Au moment où son adversaire porte son attaque, le personnage doit effectuer un jet de réaction de Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à l'Agilité x 5 de son adversaire. Si ce jet est réussi, il agrippe alors son adversaire puis se jette en arrière en l'entraînant avec lui (il s'agit aussi d'un sutemi). Si cette manœuvre est bien exécutée, elle permet de faire chuter l'adversaire sur la tête. Ce dernier doit alors réussir un jet simple de Terre contre un ND de 25 pour éviter de sombrer dans l'inconscience (le port d'un casque immunise contre les effets de cette technique). Les deux protagonistes subissent des dommages liés à cette technique : l'adepte du mizu-do inflige son (rang de Force)g1 points de blessure à son adversaire, mais il subit lui-même 1g1 points de blessure.

CLÉ DE POUCE

Cette clé est probablement l'une des plus efficaces de toutes les clés enseignées par le mizu-do. En utilisant la propre force de son adversaire et en appuyant habilement sur des centres nerveux, l'utilisateur de cette technique peut immobiliser le plus puissant des bushi en un minimum d'efforts. Lorsque son adversaire effectue son attaque, l'adepte du mizu-do effectue un jet de réaction pour l'agripper et le désarmer. Pour effectuer cette clé, il faut effectuer deux jets : un jet de Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à (Agilité de l'attaquant x 5) + rang de compétence d'arme utilisée pour réussir la prise, et un jet de Mizu-do/Réflexes contre un ND égal à (rang de Maîtrise de l'attaquant x 5) + rang de compétence d'arme utilisée pour réussir le désarmement. Si les deux jets sont réussis, le personnage parvient à attraper le pouce de son adversaire, puis à le tordre de manière à ramener le bras dans le dos en une clé des plus douloureuses. Si l'adversaire tente de se libérer de cette clé, il doit réussir un jet d'opposition d'Agilité. Que cette tentative de libération soit une réussite ou non, la victime de la clé subit un nombre de points de blessure égal à (rang de Force de la victime)g(rang de Force de la victime).



Le livre
de l'Aïz



MAGIE

Définitions

Zone d'effet - Le nombre de cibles ou la zone que le sort peut affecter.

Temps d'incantation - Il faut normalement une action par niveau de Maîtrise du sort pour le lancer. Par exemple, un sort de niveau de Maîtrise 3 nécessite 3 actions pour être lancé. Les temps d'incantation inhabituels nécessaires pour lancer certains sorts sont spécifiés clairement dans leur description.

Concentration - Le sort dure tant que le shugenja se concentre sur ses effets (il peut tout de même se déplacer d'un pas normal). Si un sort requiert une période de concentration, son lanceur pourra parler ou marcher d'un pas normal, mais aucune autre action ne lui sera possible sous peine de briser sa concentration (ce qui peut être également un choix).

Créature - Un animal sans intelligence.

Durée - Le laps de temps pendant lequel le sort reste actif. Elle est généralement du type suivant : concentration, instantanée, un certain nombre de tours ou un laps de temps bien défini (1 minute, 1 heure, etc.).

Instantanée - Les effets du sort ne durent qu'une fraction de seconde.

Champ de vision - C'est normalement tout ce que votre personnage peut distinguer. Votre MJ vous précisera si ce qui est caché (dans l'ombre, derrière un fourré, ou toute autre couverture) est considéré ou non comme faisant partie de votre champ de vision.

Niveau de Maîtrise - Un shugenja n'est habilité à lancer des sorts que d'un niveau de Maîtrise égal ou inférieur à son rang de Maîtrise. (Un shugenja de rang 2 peut lancer n'importe quel sort possédant un niveau de Maîtrise égal à 2 ou moins).

Mémorisation - Si un shugenja dépense 2 points d'expérience, il pourra mémoriser un sort. Une fois cette opération effectuée, il n'aura plus besoin de parchemin pour le lancer. Ce processus équivaut à une " maîtrise innée ".

Permanente - Dans les circonstances normales, les effets du sort ne cessent pas.

Tour - Trois secondes de jeu pour le personnage.

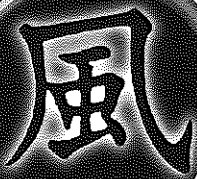
Le shugenja - Lorsque la zone d'effet d'un sort est " le shugenja, " cela signifie que le sort lancé par le shugenja n'affecte que lui seul.

Points de sort - Un shugenja possède un certain nombre de points de sort dans chaque élément, égal à son rang dans l'élément correspondant. Un shugenja ayant utilisé tous ses points de sort dans un élément ne pourra plus lancer de sorts appartenant à cet élément tant qu'il n'aura pas passé une nuit complète à se reposer, ce qui lui permettra de remettre à niveau ses points de sort.
Exemple : Un shugenja possédant un rang de Feu de 4 dispose de 4 points de sort pour lancer des sorts du Feu.

Cible - Un humain, un humanoïde ou une créature.

Niveau de Difficulté - Le résultat devant être obtenu (en dés gardés) pour parvenir à lancer un sort avec succès.





MECANISMES

AFFINITÉ ET DÉFICIENCE

De nombreux shugenja ont une affinité avec un certain élément, spécifiée dans la description de leur école de shugenja. (Si tel n'est pas le cas, l'affinité de l'école d'un shugenja est l'élément qui est toujours indiqué en premier dans sa sélection de sorts). C'est l'élément avec lequel l'école du shugenja est le plus en accord. Si un shugenja possède une affinité avec un élément, il sera considéré comme bénéficiant d'un rang de Maîtrise supplémentaire pour lancer un sort de cet élément.

Tous les shugenja possèdent également une déficience, symbolisant l'élément avec lequel ils sont le moins en accord. Une déficience en un élément signifie que le shugenja est considéré comme possédant un rang de Maîtrise de moins lorsqu'il lance des sorts de cet élément. La déficience concerne toujours l'élément opposé à celui de l'affinité. Par exemple, un shugenja possédant une affinité avec le Feu présentera toujours une déficience en Eau, et vice versa. La même règle s'applique à la Terre et à l'Air.

APPRENDRE UN SORT

La manière la plus facile d'apprendre un sort est de s'adresser à un professeur. Un shugenja quelconque peut enseigner un sort à un autre shugenja, à partir du moment où il est capable de le lancer. Quoique vous puissiez apprendre des sorts que vous ne pouvez pas lancer, il vous sera impossible d'enseigner des sorts que vous ne pouvez pas lancer. L'apprentissage de sorts auprès d'un professeur demande habituellement 1 semaine par niveau de Maîtrise du sort enseigné.

Lorsqu'un shugenja passe avec succès les derniers tests requis par ses professeurs et est autorisé à accéder à un rang supérieur au sein de son école, il peut apprendre deux sorts de son choix qu'il choisit dans la bibliothèque de l'école, à moins que celle-ci ne préfère lui enseigner deux autres sorts en particulier. Il n'est pas honorable de faire fi des désirs d'un sensei.

La seconde manière d'apprendre un sort est d'étudier un parchemin sur lequel ce sort a été décrit. Un parchemin de sort est aussi unique qu'une empreinte. Il relate en fait, et en résumé, la manière dont il communique avec le kami. C'est pour cette raison que les shugenja transcrivent leurs sorts différemment.

L'apprentissage d'un sort à partir d'un parchemin requiert 1 semaine par niveau de Maîtrise du sort, ainsi qu'un jet de Recherche de sorts/anneau approprié. Le ND de ce jet dépend de la compréhension de l'auteur du parchemin (voir plus loin). Si le shugenja

échoue, il devra passer une semaine supplémentaire par niveau de Maîtrise du sort pour tenter de comprendre où il a bien pu se tromper. Il aura alors une nouvelle chance de faire un jet contre le ND initial.

Lorsqu'un shugenja apprend un sort à partir d'un parchemin rédigé par quelqu'un qu'il connaît bien (son père ou son frère, par exemple), il doit réussir un jet contre un ND égal au niveau de Maîtrise du sort.

Apprendre un sort transcrit sur un parchemin par quelqu'un dont le style vous est vaguement familier (issu de la même école que vous, par exemple) nécessite un jet contre un ND égal au niveau de Maîtrise du sort x 5.

Apprendre un sort transcrit sur un parchemin par quelqu'un dont vous comprenez très peu le style (issu d'une école différente de la vôtre, par exemple) nécessite un jet contre un ND égal au niveau de Maîtrise du sort x 10.

Apprendre un sort transcrit sur un parchemin par quelqu'un dont le style vous est complètement étranger (comme, par exemple, un shugenja lisant un parchemin appartenant à un maho-tsukai) nécessite un jet contre un ND égal au niveau de Maîtrise x 20.

En outre, certains sorts sont assimilés à des secrets jalousement gardés par les grandes maisons des clans. Ils sont en général transcrits à l'aide de codes magiques encore plus obscurs et donc incroyablement difficiles à déchiffrer. De tels sorts ne peuvent être appris qu'auprès d'un des membres du clan qui les maîtrise lui-même et jamais par le biais des seuls parchemins.

MÉMORISER UN SORT

Une fois le sort appris et vos capacités à le lancer démontrées (en fonction de son niveau de Maîtrise et de vos propres caractéristiques), vous pourrez le lancer à volonté. Si toutefois vous ne l'avez pas mémorisé, vous devrez à chaque fois faire usage du parchemin le contenant.

Deux inconvénients existent toutefois, si vous ne mémorisez pas vos sorts. Le premier est que vous devrez normalement toujours dépenser une action à trouver votre parchemin, ce qui peut être fatal dans certaines situations. Le second inconvénient est d'ordre pratique : si vous n'avez pas le parchemin sur vous, vous ne pourrez pas lancer le sort.

Vous pouvez mémoriser n'importe quel sort, à partir du moment où vous êtes capable de le lancer, en dépensant 2 points d'expérience et en indiquant sur votre feuille de personnage que le sort en question est maintenant considéré comme une maîtrise innée.

CRÉATION D'UN PARCHEMIN

La création d'un parchemin pour retranscrire un sort mémorisé par vous (en tant que maîtrise innée) est assez simple et ne demande que quelques minutes. La création d'un parchemin pour retranscrire un sort appris mais non mémorisé nécessite 1 heure par niveau de Maîtrise du sort, ainsi qu'un jet de recherche de sorts/Intelligence.



Niveaux de Difficulté pour lancer des sorts

Le ND standard pour lancer n'importe quel sort est égal à son niveau de Maîtrise x 5.

Si vous lancez un sort sur une cible non consentante, le ND pour lancer ce sort sera augmenté. Multipliez le rang de l'anneau de la cible opposé au sort par son rang de Maîtrise. Ajoutez le résultat au ND du sort.

Si la cible a conscience que vous tentez de lui lancer un sort et que vous désirez l'aider activement, le modificateur de résistance ne s'appliquera bien évidemment pas.

Si un sort vise plus d'une cible, votre MJ déterminera laquelle est la plus difficile à affecter et augmentera le ND de votre sort par le rang de l'anneau x le rang de Maîtrise de cet individu. La visibilité et la couverture peuvent également affecter votre ND (cf. *Livre du Feu*).

Augmentations

Les augmentations permettent d'accroître la puissance d'un sort et s'ajoutent à la difficulté de lancer le sort. Bien que des augmentations utilisées en combat par un bushi puissent s'avérer très efficaces, leur champ d'action est réduit. La liste des augmentations possibles est présentée ci-dessous. Le shugenja qui lance le sort peut choisir de n'en appliquer qu'une, plusieurs ou toutes à son sort (selon les possibilités), mais il augmentera la difficulté du sortilège pour chaque effet ajouté. À chaque fois que le lanceur de sort opte pour une augmentation, le ND du sort est relevé de 5.

TEMPS D'INCANTATION

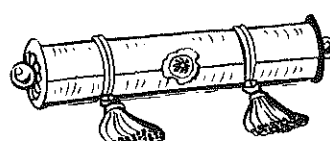
À chaque augmentation destinée à réduire le temps d'incantation d'un sort, celui-ci est réduit d'une action. Seuls les sorts pouvant être lancés pendant des actions peuvent voir leur temps d'incantation diminué. Vous ne pourrez pas réduire celui d'un sort s'il est exprimé en minutes ou en heures.

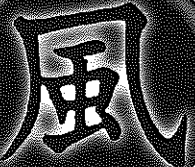
DURÉE

Pour chaque augmentation modifiant la durée du sort, celle-ci est augmentée de 1. Si elle est de 1 tour, une augmentation dédiée la fera passer à 2 tours. Si la durée d'un sort est de 5 minutes, une augmentation dédiée la fera passer à 6 minutes. Un sort accompagné de concentration ou instantanée ne peut pas voir sa durée augmentée par des augmentations.

EFFETS SPÉCIAUX

En utilisant une augmentation pour les effets spéciaux, vous pouvez modifier les répercussions d'un sort de façon mineure (sans altérer ses mécanismes). Par exemple, au lieu d'invoquer un simple trait de feu, vous pourriez utiliser une augmentation sur les effets spéciaux et décider que votre trait sera enveloppé d'une aura verte ou qu'il produira un hurlement strident pour atteindre sa cible. Un nombre infini d'effets spéciaux peut être ajouté à un sort (chacun nécessitant sa propre augmentation), mais les mécanismes du sort ne pourront pas être modifiés à travers les effets spéciaux.





MAÎTRISE

Si vous allouez 3 augmentations à la maîtrise d'un sort, vous n'aurez alors pas à dépenser de points de sort lorsque vous le lancerez. (3 augmentations seront nécessaires à chaque fois que vous ne souhaitez pas dépenser de points de sort.)

Certains sorts vous autorisent à faire appel à des augmentations pour obtenir des effets inhabituels. Celles-ci sont précisées dans la description du sort.

Si vous avez mémorisé un sort et que vous utilisez également un parchemin pour vous assister lors de son invocation, vous bénéficiez alors d'une augmentation gratuite à utiliser pour ce sort de la manière que vous voulez.

Si un shugenja désire lancer un sort en réduisant ses effets, il peut le faire automatiquement. Si un shugenja désire rompre prématurément un sort qu'il a lancé, il peut le faire en se concentrant pendant une action. Un sort dont la durée est permanente ne peut pas être rompu prématurément.

LANCER UN SORT

Maintenant que vous avez vos sorts, que vous avez compris comment fonctionnent les augmentations et que vous avez glissé une copie du Tao sous votre kimono, comment allez-vous faire, en réalité, pour lancer les sorts que vous avez appris ? Continuez votre lecture et nous vous l'expliquerons.

CONDITIONS REQUISES POUR LANCER UN SORT

1. Déterminez si le shugenja est capable de lancer un sort donné.

Le niveau de Maîtrise du sort est-il bien inférieur ou égal au rang de Maîtrise du shugenja ? N'avez-vous pas oublié de prendre en compte l'affinité et la déficience du shugenja ? A-t-il mémorisé le sort ? Si ce n'est pas le cas, possède-t-il un parchemin sur lequel est transcrit le sort ?

Le shugenja est-il physiquement capable de lancer le sort ? Tous les sorts nécessitent des composantes verbales et certains autres nécessitent, en plus, des gestuelles.

2. Calculez le ND du sort.

Consultez le paragraphe "ND pour lancer des sorts" ci-dessus. Le ND de base d'un sort est égal à son niveau de Maîtrise x 5. Si vous lancez le sort sur une personne ou une créature non consentante, multipliez le rang de l'anneau de la cible opposé au sort par son rang de Maîtrise. Ajoutez ensuite ce nombre au ND du sort.

3. Déterminez vos augmentations.

Combien d'augmentations le joueur désire-t-il ajouter au ND de son sort et comment ces augmentations sont-elles employées par le shugenja ?

4. Déterminez la zone d'effet du sort.

Qui ou quoi sera affecté par le sort et où se trouvent les cibles spécifiques du sort ?

5. Lancez les dés.

Le joueur qui incarne le shugenja lance un nombre de dés égal au rang de l'anneau correspondant à l'élément du sort. Après avoir lancé ces dés, il garde un nombre de dés égal à son rang de Maîtrise. Rappelez-vous qu'un personnage possédant une affinité avec un élément est considéré comme étant d'un rang de Maîtrise supérieur et qu'il gardera donc un dé supplémentaire ; un personnage possédant une déficience dans un élément gardera un dé de moins que son rang de Maîtrise actuel.

6. Déterminez les résultats.

Si le jet est supérieur ou égal au ND (n'oubliez pas de prendre en compte les augmentations), le sort sera lancé avec succès. Si le jet est inférieur au ND du sort, le sort échouera. En considérant que le sort a été lancé avec succès, vous devrez prendre en compte la description standard du sort et modifier les effets choisis par le joueur par ses augmentations, puis vous obtiendrez alors le résultat final du sort invoqué.

7. Attendez que le temps d'incantation soit achevé.

Si le sort possède un temps d'incantation d'une action, celui-ci sera alors lancé immédiatement ; si ce n'est pas le cas, le joueur devra attendre que le temps d'incantation soit achevé pour que le sort puisse prendre effet.

Exemple : un shugenja vient de lancer un sort requérant un temps d'incantation de 3 actions. Le lancement de son sort est un succès, mais le shugenja ne pourra agir que lorsque le sort prendra effet, c'est-à-dire dans 2 tours. Si le shugenja avait échoué dans le lancement du sort, il n'aurait pas eu à attendre que le temps d'incantation soit achevé pour pouvoir entreprendre d'autres actions.

Lorsque vous avez lancé un sort avec succès, n'oubliez pas de dépenser un point de sort dans l'élément concerné.





SORTS DE BASE

Trois sorts constituent la base fondamentale de l'initiation d'un shugenja au monde des esprits de Rokugan. "Sensation", "Communion" et "Invocation" diffèrent des autres sorts, car ils ne sont pas liés à un élément unique. Un shugenja peut utiliser ces trois sorts pour détecter, communiquer avec ou invoquer la Terre, l'Eau, le Feu ou l'Air. En d'autres termes, le shugenja peut utiliser son parchemin de "Sensation" pour détecter n'importe lequel des quatre éléments : Terre, Feu, Air ou Eau. Il ne possède pas un parchemin particulier pour chaque élément.

Le premier sort enseigné est "Sensation", le deuxième "Communion" et le troisième "Invocation". De cette façon, le shugenja apprend à sentir les éléments qui l'entourent, puis à leur parler et enfin, il leur commande de prendre des formes particulières. Ces sorts sont considérés comme des maîtrises innées, car seuls les vrais débutants ont besoin de parchemins pour lancer ces simples sortilèges.

SENSATION

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : concentration

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : le shugenja

Le jeteur de sorts détecte toutes les sources de l'élément choisi à l'intérieur de la zone d'effet. Il est capable de déceler, dans la zone d'effet, toute chose composée (même partiellement) de l'élément choisi. Le shugenja est également conscient de la nature des objets qu'il détecte (il peut toutefois être limité par sa connaissance à certaines occasions).

Vous pouvez vous servir des augmentations pour accroître la zone d'effet de ce sort. Chacune d'entre elles agrandit le rayon de 1,5 m.

COMMUNION

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 esprit élémentaire

Portée : 30 m

Ce sort permet au shugenja de faire l'expérience du monde qui l'entoure à travers la perspective de l'esprit choisi et de communiquer librement avec celui-ci. Tous les shugenja apprennent ce sort, car il leur est essentiel s'ils souhaitent vraiment comprendre la magie. Le sort "Communion" fournit une vision incomparable du royaume de la magie élémentaire.

En plus des conditions requises pour lancer ce sort, un shugenja désirant communiquer avec un esprit doit également apaiser celui-ci d'une certaine façon. Un esprit peut demander n'importe quoi en échange d'une communion avec le shugenja, mais en règle générale,

plus l'esprit habite un corps de grande dimension, plus il en demandera au jeteur de sorts. L'esprit d'une petite pierre pourra exiger d'être posé dans un endroit ensoleillé à côté d'une route, en échange de ses réponses aux questions du shugenja, tandis que l'esprit d'une montagne ne rechignera pas à demander au shugenja de lui construire un autel ou d'accomplir une tâche longue et fastidieuse, ou dangereuse, avant de permettre au shugenja de communiquer avec lui.

Les esprits sont généralement mal informés sur le monde des mortels, mais sont toutefois capables de fournir des informations ce qu'ils expérimentent actuellement (il faudra bien sûr attirer leur attention sur ce fait). Si vous communiquez avec l'esprit d'un ruisseau, il sera incapable de vous dire qui l'a traversé, mais il pourra décrire un homme se trouvant au même moment dans ses eaux. Les esprits peuvent également dévoiler au shugenja des expériences particulièrement traumatisantes ou plaisantes issues de leur passé. L'esprit d'un rocher ne pourra peut-être pas se souvenir de l'homme qui l'a foulé deux minutes auparavant, mais il se rappellera certainement la personne qui l'a jeté du haut d'une falaise, même si cela est arrivé dans un passé lointain.

Avoir une vision des choses du point de vue de l'esprit - Bien qu'elle ne soit pas très utile avec les petits esprits, cette expérience peut s'avérer extraordinaire lorsque l'on communique avec des esprits majeurs. La découverte de la manière dont une montagne voit le monde peut se révéler très instructif.

Les esprits et le lancement de sorts - En règle générale, les esprits ne prêtent pas attention au monde des mortels, mais la magie élémentaire est une exception notable. Le lancement de sortilèges est lié au façonnage du monde des esprits élémentaires ; c'est pour cette raison qu'il est plus que probable que les esprits se souviennent du lancement et des effets de certains sorts.

INVOCATION

Niveau de Maîtrise : 1

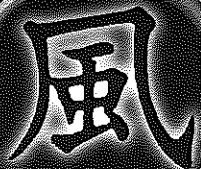
Durée : concentration

Zone d'effet : 30 cm³

Portée : 3 m

Le shugenja peut invoquer grâce à ce sort un volume de 30cm³ provenant d'un des quatre éléments (le Vide excepté). L'élément apparaît sous la forme d'une sphère, à 3 m du shugenja. Le jeteur de sorts peut modeler l'élément selon son propre désir tant qu'il continue de se concentrer. Le shugenja peut invoquer n'importe quelle substance correspondant à la catégorie de l'élément choisi lorsqu'il a lancé le sort, à l'exception d'objets n'existant pas naturellement ou qu'il ne comprend pas. Un shugenja pourrait invoquer de l'eau sous sa forme liquide, de glace ou de vapeur. Il pourrait invoquer du thé grâce à ce sort, mais ne pourra jamais invoquer de l'azote liquide ou de l'acier travaillé.

Quand le shugenja stoppe sa concentration, l'élément invoqué demeure présent, mais perd sa nature magique. Un shugenja peut, par exemple, invoquer de l'eau et lui donner la forme d'un oiseau majestueux, mais l'eau ne conservera pas sa forme s'il stoppe sa



concentration. Elle se transformera alors en une flaque ; une fumée invoquée sera emportée par le vent, un feu mourra peu à peu (à moins de l'alimenter), etc.

Les matériaux magiques, comme le jade ou le cristal, ne peuvent être invoqués par le biais de ce sort.

SORTS DE L'AIR



Niveau de Maîtrise 1

INFLUENCE DE LA NATURE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

Ce sort permet au shugenja de communiquer avec un simple animal tant qu'il maintient sa concentration. Les créatures intelligentes ne sont pas affectées par ce sort. Celui-ci n'oblige pas l'animal à parler au jeteur, mais rend simplement la communication possible entre eux deux.

L'ART DE LA TROMPERIE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : 3 m

Ce sort crée un double illusoire du shugenja dans un rayon de 3 m autour de lui. L'illusion reproduit toutes les actions du shugenja, se déplacera, parlera et sautera lorsque le shugenja le fera. Ce sort sert principalement à distraire de probables assaillants. Quiconque désire attaquer le jeteur ne pourra savoir laquelle des deux personnes lui faisant face est illusoire et aura donc 50% de chances d'attaquer l'illusion. Une fois seulement que leurs armes auront traversé le corps de l'illusion sans lui infliger de dommages, les ennemis du shugenja sauront alors laquelle des deux personnes est réelle.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le nombre de doubles illusoires. Deux augmentations permettront de créer une illusion supplémentaire.

LUMIÈRE DU SEIGNEUR LUNE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 5 tours

Zone d'effet : le shugenja

Portée : rayon de 3 m

Ce sort permet au jeteur de sorts de détecter des objets cachés (pièges, doubles fonds, un ninja caché sous un lit, etc.). Le sort ne révèle pas au shugenja la nature de l'individu ou de l'objet caché, mais seulement l'emplacement de la cachette.

Pour connaître la nature de ce qui a été caché, le shugenja qui lance ce sort doit faire un jet supplémentaire en utilisant son rang d'Air (en gardant rang de Maîtrise dés) contre un ND égal à l'anneau de son adversaire multiplié par son rang de Maîtrise (utilisez l'anneau correspondant au sort qui a été utilisé pour cacher l'objet).

MANTEAU DE NUIT

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : jusqu'à l'aube

Zone d'effet : 1 objet

Portée : contact

Ce sort procure l'invisibilité à un objet (un couteau, un rocher, un corps nu, etc.). L'objet restera invisible pendant la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un événement attire l'attention sur l'objet. Il sera invisible, par exemple, jusqu'à ce qu'il soit touché, produise un bruit, rebondisse contre la tête de quelqu'un ou interagisse avec d'autres objets ou bien jusqu'à l'aube suivante.

SOMMEIL DU VENT

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 15 m

Ce sort sape les forces de la cible et l'épuise. Si la cible n'est pas stimulée, c'est-à-dire si elle monte la garde ou est assise sur un banc à regarder des oiseaux, elle s'endormira assez rapidement. Les cibles qui ne s'endorment pas lanceront 2 dés de moins (en raison de la fatigue) à toutes leurs actions, jusqu'à expiration du sort. On peut faire appel à des augmentations pour ajouter des cibles supplémentaires au sort, à raison d'une augmentation par cible supplémentaire.

TORNADE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 7,5 m

Portée : le shugenja

Ce sort crée un cône de vent qui s'étend jusqu'à 7,5 m vers l'avant. Le vent créé par ce sort voyage à la vitesse désirée par le shugenja, jusqu'à un maximum de 80 km/h. Si ce sort est dirigé contre un autre personnage, toutes ses actions se feront en lançant 2 dés de moins. Si le rang de Terre de la cible est inférieur à la moitié de celui de l'Air du shugenja, elle subira 2g2 de dommages pour cause de projection au sol et reculera de 3 m par tour (et endurera à nouveau 2g2 de dommages) jusqu'à ce qu'elle ait quitté la zone d'effet.



TRANQUILLITÉ DE L'AIR

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : rayon de 1,5 m

Portée : 3 m

Ce sort crée une bulle qui empêche les sons de se propager. Les personnes se trouvant dans la zone d'effet ne peuvent pas entendre les sons produits à l'extérieur de la bulle, et vice versa. Si ce sort est lancé sur un objet qui peut être déplacé, la zone d'effet se déplacera avec l'objet. Les personnages utilisent ce sort pour améliorer leurs jets de Discrétion et pour bénéficier d'un dé gardé supplémentaire sur ces mêmes jets.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le rayon du sort de 1,5 m à chaque fois.

YARI DE L'AIR

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Ce sort invoque un yari formé d'Air. Cette arme se manie avec la compétence Yarijutsu et possède une VD de 3g3. L'arme disparaîtra si le shugenja s'évanouit ou trouve la mort.

On peut accroître la VD de l'arme de 1g0 par augmentation.

Niveau de Maîtrise 2

BRISE SONORE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 personne

Portée : illimitée

Ce sort permet au shugenja de rendre ses paroles audibles à n'importe quelle cible, où qu'elle se trouve à Rokugan. La cible de ce sort doit être quelqu'un que le jeteur connaît bien : le shugenja aura dû passer quelque temps en sa présence. Un individu que le shugenja n'a rencontré qu'une fois ou dont le nom a juste été entendu par le shugenja n'est pas considéré comme étant " bien connu ". Le lancement de ce sortilège ne révèle pas au shugenja la position de la cible à Rokugan ; seule la capacité de pouvoir parler à cette distance incroyable est conférée.

Si la cible peut également lancer ce sort, une communication dans les deux sens est possible.

BRUMES D'ILLUSION

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : 3 m

Le shugenja peut créer la copie illusoire de quelque chose qu'il a vu ou qu'il peut imaginer, et cela tant que cette copie s'intègre parfaitement dans la zone d'effet. L'illusion n'est pas mobile et son environnement ne l'affecte pas. Si quelqu'un ou quelque chose tente

de toucher l'illusion, l'objet physique la traversera, révélant bien évidemment que la copie n'est pas réelle.

De plus, si quelqu'un soupçonne que l'objet est illusoire, il peut effectuer un jet de Perception contre un ND égal au rang d'Air du shugenja x son rang de Maîtrise, afin de voir au-delà de l'illusion. Ce sort ne peut pas créer l'illusion d'un espace vide.

INFLUENCE DE BENTEN

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ce sort fait appel aux pouvoirs de Benten, la Fortune de la beauté et de l'amour. Sous son influence, la cible bénéficie d'un dé supplémentaire à lancer et à garder à tous ces jets relatifs aux interactions sociales. Pendant toute la durée du sort, la cible est perçue comme étant plus attirante, pleine d'esprit et plus socialement douée qu'elle ne l'est normalement.

INVOCATION DU VENT

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ce sort procure à sa cible la faculté de voler sur une distance limitée. Le bénéficiaire de l'énergie de ce sortilège peut se déplacer de 3 m par tour dans la direction de son choix (des vents puissants pourraient bien évidemment réduire ou empêcher ce mouvement). La cible peut voler jusqu'à une altitude maximum de 30 m, mais elle devra savoir que les pouvoirs du sort n'englobent pas l'atterrissage. Un bénéficiaire se faisant emporter par des esprits des vents malveillants pourrait se retrouver dans l'incapacité d'atterrir à la fin de la durée du sort - ce qui risque d'être plus ou moins déplaisant, en fonction de l'altitude atteinte.

INVOKER UN ESPRIT DE L'AIR

Niveau de Maîtrise : 2

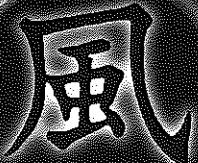
Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 esprit

Portée : 3 m

Ce sort permet d'invoquer un petit esprit de l'Air, un kami local désireux d'accomplir de simples tâches pour le shugenja. Il a une taille de 15 cm, est pratiquement invisible et a l'apparence d'un samurai humanoïde constitué de vents tourbillonnants et de rafales de poussière. Le kami possède toutes les propriétés de l'Air et il obéira aux ordres du shugenja tant que ce dernier lui témoignera du respect. L'esprit de l'Air ne peut ni communiquer, ni comprendre les autres personnes, à l'exception du jeteur du sort.

Les esprits de l'Air sont capables de parcourir jusqu'à 30 m par tour. Ils peuvent devenir entièrement invisibles s'ils le souhaitent et ramasser des objets légers (dont le poids n'excède pas les 250 g).



Les esprits de l'Air ne peuvent ni infliger des dommages, ni combattre. Tous les anneaux de ces esprits invoqués sont égaux à la moitié du rang de Maîtrise du shugenja.

SECRETS DU VENT

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 5 minutes

Zone d'effet : rayon de 15 m

Portée : 1,6 km

Le shugenja qui lance ce sort peut écouter les conversations. Celles-ci doivent avoir lieu dans un lieu que le shugenja connaît très bien. Afin d'utiliser ce sortilège, le jeteur doit passer au moins 10 minutes à étudier l'endroit en question. Ensuite seulement, il pourra lancer le sort et écouter la conversation comme s'il se tenait en son centre.

Chaque augmentation peut accroître la portée de ce sort de 1,6 km.

VENT DE MURMURES

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

Si ce sort est lancé avec succès, le shugenja pourra savoir si la dernière phrase prononcée par la cible est vraie. Ce sort ne révélera au shugenja que ce que la cible pense être vrai et n'a pas le pouvoir de déterminer la véracité d'une affirmation par-delà les convictions de la personne qui fournit cette information.

On raconte que ce sort peut se retourner contre le shugenja si celui-ci l'utilise trop souvent car les esprits de l'Empire trouvent insultant que quelqu'un remette sans cesse en cause les paroles d'un honorable samurai. C'est pourquoi les shugenja racontent que ceux qui lancent ce sort trop souvent se retrouveront eux-mêmes incapables de formuler un mensonge car ils seront liés par les esprits qu'ils ont insultés.

Niveau de Maîtrise 3

APPEL DU BROUILLARD

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : rayon de 6 m

Portée : 30 m

Lorsque le sort " Appel du brouillard " est lancé, le shugenja invoque d'épais nuages qui donnent naissance à une nappe de brouillard dans la zone d'effet. Les nuages descendent en fait des cieux à l'appel du shugenja. C'est pourquoi un peu de rosée se dépose sur la zone d'effet, la recouvrant d'humidité, et la visibilité est alors limitée à 1,5 m. Elle affaiblirait notablement les éventuels feux de petite taille et éteindra les flammes vacillantes des bougies, par exemple, mais les foyers plus vigoureux ne s'en trouveront pas plus mal.

Lorsque le sortilège prend fin, le brouillard se dissipe normalement en une dizaine de minutes.

ESSENCE DE L'AIR

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Lorsqu'un shugenja lance ce sort, les esprits de l'Air se rassemblent et attirent l'attention vers tous les recoins d'une pièce autre que l'endroit où se tient véritablement la cible du sort. Il sert essentiellement à détourner l'attention de la cible, lui permettant ainsi de se déplacer comme si elle était invisible. Les personnes abusées par ce sort ne réalisent pas qu'elles sont trompées par les kami de l'Air et continuent leur chemin sans prendre conscience que la personne " invisible " est en réalité présente.

Tant que la cible n'attire pas l'attention sur elle, il sera impossible de la détecter par des moyens normaux. En revanche, si elle tente une action qui risque d'attirer l'attention sur elle (comme ramasser quelque chose, tenter de frapper quelqu'un, ou simplement parler), l'effet du sort sera brisé.

INTANGIBILITÉ

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 5 tours

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Grâce à ce sort, le jeteur de sorts devient aussi intangible que l'air et peut traverser des objets solides à une vitesse de 30 cm par tour. Les objets dont la vitesse est supérieure à 30 cm par tour (des passes faites au sabre, par exemple) ne sont pas affectés par ce sort et peuvent donc atteindre le shugenja comme si de rien n'était.

MURMURES OUBLIÉS

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

Lorsque quelqu'un est pris pour cible par ce sort, les esprits du vent pénètrent son âme et lui retirent une infime partie de sa psyché, effaçant ainsi quelques-uns de ses souvenirs. La cible est immédiatement victime d'une légère désorientation et oublie les 5 dernières minutes de son existence. Mise à part cette rapide confusion, c'est comme si ces cinq minutes n'avaient jamais existé. Ce sort est souvent utilisé par des shugenja courtisans pour faire oublier à un individu important un faux pas dont ils viennent de se rendre coupables.

SAGESSE DES KAMI

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 heure

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Ce sort réorganise les propres souvenirs du shugenja, qui se trouvent améliorés par l'intellect et la faculté d'adaptation des kami de l'Air. Pendant qu'ils l'assistent, le shugenja peut attribuer son rang de Maîtrise à n'importe quelle compétence de son choix le temps de la durée du sort.



Ce sort n'affecte qu'une seule compétence, et une fois lancé, les souvenirs du shugenja ne pourront pas être réorganisés sans relancer le sortilège. Les kami de l'Air remettent en état tous les souvenirs du shugenja lorsque le sort expire, comme s'ils n'avaient jamais été affectés par le sort.

VITESSE DU VENT

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 5 minutes

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ce sort permet à la cible de courir deux fois plus vite que la normale pendant toute sa durée. De plus, la cible étant en partie portée par les esprits du vent obligeants, elle peut voyager sans se fatiguer.

Si la cible entreprend une action autre que courir, parler ou exécuter de simples tâches alors qu'elle se déplace, les esprits du vent se fatigueront du shugenja et le quitteront. Et le sort prendra fin.



Niveau de Maîtrise 4

DOMINATION DE L'ESPRIT

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 6 m

Un shugenja utilisant ce sortilège fait appel à la puissance suprême des esprits du vent afin de dominer et de contrôler l'esprit d'un individu en réarrangeant tous ses schémas mentaux. Les esprits du vent causent des ravages au niveau des souvenirs et des pensées de la cible, la rendant complètement incapable d'autodétermination.

Le ND de base de ce sort est de 35. Si le shugenja réussit à l'invoquer avec succès, il prend alors le contrôle de l'esprit de la cible : celle-ci obéira à toutes les instructions que lui donnera le jeteur du sort. Notez que ce sort crée un automate et non pas un serviteur volontaire. La cible ne fera rien si le shugenja ne lui donne pas un ordre direct et explicite et pourra même se blesser en essayant d'accomplir une tâche qui ne lui a pas été expliquée correctement. Ce sort est désapprouvé par la majorité des Rokugani et fut autrefois utilisé pour transformer le puissant shugenja maho-tsukai Asahina Yajinden en simple jardinier, en châtiment pour ses crimes contre l'Empire.

INVOCATION DU VENT

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30 m

Le shugenja invoque des esprits du vent qui immobilisent et soulèvent la cible dans les airs. Il obtient un contrôle total des mouvements de la cible. Celle-ci peut être déplacée de 3 x (rang d'Air du shugenja + rang de Maîtrise) mètres par tour.

On peut faire appel à des augmentations pour ajouter des cibles supplémentaires à raison d'une augmentation par cible supplémentaire.

LIEU SACRÉ

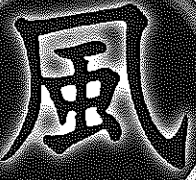
Niveau de Maîtrise : 4

Durée : instantanée

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Lorsque ce sort est invoqué, le shugenja et tous les objets qu'il porte sont immédiatement envoyés dans un lieu spécifique (habituellement la résidence du shugenja, son école ou tout autre lieu personnel). Celui-ci doit être nommé et préparé à l'avance, et doit être unique (impossible d'en préparer plusieurs à la fois). Pour ce faire, le shugenja doit donc étudier avec soin la position exacte de tous les objets s'y trouvant et tracer des symboles à l'endroit précis où il apparaîtra. Si le lieu subit une modification, même minime, entre le moment où le shugenja l'a préparé et le moment où il lance le sort, ce dernier échouera automatiquement. La distance à franchir lors du transport peut être de tous ordres.



MUR D'AIR

Niveau de Maîtrise : 4
 Durée : 1 heure
 Zone d'effet : Spéciale
 Portée : 30 m

Ce sort crée un mur d'Air d'une hauteur de 3 m, d'une épaisseur de 30 cm et d'une longueur de 7,5 m. Le mur ne peut être invoqué dans une zone où se trouvent des personnes. Quiconque essaye de traverser le mur doit réussir un jet en utilisant sa Terre contre un ND égal à l'Air du shugenja x son rang de Maîtrise ; si l'individu échoue, il est repoussé en arrière de 1,5 m par rang d'Air du shugenja et subit 1g1 de dommages pour 3 m parcourus (arrondir au chiffre inférieur).

Le mur arrêtera les projectiles, flèches et armes à distance de tous ordres. Les personnes qu'il protège, de quelque côté qu'elles se trouvent, resteront donc hors de portée.

SYMBOLE DE L'AIR

Niveau de Maîtrise : 4
 Durée : permanente
 Zone d'effet : Rayon de 3 m
 Portée : 7,5 m

Grâce à ce sort, le shugenja trace magiquement le symbole de l'Air sur un objet, en général un seuil de porte, une porte ou tout autre lieu de passage similaire. Les individus autres que le shugenja pénétrant dans la zone d'effet du symbole sont bientôt la proie d'un sommeil magique.

Les cibles peuvent effectuer un jet d'opposition en utilisant leur rang de Terre contre celui de l'Air du shugenja. Si la cible n'est pas stimulée (c'est-à-dire si elle est assise sur un banc et regarde des oiseaux), elle s'endormira rapidement. Si la cible ne sombre pas dans le sommeil, toutes ses actions se feront en lançant 2 dés de moins en raison de son engourdissement, et cela jusqu'à ce qu'elle quitte la zone d'effet. Tout shugenja connaissant ce sort peut lancer un " Symbole de l'Air " sur un " Symbole de l'Air " déjà existant afin de le dissiper. Si l'objet sur lequel le symbole a été tracé est déplacé ou se déplace, le sort est annulé.

Niveau de Maîtrise 5

COMMANDER AUX NUAGES

Niveau de Maîtrise : 5
 Durée : 1 jour
 Zone d'effet : rayon de 1,6 km
 Portée : le shugenja

Le shugenja peut utiliser ce sort pour modifier les conditions climatiques de la zone où il se trouve. Il peut ainsi contrôler la température, la force du vent et les précipitations à cet endroit. Le MJ choisit les conditions climatiques actuelles et le shugenja peut alors décider de les modifier d'une ligne vers le haut ou vers le bas. Il lui sera possible de les modifier d'un rang supplémentaire par augmentation demandée.

Température	Vent	Précipitations
Canicule	Calme	Dégagé
Très chaud	Modéré	Partiellement nuageux (bruine/neige)
Chaud	Fort	Nuageux (pluie/neige moyenne ; légère grêle)
Frais	Orage	Couvert (pluie battante/neige/grêle)
Froid	Tempête	Tempête (pluie diluvienne/neige/grêle battante)

COUTEAUX MEURTRIERS

Niveau de Maîtrise : 5
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : spéciale
 Portée : le shugenja

Lorsque ce puissant sort est invoqué, le shugenja étend les bras devant lui et une forte rafale de vent s'échappe de ses mains. Celle-ci couvre une distance de 7,5 m à partir des mains du shugenja et mesure 3m de large à sa base. Elle est suffisamment puissante pour soulever et projeter quiconque se trouve dans sa zone d'effet. Les personnes affectées sont envoyées à 6 m dans les airs et subissent 5g3 de dommages en retombant au sol.

Les vents créés par ce sort sont violents et peuvent déchirer des objets de grosse taille ou détruire des objets plus petits. Les lanternes en papier seront réduites à néant, les chevaux forcés de s'agenouiller et les kimonos seront mis en lambeaux par la puissance brute des kami de l'Air. Le sort peut également souffler des maisons en papier de riz, des portes en bois, des bâtiments miteux et des arbustes.

POISON DE L'ARAIGNÉE DU VENT

Niveau de Maîtrise : 5
 Durée : 10 minutes
 Zone d'effet : rayon de 7,5 m
 Portée : 30 m

Ce sort transforme l'air contenu dans la zone d'effet en un gaz empoisonné. Ce nuage se déplace au niveau du sol, d'affreux visages et d'horribles griffes émergent de la zone d'effet. Il peut facilement dépasser la monture la plus rapide et étouffera, jusqu'à ce que mort s'en suive quiconque restera dans sa zone d'effet.

Le gaz qui y est emprisonné brûle les yeux et les sinus, blesse les yeux et la gorge et brûle littéralement la peau de ceux qui sont pris au piège à l'intérieur du nuage. Il cause également d'atroces nausées, de violentes douleurs et d'horribles suffocations.

Quiconque se retrouve pris à l'intérieur du nuage devra immédiatement faire un jet de Constitution contre un ND égal au rang de l'Air du shugenja x son rang de Maîtrise ou il tombera à terre, aveuglé et suffoquant temporairement. Personne ne peut quitter le nuage sans avoir au préalable réussi deux jets consécutifs de Constitution. Les victimes subissent 2g2 de dommages à chaque tour qu'elles passent dans la zone d'effet.

風

TOURBILLON

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : rayon de 6 m

Portée : champ de vision

Ce sort crée un puissant tourbillon d'air qui se déplace au gré de la volonté du shugenja, dévastant tout sur son passage. Le sort affecte un rayon de 6 m, invoquant tous les esprits de l'Air disponibles. Le tourbillon peut être déplacé de 3 m par tour par le shugenja qui lui commande de partir et de changer d'endroit.

Les infortunées personnes qui se retrouvent prises à l'intérieur du tourbillon subissent 4g4 de dommages chaque tour, jusqu'à ce qu'elles quittent sa zone d'effet. Les déplacements à l'intérieur du tourbillon sont réduits de 75%. Il faut préciser que les esprits s'y trouvant sont amicaux envers le shugenja contrôlant le sort, qui peut librement le traverser sans subir de dommages. Cela n'est toutefois pas vrai pour les amis du shugenja, car les esprits du vent ne respectent que celui qui les a invoqués.

Niveau de Maîtrise 6

BÉNÉDICTIONS DE JIZO

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Le bénéficiaire de ce sortilège voit les sorts qui le prennent pour cible se retourner contre le jeteur de sorts adverse. Ce dernier subit tous les effets de ses propres sorts avec tous les désavantages qui en découlent. Les " Bénédiction de Jizo " affectent seulement les sorts qui prennent pour cible le bénéficiaire, et lui seul : les sorts de zone ne sont pas renvoyés vers le shugenja adverse. Néanmoins, de tels sorts n'ont aucun effet sur un individu protégé par " Bénédiction de Jizo ".

Chose étrange, ce sort ne protège pas le bénéficiaire contre le sort " Transfert d'énergies. "

CONTRÔLE DE L'AIR

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : concentration

Zone d'effet : rayon de 3 m

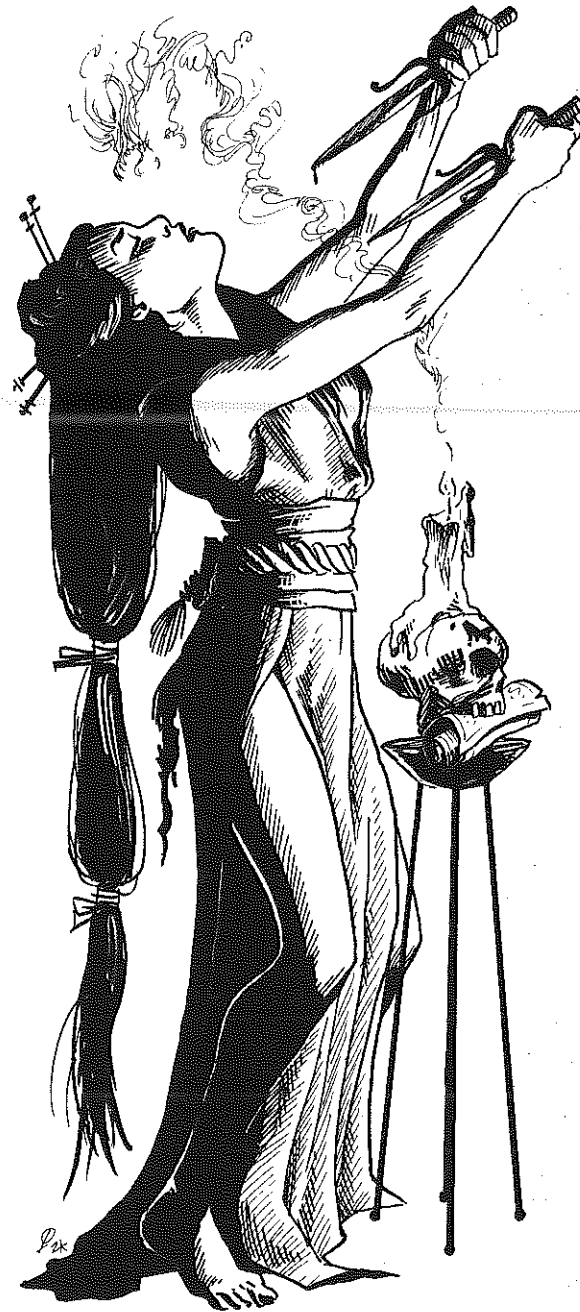
Portée : 7,5 m

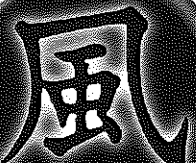
Grâce à ce sort, le shugenja atteint une telle proximité avec l'élément de l'Air qu'il peut en fait lui ordonner de prendre forme, puis contrôler ses actions. Le shugenja peut contrôler un volume d'Air allant jusqu'à 7,5m³ qui prendra une forme vaguement humanoïde et brumeuse, aux ordres du shugenja.

L'air souffle violemment autour de lui sur un rayon de 9 m, emportant de petits objets, et dévie tout corps tentant de le traverser, des flèches, par exemple. Quiconque se trouve dans le rayon d'action doit réussir un jet simple de Réflexes (ND égal au rang d'Air du shugenja x son rang de Maîtrise) ou être projeté à terre. Si le jeteur commande à l'air de combattre, elle lancera et gardera un nombre

de dés égal au rang d'Air du shugenja pour frapper, chaque jet réussi projetant automatiquement l'adversaire à terre et lui infligeant 3g2 de dommages. Un adversaire envoyé au sol devra dépenser une action entière pour se relever.

Le shugenja peut également faire appel à ce sort pour contrôler jusqu'à 25 cubes d'Air de 30cm d'arête (comme créer un vent puissant soufflant dans un rayon de 7,5 m autour de lui pour souffler de petits objets ou des flèches, ou déplacer ce même volume d'air comme du brouillard dans n'importe quelle direction). Si le shugenja subit des dommages, le sort prend fin immédiatement et l'air redevient normal.





COURROUX DE KAZE-NO-KAMI

Niveau de Maîtrise : 6
 Durée : 1 heure
 Zone d'effet : rayon de 1,6 km
 Portée : le shugenja

Ce sort, s'il est lancé avec succès, invoque un violent ouragan qui est centré sur le shugenja. Le shugenja se trouve dans "l'œil" du cyclone ; il (et quiconque l'accompagne dans un rayon de 6 m) ne subit aucun effet néfaste tant qu'il demeure à cet endroit. Le cyclone produit des vents soufflant en tempête qui peuvent emporter tout corps pesant 250 kg ou moins. La visibilité est limitée à 30 cm et les actions physiques entreprises dans la zone d'effet s'effectuent en lançant 4 dés de moins. Les maisons ordinaires sont complètement détruites et les structures en bois seront sévèrement endommagées. Les structures en pierre ont une grande chance de pouvoir résister à l'ouragan. Quiconque se trouvant dans la zone d'effet devra réussir un jet de Constitution contre un ND de 20 pour éviter d'être malmené dans les airs et de subir 6g4 de dommages. Ceux qui réussissent ce jet (et ceux qui le ratent) sont continuellement bombardés de débris volants et subissent 3g1 de dommages par minute jusqu'à ce qu'ils quittent la zone d'effet ou trouvent refuge dans un bâtiment en pierre, une caverne ou une autre structure tout aussi protectrice.

SORTS DE LA TERRE



Niveau de Maîtrise 1

CROISSANCE RAPIDE

Niveau de Maîtrise : 1
 Durée : 1 minute
 Zone d'effet : rayon de 3 m
 Portée : 3 m

En faisant appel à la fertilité de la Terre et à la croissance rapide du printemps, le shugenja invoque les esprits endormis se trouvant dans le sol, leur insufflant une frénésie de croissance et d'activité. Toutes les plantes situées dans la zone d'effet se développent comme après un mois de croissance par minute d'effet du sort. Les plantes prises pour cibles par ce sort pendant plus de cinq minutes par jour le supportent mal, se flétrissent et meurent immédiatement - les esprits de la zone tombent alors en léthargie triste et saccageront probablement la terre et les récoltes de la prochaine saison.

EXCAVATION

Niveau de Maîtrise : 1
 Durée : permanente
 Zone d'effet : 2,8 m³
 Portée : 7,5 m

Lorsque le shugenja lance ce sort, les kami de la Terre quittent la zone, expulsés par le contrôle que le shugenja imprime à leur volonté. Les esprits de la Terre n'apprécient guère ce sort et il arrive qu'ils gardent une rancœur contre le shugenja qui les a forcés à quitter leur habitat. Lorsqu'il est invoqué, ce sort fait disparaître 30 m³ de terre, créant un trou à l'endroit ciblé. Cette excavation peut être invoquée au fond d'un tunnel (pour créer un passage) ou forer un véritable "trou" dans le sol sous un mur, sous une maison ou même sous les pieds d'un adversaire (qui bénéficiera tout de même d'un jet de Réflexes contre un ND de 20 pour éviter de tomber dans le trou au moment où il se forme).

FEUX DE LA FORGE

Niveau de Maîtrise : 1
 Durée : permanente
 Zone d'effet : 30 cm³
 Portée : 3 m

En faisant appel aux esprits des forges du Paradis Céleste, un shugenja peut réparer ce qui a été cassé et recoller ce qui a été fractionné. Ce sort affecte n'importe quel type de matériau - métal, bois, papier et tout autre matériau.

Ce sort répare instantanément n'importe quel objet ou pièce d'équipement tant que le volume de ce dernier n'est pas supérieur à 30 cm³. Toute magie ayant été contenue dans l'objet avant qu'il ne soit brisé est perdue. Ce sort n'a aucun effet sur un objet intact, ni sur un être vivant.

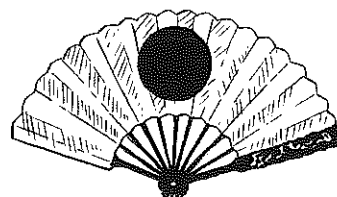
FRAPPE DE JADE

Niveau de Maîtrise : 1
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : 1 cible
 Portée : 30 m

Ce sort invoque la puissance de la Terre vengeresse, décidée à combattre les sombres esprits qui ont corrompu les étendues sud de l'Empire. C'est pourquoi il est très apprécié des shugenja du Clan du Crabe et qu'il est souvent enseigné dans leur école.

Ce sort ne peut être utilisé qu'à l'encontre de personnages ou de créatures infectés par la souillure de l'Outremonde. Si le sort est lancé avec succès, la victime subit 3g3 de dommages.

On peut faire appel à des augmentations pour en accroître la zone d'effet. Chaque augmentation ajoute une cible supplémentaire au sort. On peut aussi faire appel à des augmentations pour en multiplier les dommages. Chaque augmentation vous permet de lancer et de garder un dé supplémentaire.





GLYPHE DE PROTECTION ÉLÉMENTAIRE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Les esprits de la Terre protègent ceux qui ont le pouvoir de leur parler et les défendent contre toute attaque. La force de la roche est une alliée puissante et ce sort permet au shugenja de se mettre à l'écoute de la Terre qui l'entoure, absorbant sa puissance afin de se protéger. Lorsqu'il lance ce sort, le shugenja choisit un anneau. Pendant la durée du sort, quiconque tentera de lancer des sorts liés à cet élément sur le shugenja verra son ND augmenter de 5.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître cette pénalité. Pour chacune d'entre elles, le ND de votre adversaire est augmenté de 5 points supplémentaires.

PARALYSIE DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30 m

Ce sort invoque des esprits de la Terre qui parcourent le corps de votre adversaire, transférant ses forces dans l'inertie de la roche et de l'argile. La cible de ce sort voit son Agilité et ses Réflexes réduits de 1 rang pendant la durée du sort.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le nombre des victimes, à raison d'une cible supplémentaire à chaque fois.

TETSUBO DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Lorsque le shugenja lance ce sortilège, il invoque les kami de la Terre qui se fondent en une arme extrêmement puissante constituée de roche et de la terre la plus dure. Les kami ainsi invoqués prennent la forme d'un lourd tetsubo de roche. Cette arme se manie en utilisant la compétence Tetsubo (ou Subojutsu) et possède une VD de 3g3. Si le shugenja perd conscience ou trouve la mort, l'arme disparaît.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la VD de l'arme. Pour chacune d'entre elles, la VD augmente de 1g0.

VOLONTÉ ABSOLUE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 3 tours

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

Ce sort ne peut être lancé que sur un individu qui vient juste de recevoir un coup qui l'aurait normalement empêché de continuer à combattre (niveau de blessures épuisé, coma ou mort). Si le shugenja n'a pas utilisé son action au cours du tour pendant lequel il a été frappé, il peut lancer ce sort sur lui-même.

La cible peut donc continuer à agir avec un ND de +20 pendant la durée du sort. Lorsque celui-ci prend fin, la cible tombe dans le coma pendant 2 semaines (à moins qu'elle ne soit guérie et remonte au-dessus du niveau de blessures épuisé avant la fin du sort). Si la cible subit d'autres dommages, elle mourra lorsque le sort prendra fin (à moins qu'elle ne soit guérie et remonte au-dessus du niveau de blessures coma avant la fin du sort).

Niveau de Maîtrise 2

ARMURE DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Lorsque ce sort est lancé, des kami de la Terre viennent en aide au shugenja, se cramponnant invisiblement à sa peau afin d'absorber les coups qui devraient normalement le blesser. Ce sort durcit la peau du jeteur et lui donne une couleur légèrement grisée.

Pendant la durée du sort, tous les dés de dommages infligés au shugenja inférieurs ou égaux à son rang de Maîtrise sont ignorés.

COURAGE DES SEPT TONNERRES

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ce sort impressionnant fait appel aux esprits des ancêtres de Rokugan dont les cendres ont été mêlées à la terre. Il invoque leur courage et leur honneur afin qu'ils puissent soutenir l'esprit de leur descendant. La cible de ce sort est immunisée à la Peur pendant toute sa durée. Seuls les samurai appartenant aux sept clans majeurs peuvent en être la cible.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le nombre de cibles à raison d'une cible supplémentaire par augmentation.

INVOQUER UN ESPRIT DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 esprit

Portée : 3 m

Ce sort invoque un petit esprit de la Terre. Il mesure 15 cm, possède toutes les propriétés de la pierre et obéit aux ordres du shugenja. L'esprit est incapable de communiquer ou de comprendre un individu autre que le jeteur du sort. Les autres individus sont, pour l'esprit, aussi muets que la pierre peut l'être pour les humains normaux.

Les esprits de la Terre peuvent courir à une vitesse de 3 m par tour et porter des objets ne dépassant pas les 5 kg. Tous les anneaux de ces esprits invoqués sont égaux à la moitié du rang de Maîtrise du shugenja. Ces esprits jettent 1g1 pour frapper.

Chaque esprit inflige 2g1 de dommages en combat à mains nues en transformant leurs membres en éclats de pierre acérés. Ces esprits de la Terre se détruisent après avoir subi plus de 25 points de dommages.

MAINS D'ARGILE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Ce sort permet au shugenja de marcher sur n'importe quelle surface constituée de terre ou de pierre, sans glisser ou tomber, même s'il venait parcourir un plafond de pierre la tête en bas. Ce sort peut être utilisé pour grimper aux murs, pour descendre dans des fosses ou des crevasses, ou même pour marcher de côté le long d'une falaise ; en effet, les kami de la Terre s'accrochent à ses pieds et à ses chevilles, ce qui permet au shugenja d'adhérer fermement au sol.

Si le rythme de marche du shugenja s'accélère au-delà de la marche normale, le sort prendra instantanément fin.

PASSAGE SANS TRACE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 heure

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

En demandant aux esprits de la Terre de l'aider dans sa progression, le shugenja devient partie intégrante de la terre et reçoit la capacité de ne laisser aucune trace au sol, c'est-à-dire que les marques de son passage restent aussi invisibles que le vent soufflant sur l'herbe d'une prairie.

Grâce à ce sort, le shugenja peut traverser n'importe quel type de terrain sans laisser aucune empreinte perceptible.

SECOUSSE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 5 tours

Zone d'effet : 30 m

Portée : contact

Ce sort provoque un léger tremblement de terre qui cause de faibles dégâts matériels et peut détruire des bâtiments aux fondations fragiles. Les structures solides ne seront pas endommagées, bien que la chute d'objets posés sur des étagères soit possible. Ceux qui sont fragiles ou mal fixés se briseront donc probablement. Quiconque se trouvant dans la zone d'effet de ce sort sera affecté par un effet de Peur de 1, à l'exception du jeteur du sort.

Les effets de ce sort peuvent être ressentis jusqu'à 3 km environ à la ronde, bien que les individus situés à l'extérieur de la zone d'effet ne soient pas affectés par les répercussions mécaniques de ce sort.

On peut faire appel à des augmentations pour en accroître la zone d'effet de 30 m à chaque fois.

TOUCHER DE JUROJIN

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

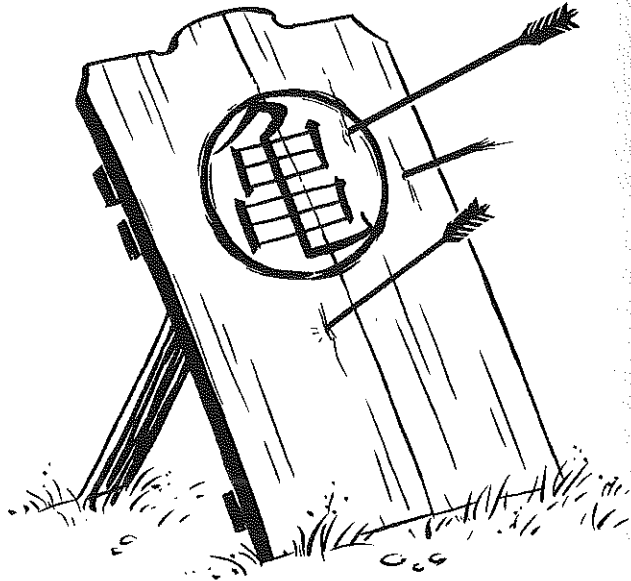
Portée : contact

En faisant appel aux énergies curatives de la Terre, le shugenja qui lance ce sortilège peut faire disparaître les maladies et/ou les poisons affectant le bénéficiaire de ce sort. Ceux-ci ne seront pas nécessairement connus du jeteur et il n'est d'ailleurs pas même obligatoire qu'il sache qu'un poison ou qu'une maladie affecte la cible. Le sort guérit simplement la cible de toute " impureté " présente dans son sang, laissant à cette dernière la sensation d'être revigorée.

Ce sort ne guérit pas les dommages infligés par le poison ou la maladie avant qu'il n'ait été lancé, mais en stoppe véritablement tous les effets secondaires - le malade est entièrement guéri et ne subit aucune autre séquelle. Les blessures et les furoncles prendront du temps à se résorber, mais il ne s'en formera pas de nouveaux et les risques de contagion disparaîtront. À la suite de sa guérison grâce au sort, la cible reste susceptible d'attraper une maladie identique ou d'être affectée par le même poison, si sa bêtise la pousse à se remettre en présence de ces risques.

Le MJ devra augmenter le ND de ce sort si le poison ou la maladie s'avèrent particulièrement puissants ou s'ils se sont développés depuis un certain temps.

Si le poison a été créé par un personnage (PJ ou PNJ), celui-ci pourra ajouter son rang de compétence Poison x son rang de Maîtrise au ND pour lancer ce sort.





Niveau de Maîtrise 3

FORCE DU CORBEAU

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 jour

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Lorsqu'il fait appel à la force du fidèle compagnon de Shinsei, le corbeau, le bénéficiaire de ce sortilège est immunisé aux effets de la souillure de l'Outremonde pendant un nombre de jours égal au rang de Maîtrise du shugenja. Si la cible commet une action ayant un lien quelconque avec la souillure de l'Outremonde (comme par exemple la pratique de la maho), ce sort ne lui offrira plus aucune protection. Le shugenja peut utiliser une augmentation par cible supplémentaire à affecter.

GRIFFES DU LION

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Lorsque le shugenja fait appel au lion, il gagne la force et la férocité d'un des prédateurs les plus redoutés de Rokugan. Ce sort lui permet de lancer et garder 2 dés supplémentaires en combat à mains nues.

LAME IMMORTELLE

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 arme

Portée : contact

Note : Une heure est nécessaire pour lancer ce sortilège.

Ce sort donne un peu de la Terre du shugenja à une arme. Il augmente la VD de l'arme visée de 1g1. Ainsi, si le sort est lancé sur un katana possédant une VD de 2g2, il verra sa VD augmentée à 3g3. Ce sort ne fonctionne que sur les armes en acier et n'affecte donc pas les armes faites de bois et d'acier ou tout autre matériau. Il peut être lancé sur des armes possédant des lames en acier et des poignées en bois (comme le naginata, le kama, etc.) mais pas sur des armes faites de matériaux mêlés ou non appropriés (comme le tetsubo, le tessen, etc.).

Un shugenja ne peut posséder sur lui à un moment donné qu'une arme enchantée par le sort "Lame immortelle". Si un shugenja a déjà enchanté une arme et tente d'enchanter une seconde arme (ou enchante sa première arme une seconde fois), le premier sort lancé sera annulé et l'arme qui avait été enchantée redeviendra absolument normale.

PRÉSERVATION

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 mois

Zone d'effet : 1 objet

Portée : contact

La cible de ce sort doit être un objet fait d'une matière organique morte. Les esprits de la Terre se trouvant à l'intérieur de l'objet seront apaisés et rassasiés, et incapables de se nourrir de la matière composant l'objet pendant la durée du sort. L'objet ainsi protégé ne se décomposera pas, ne pourrira pas et ne s'abîmera pas.

PROTECTION BIENVEILLANTE DE SHINSEI

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 heure

Zone d'effet : rayon de 5 m

Portée : contact

Ce sort ne peut être lancé que sur un objet fait de jade, généralement un chapelet de prière ou un objet provenant d'un temple de Shinsei. Lorsque ce sort est lancé, les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet du sort sentent une grande quiétude les envahir. Si un personnage à l'intérieur de la zone d'effet a pour intention de porter atteinte à quelque chose ou quelqu'un, il devra auparavant surmonter les effets de ce sort.

À cette fin, il doit réussir un jet de Volonté contre un ND égal au rang de Terre du shugenja x son rang de Maîtrise.

Si l'objet en question se trouve à l'intérieur d'un temple de Shinsei, le rayon d'effet est multiplié par dix et le sort ne prendra fin qu'à l'aube suivante.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la zone d'effet de ce sort. Chacune d'entre elles élargit la zone d'effet de 1,5 m (si l'objet se trouve dans un temple de Shinsei, cette augmentation sera prise en compte avant la multiplication).

PROTECTION DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 heure

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

En invoquant les esprits de la Terre pour le protéger et le guider, le shugenja qui lance ce sort se voit accorder une protection contre la température et le mauvais temps. La cible de ce sort est immunisée aux grands vents, à la chaleur, à la neige, aux grands froids et à toute autre forme de condition météorologique hostile pendant la durée du sortilège.

Niveau de Maîtrise 4

ARMURE DE L'EMPEREUR

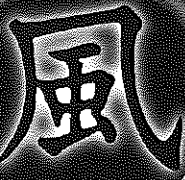
Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Bénéficiant du pouvoir des esprits de la Terre les plus anciens et les plus honorables, la cible de ce sort se recouvre d'un vernis gris sombre. Celui-ci rend sa peau aussi solide et résistante que la roche,



mais toutefois aussi flexible et souple que le cuir. La cible peut absorber un nombre de dommages par coup égal à son rang de Maîtrise x 2.

FRACASSEMENT

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 objet
Portée : 30 m

Ce sort provoque la colère des esprits de la Terre se trouvant dans un objet. Ils s'en extraient violemment, et celui-ci explose sous la pression. Ce sort peut être utilisé pour fracasser un objet inorganique d'un volume égal à 30 cm³ par rang de Terre du shugenja. Quiconque se trouvant dans un rayon de 3 m lorsque l'objet explose subira 2g1 de dommages en raison des débris éjectés. Les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

MUR DE TERRE

Niveau de Maîtrise : 4
Durée : Permanente
Zone d'effet : Spéciale
Portée : 30 m

Ce sort commande aux esprits supérieurs de la Terre de s'élever sur l'ordre du shugenja. La terre et la pierre d'un terrain sont donc contraintes de se soulever soudainement, créant ainsi une barrière massive. L'utilisation de ce sort crée un mur de terre et de pierre d'une hauteur de 3 m, d'une épaisseur de 30 cm et d'une longueur de 7,5 m s'apparentant à une enceinte de forteresse et n'étant donc vulnérable qu'aux engins de siège.

Le mur peut être moins long ou moins épais, au choix du shugenja, mais doit respecter les proportions appropriées, en sachant que le volume perdu ne peut pas être 'intégré' dans le reste du mur. Cette altération du volume signifie que le mur peut être utilisé pour condamner un passage, réparer des parapets endommagés ou condamner pratiquement hermétiquement l'entrée d'une caverne.

SYMBOLE DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 4
Durée : permanente
Zone d'effet : rayon de 3 m
Portée : 7,5 m

Avec ce sort, le shugenja trace magiquement le symbole de la Terre sur un objet, en général un seuil de porte, une porte ou un lieu similaire. Toute personne autre que le shugenja s'approchant de la zone d'effet du symbole ressent les effets d'un étourdissement magique. La cible peut effectuer un jet d'opposition d'Air contre le rang de Terre du shugenja ayant lancé le symbole. Un échec signifie que la cible est étourdie.

Elle subira donc les désavantages suivants : elle ne pourra ni agir, ni se déplacer au cours du premier tour. Son esprit est ébranlé et le sort l'a remplie de stupeur. À chaque tour suivant, elle retrouve un peu de ses facultés auditives et de sa mobilité, mais lancera 4 dés de moins à

toutes ses actions tant qu'elle ne quittera pas la zone d'effet. Quiconque connaît ce sort peut le lancer sur un " Symbole de la Terre " déjà existant afin de le dissiper. Si l'objet sur lequel le symbole est tracé est déplacé ou s'il se déplace lui-même, le sort prend fin.

TOMBE DE JADE

Niveau de Maîtrise : 4
Durée : jusqu'à l'aube
Zone d'effet : 1 cible
Portée : 30 m

Ce sort ne peut être utilisé que sur des personnes ou des créatures infectées par la souillure de l'Outremonde. Si le sort est lancé avec succès, la peau de la cible se transforme en jade. Elle subit immédiatement 3g3 de dommages, puis 2g2 de dommages à chaque tour jusqu'à ce qu'elle se libère de sa prison de jade (les dommages infligés lors du tour où elle y parviendra seront toutefois pris en compte).

À chaque tour de son emprisonnement, la cible peut réaliser un jet simple de Terre contre un ND égal au rang de Terre du shugenja x son rang de Maîtrise pour tenter de se libérer.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le ND de la Tombe de jade. Chaque augmentation augmente le ND pour se libérer de la victime de 5.

Niveau de Maîtrise 5

DÉSINTÉGRATION

Niveau de Maîtrise : 5
Durée : permanente
Zone d'effet : 30 m³
Portée : champ de vision

Ce sort oblige les kami de la Terre situés dans la zone ciblée à abandonner leurs devoirs par obéissance au shugenja possédant une si grande maîtrise de la Terre. Au moment où ils quittent leur habitat, la zone ciblée commence à disparaître, déchirée par leur fuite. Ce sort désintègre jusqu'à 30 m³ de terre, pierre, cristal ou toute autre matière minérale. Ce sort ne peut pas être utilisé sur des êtres vivants (à l'exception toutefois des esprits de la Terre). Les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

POINTES DE TERRE

Niveau de Maîtrise : 5
Durée : 1 heure
Zone d'effet : rayon de 30 m
Portée : champ de vision

Sous l'effet de ce sort, le sol affecté fait soudainement naître des pointes de 20 à 30 cm de longueur, extrêmement acérées. Elles peuvent être faites de pierre, de cristal, etc., en fonction de la composition du sol.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet doit immédiatement effectuer un jet de Réflexes contre un ND de 40 sous peine de tomber et de subir des dommages égaux au rang de Terre du shugenja. Quiconque traverse cette zone est limité à un déplacement de 30 cm par tour.



Quiconque tente d'adopter un rythme de marche plus rapide doit réussir un jet de Réflexes contre un ND de 30 sous peine de tomber et de subir des dommages égaux à (rang de Terre du shugenja) g2.

PRISON DE TERRE

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Portée : 30 m

Ce sort crée une prison magique qui affecte toutes les créatures surnaturelles comme par exemple les oni, les esprits malfaisants, les créatures de l'Outremonde et quiconque possédant des points de Souillure. Le shugenja doit s'être muni d'un diamant qui servira de prison. Le jeteur de sorts psalmodie les paroles rituelles et doit faire un jet d'opposition avec la cible. Si le shugenja l'emporte, l'essence de la cible est emprisonnée à l'intérieur du diamant jusqu'à ce que ce dernier soit brisé, que le shugenja libère la créature ou qu'il trouve la mort. Si la créature remporte le jet d'opposition, elle devient généralement furieuse à l'encontre du jeteur du sort et fera tout pour l'éliminer.

TREMBLEMENT DE TERRE

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 5 tours

Zone d'effet : rayon de 60 m

Portée : contact

Ce sort provoque un fort tremblement de terre. Seuls les bâtiments les plus solides de Rokugan peuvent y résister et seront tout de même sévèrement endommagés. Toute personne située dans la zone d'effet, à l'exception du jeteur du sort, est la proie d'un effet de Peur de 2. Les effets de ce sort peuvent être ressentis à des kilomètres à la ronde (bien que ceux qui se trouvent à l'extérieur de la zone d'effet ne soient pas sujets aux effets mécaniques de ce sort).

Il faut préciser que les sept clans majeurs considèrent l'utilisation de ce sortilège comme une déclaration de guerre et qu'ils envieront certainement des groupes de samurai détruire le shugenja qui a utilisé ce sort sans raison apparente.

On peut faire appel à des augmentations pour en accroître la zone d'effet. Chacune d'entre elles élargit la zone d'effet de 30 m.

Niveau de Maîtrise 6

CONTRÔLE DE LA TERRE

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : concentration

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : 7,5 m

Grâce à ce sort, le shugenja se lie tellement avec l'élément de la Terre qu'il peut lui commander de prendre forme et contrôler les actions de tous les kami situés dans cette zone.

Il est ainsi capable de contrôler jusqu'à un volume de Terre allant jusqu'à 7,5 m³ qui s'élèvera du sol pour prendre une forme vaguement humanoïde.

Pendant la durée du sortilège, les kami de la Terre ainsi unis accompliront toute tâche ou devoir que leur dictera le shugenja, y compris des actions où ils pourraient risquer leur vie. Si le shugenja ordonne à la créature de Terre de combattre, elle lancera et gardera un nombre de dés égal au rang de Terre du shugenja et infligera 8g5 de dommages à ces adversaires.

Le shugenja peut également utiliser ce sort pour déplacer 75 m³ de terre (par exemple, en provoquant un glissement de terrain, en ébranlant les fondations d'une habitation ou en créant une fosse). Le sort prendra immédiatement fin si le shugenja se voit infliger des dommages et les esprits retourneront alors dans le sol, sous leur forme ordinaire.

FORCE DES KAMI

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

En invoquant les plus puissants kami de la Terre, afin qu'ils servent de gardiens et de protecteurs, le shugenja qui lance ce puissant sort se trouve protégé contre les attaques les plus violentes. Pendant la durée du sortilège, le bénéficiaire est complètement immunisé aux dommages standard de toute sorte. Les coups portés par les katana, les tetsubo, les flèches et les armes de ce type ne sont d'aucun effet pour la cible de ce sort, protégée par une laque cristalline pratiquement invisible recouvrant sa peau. Toutefois, les effets de sorts et de nemuranai l'affecteront normalement.

VAPEURS DE JIGOKU

Niveau de Maîtrise : 6

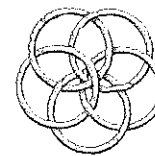
Durée : 1 minute

Zone d'effet : rayon de 4,5 m

Portée : 30 m

Ce sort fait apparaître une fissure de 30 cm dans la terre au sein d'une zone située dans un rayon de 22,5 m autour du shugenja. Des vapeurs horriblement nocives s'échappent de cette fissure et peuvent affaiblir ou même tuer quiconque se trouvant dans un rayon de 4,5 m. Une personne prise au piège dans la zone d'effet subit immédiatement 5g5 de dommages, qui se prolongeront à chaque tour tant qu'elle ne quittera pas la zone d'effet. Ce sort est principalement utilisé sur les champs de bataille.

Afin de l'activer, le shugenja doit posséder un petit morceau de corde ou de ficelle en soie et le déchirer au moment où il commande aux esprits de la Terre de lui obéir.



風



SORTS DU FEU



Niveau de Maîtrise 1

AILES DE FEU

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Le sort enflamme les bras du shugenja et les transforme en incroyables ailes ardentes. Bien que le jeteur du sort ne subisse aucun dommage du fait de ces appendices en feu, elles peuvent être utilisées en combat pour infliger 1g1 de dommages (en plus des dommages normaux causés par le combat de mêlée lui-même) à un adversaire suffisamment idiot pour s'en approcher ou les traverser. Ce sort permet au shugenja de se poser sans risque, s'il chute, d'une hauteur, quelle qu'elle soit, et même de planer sur de courtes distances depuis un sommet.

EXTINCTION

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : rayon de 30 m

Portée : le shugenja

Lorsque ce sort est invoqué, les esprits du Feu se trouvant dans la zone d'effet en sont chassés et fuient rapidement sans désir d'y revenir. Tous les feux non magiques situés dans la zone s'éteignent instantanément.

Si le shugenja utilise ce sort à sa puissance maximum, c'est-à-dire que tous les esprits du Feu sont chassés de la zone d'effet, toute tentative future de communiquer avec les esprits du Feu de cette zone sera inutile, puisqu'ils en seront absents.

FEUX DE LA DESTRUCTION

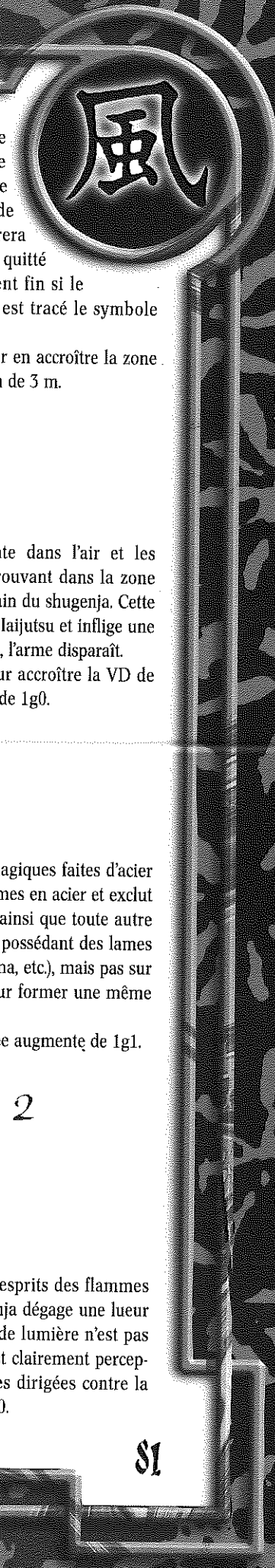
Niveau de Maîtrise : 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : rayon de 9 m

Portée : le shugenja

Ce sort est considéré comme extrêmement dangereux, car il courrouce les esprits du Feu invoqués à cet effet. Il provoque la frénésie de ceux d'entre eux qui sont présents dans la zone d'effet,



produisant une réaction par mélange avec l'air se traduisant par une violente et dévastatrice explosion de flammes. Lorsque ce sort est lancé, une grosse boule de feu éclate à l'endroit où se trouve le shugenja, infligeant à tous les individus présents dans la zone d'effet XgX de dommages, X correspondant au rang de Feu du shugenja. Les esprits du Feu reconnaissent leur maître et évitent au mieux de le blesser – il ne subit que la moitié des dommages causés par ce sort (arrondis à l'inférieur).

FEUX PURIFICATEURS

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 7,5 m

Ce sort fait appel au caractère protecteur du Feu et lui demande d'entourer les personnes ciblées de ses flammes purificatrices. La cible de ce sort et tout son équipement sont soudainement cernés de feux magiques qui vacillent autour de son corps et de son matériel. La cible de ce sort ne subit aucun dommage par le feu, mais quiconque entre en contact physique avec elle ou son équipement subit 1g1 de dommages (en plus des dommages reçus au cours d'un éventuel combat de mêlée avec la cible).

L'équipement de la cible ne bénéficie de cette protection que s'il reste en contact avec le shugenja (par exemple, si la cible de ce sort pose quelque chose à terre, puis tente de le reprendre, l'objet aura été endommagé par le feu). Si le shugenja est immergé dans l'eau, le feu s'éteindra, mais reprendra aussitôt dès le shugenja reviendra au sec.

FUREUR D'OSANO-WO

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30 m

Ce sort fait appel à la célèbre colère du kami des tempêtes, incitant les esprits du Feu qui suivent Osano-Wo à s'exprimer au nom de leur maître. La cible de ce sort est frappée par un éclair de foudre provenant du ciel, un feu sacré traversant les nuages et carbonisant la terre sur toute la zone d'effet. Tous les individus se trouvant dans un rayon de 3 m de la cible doivent réussir un jet de Constitution contre un ND de 10 sous peine de surdité pendant trois actions. S'il pleut dans la zone d'effet, le sort infligera 3g3 de dommages. Sinon, ils seront en règle générale de 3g2 dommages.

GLYPHE DE PROTECTION CONTRE LE MAL

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 jour

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : contact

Ce sort nécessite 10 tours pour être invoqué, car il implique un processus élaboré de préparation. Le shugenja doit tout d'abord tracer un symbole mystique sur l'objet qu'il veut protéger à l'aide d'une craie, de peinture ou d'encre.

Une fois que le glyphe est achevé, toute créature infectée par la souillure de l'Outremonde se trouvant dans la zone d'effet du sort subira immédiatement 5g5 de dommages à chaque tour, car son sang entrera en ébullition et ce, tant qu'elle n'en aura pas quitté la zone d'effet. Ce sort prend instantanément fin si le symbole est souillé ou si l'objet sur lequel est tracé le symbole est déplacé.

On peut faire appel à des augmentations pour en accroître la zone d'effet. Chacune de celles-ci l'élargit d'un rayon de 3 m.

KATANA DE FEU

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Ce sort invoque la chaleur éparse présente dans l'air et les ressources de n'importe quelle flamme se trouvant dans la zone d'effet pour créer un katana de Feu dans la main du shugenja. Cette arme s'utilise avec la compétence Kenjutsu ou Iaijutsu et inflige une VD de 3g3. Si le shugenja s'évanouit ou meurt, l'arme disparaît.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la VD de l'arme. Chacune d'entre elles augmente la VD de 1g0.

LAME ACÉRÉE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 arme

Portée : contact

Ce sort ne peut affecter que des armes non magiques faites d'acier véritable. Ce sort ne fonctionne que sur des armes en acier et exclut donc les armes constituées de bois et d'acier, ainsi que toute autre combinaison. Il peut être lancé sur des armes possédant des lames en acier et des poignées en bois (naginata, kama, etc.), mais pas sur des armes combinant plusieurs matériaux pour former une même surface (tetsubo, tessen, etc.).

Pendant la durée du sort, la VD de l'arme ciblée augmente de 1g1.

Niveau de Maîtrise 2

AURA DE FLAMMES

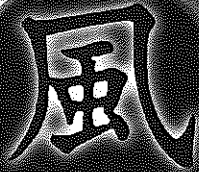
Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Le jeteur de ce sort enveloppe son corps des esprits des flammes bienfaiteurs. Lorsque ce sort est actif, le shugenja dégage une lueur magique de couleur rouge pâle (cette source de lumière n'est pas suffisante puissante pour pouvoir lire, mais est clairement perceptible à la lumière du jour). Toutes les attaques dirigées contre la cible de ce sort voient leur ND augmenter de 10.



COMBUSTION INFERNALE

Niveau de Maîtrise : 2
 Durée : 1 minute
 Zone d'effet : 1 objet (jusqu'à 60 cm³)
 Portée : 75 m

Ce sort produit un état d'excitation chez le kami du Feu contenu dans un objet inanimé, provoquant la combustion spontanée de ce dernier. Quiconque se trouvant en contact avec l'objet subira 2g2 de dommages à chaque tour jusqu'à ce qu'il lâche l'objet. Les objets inflammables seront détruits par ce sort (ainsi que ceux susceptibles de fondre). Ce sort ne peut pas affecter l'acier ou les objets de métal forgé, mais un bracelet en or fondra intégralement jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

FEU INTÉRIEUR

Niveau de Maîtrise : 2
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : 1 cible
 Portée : 30 m

En invoquant les esprits du Feu en un seul lieu, le shugenja crée une petite boule de flammes qui flotte dans sa paume, ne lui causant aucun dommage. Mais lorsque le shugenja la lance, elle se transforme en une grosse sphère de feu suffisamment puissante pour embraser tous les objets inflammables dans la zone et détruire les objets en bois et en papier de taille moyenne (comme le mur d'une maison, une paroi coulissante shoji, etc.).

Ce sort crée donc une boule de feu que le shugenja peut envoyer sur une cible. Si le sort est invoqué avec succès, la cible subira XgX de dommages, X représentant le rang de Feu du shugenja. On peut faire appel à des augmentations pour en accroître la zone d'effet. Chacune d'entre elles permettra d'affecter une cible supplémentaire.

INVOQUER UN ESPRIT DU FEU

Niveau de Maîtrise : 2
 Durée : 1 minute
 Zone d'effet : 1 esprit
 Portée : 3 m

Ce sort invoque un esprit du Feu de petite taille. Il mesure 15 cm, possède toutes les propriétés du Feu et obéit aux ordres du shugenja. À l'exception de ce dernier, l'esprit ne peut communiquer avec ou comprendre d'autres personnes.

Les esprits du Feu sont capables de voler à une vitesse de 7,5 m par tour. Ils peuvent embraser n'importe quelle matière inflammable et, si le shugenja leur ordonne d'attaquer, ils infligeront 2g2 de dommages. Tous les anneaux de ces esprits invoqués sont égaux à la moitié du rang de Maîtrise du shugenja. Ces esprits jettent 1g1 pour frapper.

Si l'esprit du Feu est submergé d'un volume d'eau significatif, il s'enfuira et le sort prendra fin immédiatement.

PAS PRÉCIPITÉS

Niveau de Maîtrise : 2
 Durée : 1 minute
 Zone d'effet : le shugenja
 Portée : le shugenja

En ordonnant aux esprits du Feu de la zone de sortir de leur dormance et d'insuffler dans son sang leur passion et leur fureur, le prochain sort lancé par le shugenja (dans les limites de la durée du sort " Pas précipités ") verra son temps d'incantation réduit à une action. Les sorts possédant des temps d'incantation exprimés en minutes ou en heures ne sont pas affectés par celui-ci. *Exemple* : Si le temps d'incantation est de 4 actions, le sort " Pas précipités " permettra de réduire le temps d'incantation de ce second sort à 1 action.

Niveau de Maîtrise 3

COEUR DE L'ENFER

Niveau de Maîtrise : 3
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : 1 cible
 Portée : 90 m

Semblable au sort " Feu intérieur ", ce sort invoque les esprits du Feu en un seul lieu. En lançant ce puissant sort, le shugenja crée une petite boule de flammes qui flotte dans la paume de sa main, ne lui causant aucun dommage. Mais lorsque le shugenja la lance, elle se change rapidement en une grosse sphère de feu suffisamment puissante pour embraser tous les objets inflammables situés dans la zone d'effet et détruire les objets en bois et en papier de grande taille (une maison en papier ou en paille, une grange abritant blé ou riz, etc.).

La boule de feu créée par ce sort est envoyée par le shugenja vers n'importe quelle cible. Si le sort a été lancé avec succès, la cible subit 6g6 de dommages.

On peut faire appel à des augmentations pour en accroître la zone d'effet. Chacune d'entre elles vous autorise à frapper une cible supplémentaire.

FLAMME ENDORMIE

Niveau de Maîtrise : 3
 Durée : 1 heure
 Zone d'effet : rayon de 3 m
 Portée : contact

Apaiser les kami du Feu n'est jamais chose facile mais lorsqu'on y parvient, on a en mains une arme dévastatrice. En apaisant les esprits des flammes dans une zone, le shugenja qui lance ce sort les oblige à réagir à un simple effet déclencheur - un mot, la présence d'un objet, une action entreprise à l'intérieur de la zone, etc. Lorsque ce sort est lancé, le shugenja doit choisir l'effet déclencheur et informer le MJ de son choix.

Lorsque le sort est déclenché dans la zone, les esprits du Feu se réveillent violemment, explosant à l'intérieur de la zone d'effet en une vague de chaleur et d'énergie. Le sort inflige immédiatement 4g4 de dommages à toute personne présente dans la zone, puis prend fin.



FUREUR D'ISAWA

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 objet

Portée : 30 m

Ce sort est une version plus puissante de " Combustion infernale " et s'applique aux objets non vivants au choix du shugenja. S'il est lancé avec succès, la cible s'embrase rapidement, pour finalement fondre et disparaître. Toute personne en contact avec l'objet visé subit 1g1 de dommages immédiatement après l'activation du sort et à chaque nouveau tour jusqu'à son terme ou jusqu'à ce que la personne ne soit plus en contact avec l'objet ciblé.

Les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

POING D'OSANO-WO

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 heure

Zone d'effet : rayon de 9 m

Portée : 30 m

Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet de ce sort est violemment heurté par une pluie continue de frappes éclairs. Cette pluie de coups descend des cieux sous la forme de poings massifs de flammes qui peuvent être immédiatement reconnus par tous les shugenja possédant au moins un sort du Feu comme ceux d'Osano-Wo. Les bâtiments ordinaires situés dans la zone seront détruits lentement, mais sûrement et toute personne se trouvant dans la zone d'effet devra lancer un dé à chaque tour. Si elle obtient un résultat de 1, elle subira XgX de dommages, X étant égal au rang de Feu du shugenja.

Les bâtiments extrêmement solides (le mur Kaiu, des palais ou des édifices de type militaire) survivront à ce sort avec un minimum de dommages. Les édifices de plus petite taille ou de moins bonne facture seront anéantis sous le déluge de flammes et d'éclairs.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la portée de ce sort de 30 m à chaque fois.

De même, des augmentations accroîtront sa zone d'effet de 3 m chacune.

SOUFFLE DU DRAGON DE FEU

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Portée : le shugenja

En adressant une prière à l'Oracle du Feu, ce sort invoque l'essence même des flammes et du grand kami qui y est lié. Une fois lancé, un souffle de feu jaillit de la bouche du shugenja. Le jet de flammes fait 4,5 m de long et mesure 3 m de large à sa base. Quiconque se trouve pris dans sa zone d'effet subit des dommages égaux au rang de Feu du shugenja. Le shugenja endure lui-même 1g1 de dommages à chaque fois qu'il utilise ce sort.

Niveau de Maîtrise 4

FLAMME MORTE

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 30 m

Le shugenja peut extraire la bénédiction des kami des flammes d'une cible et provoquer des effets dévastateurs. Ce sort baisse temporairement l'anneau de Feu de la cible d'un nombre de rangs égal au rang de Feu du shugenja, avec un minimum de 1.

Afin d'échapper aux effets de ce sort, la cible doit réussir un jet d'opposition contre le Feu du shugenja, à raison d'une tentative par tour.

MARCHE AVEC LE FEU

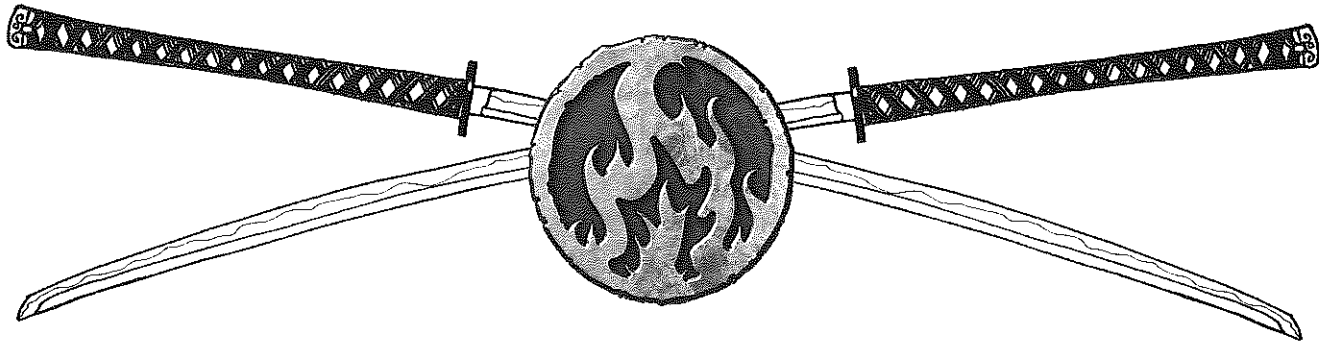
Niveau de Maîtrise : 4

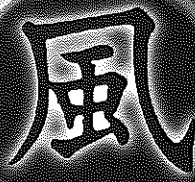
Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

En priant les esprits du Feu et en leur demandant leur aide, le shugenja permet à ceux qu'il touche de résister à la chaleur des feux non magiques (la cible devient invulnérable aux dommages infligés par des feux normaux). Les esprits des flammes s'entendent pour





ne pas blesser ceux que le sort du shugenja a choisis et les accueilleront avec amitié plutôt qu'avec colère. Le sort réduit de moitié (arrondir au chiffre inférieur) les dommages infligés par des sorts du Feu.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le nombre de cibles, à raison d'une cible supplémentaire par augmentation.

MUR DE FEU

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 heure

Zone d'effet : spéciale

Portée : 30 m

En faisant appel aux esprits majeurs des flammes qui s'élèvent sur l'ordre du shugenja, ce sort oblige les esprits du Feu de la zone ciblée à se dresser soudain et à former une barrière de flammes d'une hauteur de 3 m, d'une épaisseur de 30 cm et d'une longueur de 75 m. Le mur ne peut pas être invoqué dans une zone où se tiennent déjà des individus. Quiconque tente de le traverser subira 6g6 de dommages.

L'épaisseur du mur peut varier, au choix du shugenja, en respectant les dimensions standard, mais le volume perdu ne peut pas être "reformé" dans le reste du mur.

RAYONS D'AMATERASU

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : rayon de 15 m

Portée : 15 m

Le shugenja invoque un doux rayon de lumière centré sur lui-même et qui illumine son environnement comme s'il se trouvait en plein jour. Toute créature infectée par la souillure de l'Outremonde ou surnaturelle subira un nombre de blessures égal au rang de Feu du shugenja à chaque tour où elle demeurera dans la zone d'effet.

SYMBOLE DU FEU

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : permanente

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : 75 m

Grâce à ce sort, le shugenja peut tracer magiquement le symbole du Feu sur le seuil d'une maison, une porte ou tout lieu de passage similaire. Toute personne autre que le shugenja pénétrant dans la zone d'effet du symbole subit les effets d'un éclair de lumière magique. La cible peut effectuer un jet d'opposition en utilisant son rang d'Eau contre celui de Feu du shugenja. Un échec signifie que la cible est temporairement aveuglée.

Cette cécité prend fin au bout d'une heure. Quiconque connaît ce sortilège peut le lancer sur un "Symbole du Feu" existant, afin de le dissiper. Si l'objet sur lequel le symbole est tracé est déplacé ou s'il se déplace, le sort est brisé.

Niveau de Maîtrise 5

BRULURE DE L'ÂME

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 75 m

Lorsqu'une personne est ciblée par ce sort, sa peau commence à noircir et à peler comme si elle avait été brûlée vivante. Aucune flamme apparente n'entoure le shugenja ou la cible - le feu vient de l'intérieur de la cible, le brûlant avec sa propre énergie. Si la cible parvient à s'éloigner de plus de 75 m du shugenja, le sort prend fin. Les effets de ce sort respectent plusieurs phases qui ne sont limitées que par la concentration du shugenja. Dès que la concentration est brisée, le sort prendra fin durant la phase actuelle du sort. Si toutes les phases de ce sort aboutissent, il est très probable que la cible trouve la mort.

Phase Une : premier tour

La peau de la cible commence à noircir et elle a l'impression de brûler. La cible subit 1g1 de dommages, lance 1 dé de moins à tous ses jets et ne peut plus se concentrer suffisamment pour lancer des sorts.

Phase Deux : deuxième tour

La peau de la victime se déchire, mettant le derme à nu, qui commence également à noircir. La victime subit 2g2 de dommages et tous ses jets s'effectuent en lançant 2 dés de moins.

Phase Trois : troisième tour

Le derme de la victime brûle. Elle subit 3g3 de dommages et tous ses jets s'effectuent en lançant 3 dés de moins.

Phase Quatre : quatrième tour

Les muscles de la victime commencent à se racornir. La cible subit 4g4 de dommages et tous ses jets s'effectuent en lançant 4 dés de moins.

Phase Cinq : cinquième et dernier tour

Les organes de la victime commencent à bouillir et ses os noircissent et se désintègrent. La victime subit 5g5 de dommages et, si elle est toujours vivante, elle sera considérée comme étant dans le coma.

Quiconque survit à ce sort mais subit les effets des phases 3, 4 ou 5 se retrouve affligé du désavantage Faible ; sa Constitution sera réduite de 1 rang pour chaque phase supérieure à la deuxième. Quiconque voit sa Constitution réduite en dessous de 1 sera cloué au lit pendant un mois, après quoi sa Constitution reviendra au rang 1.

Les rangs de Constitution ainsi perdus peuvent être récupérés au rythme d'un rang tous les deux mois.

DERRIÈRE OSANO-WO

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : champ de vision

Le shugenja lançant ce sort invoque les esprits du Feu les plus puissants de la zone en créant une colonne verticale de feu qui s'abat sur la cible se trouvant à portée. La colonne de feu inflige 8g6



de dommages à quiconque se trouve dans la zone d'effet. Si aucune source de flammes n'est présente dans un rayon de 100 mètres autour du shugenja, le jeteur de sorts subira 2g1 de dommages car les flammes de sa propre âme seront utilisées pour déclencher la fureur des kami.

FUREUR INEXTINGUIBLE

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 75 m

Déchirée par les esprits du Feu, la victime de ce sort souffre mille morts. Au moment où les esprits des flammes invisibles pénètrent sa peau, le corps tout entier de cette dernière se tord de douleur. Pendant la durée du sort, la cible est considérée comme se trouvant au niveau de blessures coma et subit toutes les pénalités relatives à cet état.

Lorsque le sort prend fin, la cible peut se relever et vaquer à ses occupations comme si de rien n'était - le sort n'inflige en réalité aucun dommage.

SUIVRE LA FLAMME

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 90 m

Lorsqu'il est invoqué, ce sort immobilise le shugenja dans un fin voile de flammes qui ne lui fait aucun mal. Le shugenja peut alors prendre pour cible ce qu'il désire dans un rayon de 90 m (tant que cela se trouve dans son champ de vision) et un jet de flammes traversera son corps, jaillira de son bras et voyagera le long du sol à une vitesse de 22,5 m par tour jusqu'à sa cible, sauf si celle-ci s'est mise hors de portée, à plus de 90 m de l'endroit où a été invoqué le sort. Le jet de flammes peut prendre des chemins détournés pour atteindre sa cible. Celle-ci prendra feu lorsque le jet de flammes l'atteindra, lui infligeant un nombre de dés de dommages initial égal au rang de Feu du shugenja et lui causant un nombre de dommages égal à la moitié du rang de Feu du shugenja aux tours suivants jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître le nombre de victimes visées. Le shugenja peut créer un jet de flammes supplémentaire par augmentation.

Niveau de Maîtrise 6

CONTRÔLE DU FEU

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : concentration

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : 75 m

Par l'invoquant de ce sort, l'harmonie du shugenja avec l'élément du Feu est telle qu'il peut lui ordonner de prendre forme et de contrôler ses actions. Le shugenja doit avoir un quelconque foyer à

sa disposition : un bâtiment en flammes ou un grand feu de joie feront parfaitement l'affaire.

Le shugenja peut contrôler un volume de Feu allant jusqu'à 75 m³ et lui ordonner de prendre

une forme vaguement humanoïde. Une fois les esprits du Feu réunis dans un même être collectif,

celui-ci fera tout ce que lui commandera le shugenja. Tout

objet inflammable touché par cette entité de flammes s'embrasera si

le contact est supérieur ou égal à 2 actions. Si le shugenja lui

ordonne de combattre, la créature lancera et gardera un nombre de

dés égal au rang de Feu du shugenja pour toucher et infligera 5g4

de dommages.

Le shugenja peut également utiliser ce sort pour qu'un feu normal s'enfle jusqu'à atteindre un volume de 75 m³. Si le shugenja subit un quelconque dommage, le sort prendra immédiatement fin et le feu reprendra son apparence ordinaire.

INVOCATION CÉLESTE DE TSUKE

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Créé par le Maître du Feu actuel, Isawa Tsuke, ce sort invoque une magie incroyablement puissante qui ne devrait être utilisée que dans les situations les plus extrêmes.

Le bénéficiaire de ce sort semble s'immoler dans les flammes.

Celles-ci génèrent une chaleur extrême et quiconque s'approche du

bénéficiaire à une distance de 1,80 m, qu'il soit ami ou ennemi, subit

à chaque tour un nombre de dommages égal au rang de Feu du

shugenja plus son rang de Maîtrise.

Le bénéficiaire est également invulnérable aux flèches, car elles

se consomment avant de pouvoir l'atteindre. Les sabres de

mauvaise qualité prendront certainement feu et même le

tranchant des sabres d'excellente qualité sera endommagé, leur

acier noirci par la fournaise.

TEMPÊTE DE FEU

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : rayon de 9 m

Portée : 30 m

L'utilisation de ce sort est à la fois une bénédiction et un terrible

jugement de la part du shugenja. Lors de l'invocation, le shugenja

pousse tous les esprits du Feu présents dans la zone d'effet à une

terrible colère et à brûler l'Air, l'Eau et la Terre de toute l'hystérie de

leur colère incontrôlée.

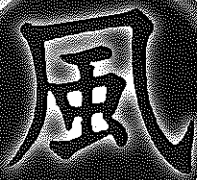
Lorsque ce sort est invoqué, sa zone d'effet tout entière est

submergée de flammes rugissantes. Toute matière combustible se

trouvant dans la zone d'effet explosera instantanément et même les

objets difficilement inflammables (comme les métaux ou la pierre)

prendront feu.



Toute créature présente dans la zone d'effet subira 8gX de dommages, X étant égal au rang de Feu du shugenja, et cela tant qu'elle ne quittera pas la zone d'effet.

SORTS DE L'EAU



Niveau de Maîtrise 1

BO DE L'EAU

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Lorsque le shugenja lance ce sort, il fusionne les kami de l'Eau présents dans la zone en une arme incroyablement puissante. Cette arme s'utilise avec les compétences Bo ou Bojutsu et possède une VD de 3g3. Si le shugenja perd connaissance ou trouve la mort, l'arme disparaît.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la VD de l'arme. Pour chacune d'entre elles, la VD augmente de 1g0.

COEUR DE LA NATURE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 animal

Portée : 3 m

Ce sort crée un lien entre le shugenja et un simple animal. L'animal ne risquera pas sa vie, mais obéira aux ordres mentaux du shugenja tant que celui-ci se trouvera dans un rayon de 1,6 km autour de lui.

Si ce sort est lancé sur un cheval (ou une autre monture), le sort accordera au shugenja une augmentation gratuite lorsqu'il effectuera des manœuvres avec l'animal.

Un shugenja ne peut lancer ce sort que sur un seul animal de son choix, à un moment donné. S'il tente de le jeter sur un autre animal, il perdra le lien qui l'unissait au premier.

REFLETS DE P'AN KU

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 objet

Portée : 3 m

En examinant l'eau douce et claire contenue dans un bol, le jeteur de ce sort peut déterminer la nature et les pouvoirs d'un objet, révélant ainsi certains éléments de son passé et fournissant une vision claire des énergies qui ont été réveillées à l'intérieur de l'objet. Lorsque ce sort est lancé sur un objet, les images de son passé apparaissent à l'intérieur du bol.

C'est au shugenja de déterminer la nature exacte des pouvoirs de l'objet après examen de ces brèves visions. En effet, celles-ci ne peuvent révéler aucune information au sujet des anciens propriétaires de l'objet, si ce n'est quelques vagues détails (il est bien connu que les nemurani s'intéressent bien plus à leur propre identité qu'à celle des autres). Le sort pourra ainsi révéler la nature et les pouvoirs de n'importe quel objet magique et un score élevé aux dés pourra contraindre le MJ à révéler le montant exact du bonus au jet d'attaque et la VD de l'objet.

Il faut préciser que ce sort ne fonctionne que très rarement sur des artefacts anciens ou intelligents (comme la main de Shosuro ou l'épée ancestrale du Clan de la Grue, par exemple). De plus, certains objets hautement magiques, ou créés à l'aide de la maho, pourront partiellement ou complètement résister à ce sort (à la discrétion du MJ).

REMPART D'EAU

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 5 minutes

Zone d'effet : rayon de 1,5 m

Portée : le shugenja

Ce sort crée un mur d'Eau de 90 cm de hauteur et de 30 cm d'épaisseur autour du shugenja. Quiconque tentant de le traverser doit réussir un jet simple de Terre contre un ND égal au rang d'Eau du shugenja x son rang de Maîtrise. S'il échoue, il subit 1g1 de dommages et l'eau bouillonnante le repousse à l'extérieur de la zone.

Aucun projectile ne peut traverser ce mur et les simples flèches ou les petites fléchettes seront détruites par la seule force des eaux déferlantes. On peut faire appel à des augmentations pour accroître le rayon du mur, de 1,50 m à chaque fois.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la hauteur du mur de 30 cm à chaque fois.

REVERS DE FORTUNE

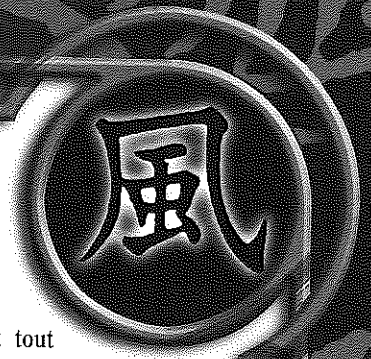
Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 1 cible

L'Eau est le plus bénéfique et le plus généreux des éléments. Elle autorise ceux avec lesquels elle entre en résonance à choisir leur destin et leurs énergies spirituelles. Une fois ce sort lancé sur la cible, elle peut utiliser la bénédiction des esprits de l'Eau comme bon lui semble pendant la durée du sort. Elle pourra relancer un dé de son choix à chaque jet et jusqu'à ce que le sort prenne fin.



TRANSFERT D'ÉNERGIES

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : variable

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

En utilisant les pouvoirs de l'Eau pour transformer et modifier la nature de la réalité, l'utilisation de ce sort permet au shugenja de transférer les effets d'un sort de lui-même vers une cible ou vice versa. Ce sort peut être utilisé à la fois pour voler les effets d'un sort à un shugenja ennemi ou pour transférer un sort lancé par ses soins vers un individu ciblé, une fois bien évidemment que le sort aura été lancé. Le shugenja qui lance ce sort sera donc considéré comme le shugenja possédant le sort qu'il aura transféré ou volé en utilisant " Transfert d'énergies ".

Ce sort n'affecte pas ceux dont les durées sont de type instantanée ou concentration.

VOIE VERS LA PAIX INTÉRIEURE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ce sort réorganise tous les éléments présents dans le corps de la cible, utilisant les pouvoirs de guérison de l'Eau pour apaiser et réajuster le cours de l'énergie karmique se trouvant dans sa chair. Lorsque ce sort est lancé, les blessures défigurant le corps de la cible se referment instantanément et guérissent spontanément, pendant que des dommages sont retirés au corps de la cible. Celle-ci recouvre immédiatement un nombre de blessures égal au rang d'Eau du shugenja.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître les effets de la guérison. Chacune d'entre elles permet de neutraliser un nombre de blessures supplémentaires égal au rang d'Eau du shugenja.

Niveau de Maîtrise 2

BASSIN RÉFLÉCHISSANT

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 5 minutes

Zone d'effet : rayon de 15 m

Portée : 1,6 km

La capacité de l'Eau à scruter l'impénétrable s'avère d'une aide précieuse lorsque le shugenja a besoin de voir un lieu où il ne peut pas se trouver physiquement. Il ne peut utiliser ce sort que pour observer un lieu qu'il connaît.

Il doit tout d'abord passer 10 minutes à étudier le lieu qu'il désire bien connaître. Ensuite, il pourra lancer ce sort et obtenir une représentation du lieu en question aussi fidèle que s'il se tenait en son centre. On peut faire appel à des augmentations pour accroître la portée du sort de 1,6 km à chaque fois.

COEUR DE LA MORTALITÉ

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

Ce sort crée un lien entre le shugenja et tout individu qui le désire. S'il arrivait un jour que la cible ne soit plus volontaire, le sort prendrait immédiatement fin et le shugenja serait conscient de la rupture de ce lien.

Pendant que le sort reste effectif, le shugenja saura toujours dans quelle direction se trouve la cible. Il pourra alors lui lancer l'un de ses sorts, quel qu'il soit, comme si elle se tenait à sa portée. Si le shugenja s'éloigne de plus de 1,6 km de sa cible, le sort prendra fin immédiatement. Mais tous les effets de sorts générés avant que le sort ne prenne fin seront maintenus pendant leur durée habituelle. Un shugenja ne peut partager un " Cœur de la mortalité " qu'avec une seule personne à la fois. S'il tente de lancer ce sort sur une autre personne, le sort le liant à la première cible sera brisé.

INVOQUER UN ESPRIT DE L'EAU

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 esprit

Portée : 3 m

Ce sort permet d'invoquer un esprit de l'Eau de petite taille. Il mesure 15 cm de haut, possède toutes les propriétés de l'Eau et obéira aux ordres du shugenja. La seule personne avec laquelle il peut communiquer ou qu'il peut comprendre est le shugenja.

Les esprits de l'Eau peuvent courir à une vitesse de 3 m par tour ou nager à une vitesse de 15 m par tour. Ils peuvent déplacer des objets pesant 500 g ou moins en les faisant rouler sur le sol. Un esprit de l'Eau peut éteindre des flammes de la taille de celles émises par une torche.

LIENS SPIRITUELS

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : 1,6 km

Ce sort donne au shugenja la distance, ainsi que la direction, à laquelle se trouve une personne ou un objet qu'il connaît bien (il doit l'avoir étudié pendant une heure).

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la portée de ce sort de 1,6 km à chaque fois.

PURIFICATION DE L'EAU

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : instantanée

Zone d'effet : rayon de 30 m

Portée : 3 m

Tout liquide présent dans la zone d'effet se transforme en une eau pure, lavée de tout polluant et de toute trace de souillure de l'Outremonde. Les esprits de l'Eau sont nettoyés à travers le contact avec leur nature la plus pure et sont donc libérés de toute corruption.

Ce sort a été lancé sur des rivières notoires de l'Outremonde, comme celle du doigt noir, mais l'affreuse souillure de cet endroit maudit a eu raison de la purification. Toutefois, ce sort assainira instantanément l'eau se trouvant dans un pot d'argile ou un autre récipient, même si elle provient de l'Outremonde.

L'eau sale, les alcools et même les poisons sont réceptifs à ce sort, mais il n'est d'aucune efficacité sur des liquides ayant déjà été absorbés par un corps.

SAGESSE ET CLARTÉ

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 heure

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Béni par les largesses des esprits de l'Eau bienfaisants, le shugenja reçoit un esprit clair et une immense capacité à conceptualiser. La cible de ce sort peut lire deux fois plus vite qu'auparavant et garder en mémoire tous les éléments déchiffrés. Mais ce sort ne donne pas à la cible la faculté inhérente de comprendre ce qu'elle a lu - un shugenja lisant un texte dans une langue qu'il ne comprend pas, par exemple, ou un parchemin qu'il ne maîtrise pas, ne recevra aucune notion ou capacité spéciale qu'il ne possède déjà.

Niveau de Maîtrise 3

CHEVAUCHER LES VAGUES

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Soutenu par les esprits de l'Eau, le bénéficiaire de la bénédiction accordée par ce sort ne déplace pas l'eau et peut donc marcher, courir, s'asseoir ou accomplir une action, quelle qu'elle soit, à la surface de toute étendue d'eau. Toutefois, si celle-ci s'avère particulièrement houleuse, la cible peut être amenée à effectuer des jets pour garder son équilibre (si elle tombe, elle s'aplatira à la surface de l'eau et ne coulera pas).

Si le courant parcourant l'eau sur laquelle se déplace la cible change brusquement de direction (vers le haut ou vers le bas, comme dans le cas d'une cascade), la cible ne recevra pas la capacité de pouvoir marcher verticalement à la surface de l'eau et pourrait donc faire une chute mortelle - car l'eau se trouvant au pied de la cascade agira également comme une surface solide.

Les samurai ne doivent pas oublier que l'eau peut être impitoyable...

COURS DU TEMPS

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : le shugenja

Tant que le shugenja demeure complètement immobile et silencieux, il peut percevoir le temps à la vitesse qu'il désire (jusqu'à 100 fois plus rapidement ou plus lentement).

Pour le jeteur du sort, seule une minute s'écoulera (probablement plus, s'il fait appel à des augmentations pour accroître la durée de ce sortilège) mais le reste du monde semblera vivre à la vitesse choisie par le shugenja. Il est capable de contempler les 100 minutes à venir en l'espace de 60 secondes ou d'observer une seule seconde pendant une longue minute.

EAU GLACÉE

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 1 cible

Lorsqu'ils sont invoqués par ce sort, les esprits de l'Eau bénéfiques absorbent les douleurs de leur possesseur, supprimant toutes les énergies liées au tourment et l'agonie et permettant à un individu blessé d'agir comme s'il n'avait subi aucun dommage.

Pendant la durée du sort, la cible est incapable de ressentir la douleur et les pénalités dues aux niveaux de blessures sont considérées comme étant d'un niveau inférieur.

EAUX SILENCIEUSES

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : variable

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

La mémoire de l'océan est insondable et il en va de même de la mémoire de ses serviteurs. Lorsque ce sort est lancé, un esprit de l'Eau se mêle à l'âme du shugenja, attendant le jour où il sera libéré pour accomplir son devoir.

Ce sort est lancé concomitamment à un autre sort (qui doit être activé dans la minute suivant l'invocation d'"Eaux silencieuses"). Le shugenja doit décider d'un effet déclencheur pour que le sort puisse être libéré lorsque ce dernier interviendra.

Exemple : " la prochaine fois que je ferai une chute, les "Eaux silencieuses" se déclencheront et lanceront automatiquement "Ailes de Feu". " Le sort ainsi emmagasiné doit être égal ou inférieur à un niveau de Maîtrise de 3 et peut être de n'importe quel élément. Le shugenja doit être capable de lancer le sort associé aux "Eaux silencieuses" et le sort stocké ne pourra être agrémenté d'aucune augmentation ou modification.

Les shugenja peuvent emmagasiner des sorts qui se déclencheront en les prenant pour cible, même s'ils sont inconscients. Toutefois, s'ils font appel à "Eaux silencieuses" pour déclencher un sort qui cible une autre personne, ils devront alors demeurer conscients pour pouvoir le lancer.

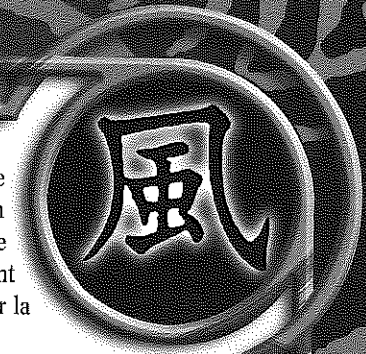
GUÉRISON DES BLESSURES

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact



Bien que les esprits de l'Eau possèdent une grande capacité à apaiser la souffrance, ils sont également sollicités pour accomplir d'importantes guérisons, absorbant les blessures pour les décharger dans le Paradis Céleste, l'océan nourricier qui a donné la vie à tous les kami vivant sous le soleil.

En utilisant ce sort, le shugenja ne fait plus qu'un avec ce puissant esprit de l'océan et utilise l'énergie emmagasinée par un millier de kami de l'Eau pour nettoyer lentement les impuretés et les déséquilibres causés par des dommages ou des blessures. Tant que le shugenja se concentre et qu'il maintient un contact physique avec sa cible, cette dernière se soigne d'un point de blessure par tour jusqu'à ce qu'elle ne déplore plus aucune blessure.

VOIE DES EAUX CALMES

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ceux qui respectent le pouvoir créateur de l'Eau doivent également se soumettre à sa facette destructrice, qui submerge la vie de son écume et de ses vagues bouillonnantes. Lorsque ce sort est lancé, son bénéficiaire accède à la capacité de respirer, de voir et de se déplacer librement dans l'eau. Ce sort ne supprime pas la faculté de la cible à respirer dans l'air et ne le dote pas de capacités de natation spéciales ou de branchies. Il autorise uniquement la cible à respirer dans l'eau (salée ou douce) comme s'il s'agissait d'air.

Lorsque ce sort est lancé sur un individu ayant la capacité, de par sa nature, de respirer sous l'eau, il entraîne l'effet inverse, c'est-à-dire qu'il autorise cet individu à respirer de l'air.

VOIE DU SCORPION

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Même les plus purs des esprits de l'Eau peuvent se mettre en colère lorsqu'ils ne reçoivent pas le respect qui leur est dû ; ce sort s'abreuve à cette source de vengeance jaillissant de leurs âmes habituellement pures et calmes. Le shugenja reçoit de leur part le pouvoir de percevoir et de tirer avantage des faiblesses des autres. Quiconque affronte le shugenja doit utiliser son trait le plus bas pour ses jets d'attaque.

Niveau de Maîtrise 4

ÉVITEMENT

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

Pendant la durée du sort, le shugenja peut dévier de ses propres mains les attaques de mêlée et de projectiles dirigées contre lui. Les esprits de l'Eau qui l'entourent sont guidés par ses mouvements et repoussent

les projectiles du mieux qu'ils peuvent. Le shugenja doit effectuer un jet d'Eau contre un ND égal au ND pour toucher de l'attaquant. Le jeteur de ce sort doit diriger les esprits qui sont placés sous ses ordres ; il doit également avoir la possibilité de voir l'attaque s'il désire la dévier.

IMMERSION

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 heure

Zone d'effet : rayon de 6 m

Portée : le shugenja

Ce sort crée une bulle d'air autour du shugenja et des personnes qui l'entourent sur un rayon de 6 m. Ils peuvent alors se déplacer dans l'eau ou sur l'eau à une vitesse de 15 m par tour. Lorsque le sort prend fin et si la bulle se trouve sous la surface de l'eau, elle remonte à la surface et éclate.

PERCEPTION HARMONEUSE

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 minute

Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

En utilisant ce sort, le shugenja commande aux esprits de l'Eau se trouvant dans la zone d'obéir à ses ordres, de lui murmurer les secrets de cette zone et de lui révéler tout ce qu'ils savent. Toutes les autres créatures se trouvant dans la zone sont pour les alliés secrets du shugenja comme du verre, transparents et visibles.

Le shugenja perçoit immédiatement tous les êtres intelligents dans un rayon de 6 m et apprend ce que seront leurs actions futures. Cela lui permet de déclarer ses actions en dernier pour le tour concerné, une fois toutes les autres connues, et cela jusqu'à expiration du sort.

MUR D'EAU

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : 1 heure

Zone d'effet : spéciale

Portée : 30 m

Ce sort crée un mur d'Eau d'une hauteur de 3 m, d'une épaisseur de 30 cm et d'une longueur de 7,5 m. Il est infranchissable et ne peut pas être invoqué dans une zone où se trouvent déjà des individus. Quiconque tente de le traverser doit réussir un jet de Feu contre un ND égal au rang d'Eau du shugenja x son rang de Maîtrise. S'il échoue, il s'y retrouve pris au piège et subit des dommages de noyade (de 2g2) à chaque tour, jusqu'à ce qu'il se libère.

Un individu emprisonné à l'intérieur d'un " Mur d'Eau " peut tenter de s'en extraire une fois par tour.

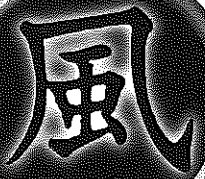
SYMBOLE DE L'EAU

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : permanente

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : 7,5 m



Avec ce sort, le shugenja trace magiquement le symbole de l'Eau sur un objet, habituellement le seuil d'une maison, une porte ou un lieu de passage du même type. Toute personne autre que le shugenja pénétrant dans la zone d'effet du symbole ressent les effets d'une peur magique l'envahir. Ceux qui voient ou sentent le symbole (les cibles) peuvent faire un jet d'opposition de Feu contre le rang d'Eau du shugenja. Un échec indique que la cible subit un effet de Peur de valeur équivalente au rang d'Eau du shugenja.

Quiconque connaît ce sort peut le lancer sur un " Symbole de l'Eau " déjà existant afin de le dissiper. Si l'objet sur lequel est tracé le symbole est déplacé ou s'il se déplace, le sort est brisé.

Niveau de Maîtrise 5

PUISSANCE DE L'OCEAN

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 1 semaine

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Note : ce sort nécessite 1 heure pour pouvoir être lancé.

Le bénéficiaire de ce sort n'a pas besoin de nourriture, d'eau et de sommeil car il est sustenté par la puissance des esprits de l'Eau que contrôle le shugenja, et cela pendant un nombre de semaines égal au rang de Maîtrise du shugenja. La cible peut également restaurer ses points de Vide un nombre de fois par jour égal au rang de Maîtrise du shugenja. La cible ne souffre d'aucune pénalité due à un manque de nourriture ou de repos pendant la durée du sort.

Une fois le sort parvenu à son terme, la cible doit passer une journée entière à se reposer pour deux jours d'effet passés. Durant cette période de repos, la cible ne peut se déplacer à un rythme de marche autre que lent et se trouve dans l'impossibilité de voyager - pas même dans un palanquin ou tout autre moyen de transport. Si le bénéficiaire de la " Puissance de l'Océan " ne respecte pas ces règles durant sa période de convalescence, son rang de Constitution sera égal à 1 pour toutes les actions qu'il entreprendra et ses niveaux de blessures seront diminués de 1 pour chaque jour où il aura négligé de s'imposer un repos complet, et cela jusqu'à ce qu'il perde connaissance.

SÉPARATION DES EAUX

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : concentration

Zone d'effet : profondeur de 30 m, longueur de 300 m

Portée : champ de vision

En ordonnant aux esprits de l'Eau de s'élever et de se séparer, ce sort constitue l'un des plus puissants et des plus prisés d'un shugenja de l'Eau. Celui-ci peut séparer n'importe quelle étendue d'eau n'excédant pas une profondeur de 30 m et une longueur de 300 m. Les eaux resteront scindées tant que le shugenja restera concentré. Il peut tout de même marcher et parler tout en

maintenant sa concentration. Tout sentiment de surprise ou blessure reçue brisera la concentration du shugenja et les eaux reprendront immédiatement la place qu'elles occupaient.

Si le sort prend fin au moment où quelqu'un tentait de traverser une étendue d'eau, le MJ devra en déterminer les effets. Si ce sort a servi par exemple à éviter qu'une dame ne mouille son kimono dans 90 cm d'eau, les effets du reflux seront, tout au plus, gênants. S'il a été utilisé pour traverser un lac d'une profondeur de 30 m, la perte de concentration du shugenja entraînera très certainement une mort instantanée.

On peut faire appel à des augmentations pour accroître la zone d'effet de ce sort. Chacune d'entre elles permettra au couloir d'eau de s'étendre d'une longueur supplémentaire de 300 m.

TOURBILLON AQUATIQUE

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 1 heure

Zone d'effet : rayon de 15 m

Portée : champ de vision

Ce sort crée un tourbillon de 15 m de rayon au sein d'une grande étendue d'eau, quelle qu'elle soit ; le tourbillon attirera en son centre tout objet n'offrant aucune résistance et se trouvant dans un rayon de 60 m. Un objet offrant une résistance ou une personne prise par le tourbillon doit réussir un jet d'opposition d'Eau contre le rang d'Eau du shugenja afin d'éviter d'être aspiré. Si, malgré tout, tel est le cas, un nouveau jet d'opposition de Natation contre le rang d'Eau du shugenja ayant lancé le sort sera nécessaire. Un échec signifiera la mort par noyade.

VAGUES TROMPEUSES

Niveau de Maîtrise : 5

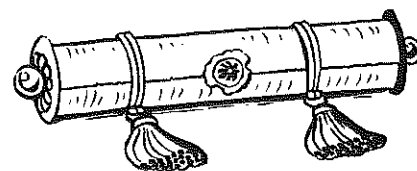
Durée : 1 heure

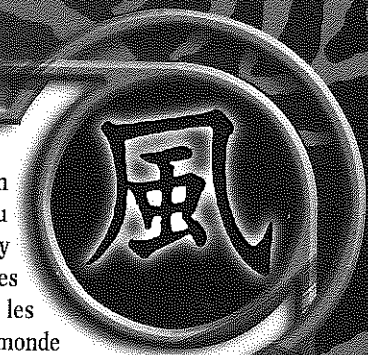
Zone d'effet : le shugenja

Portée : le shugenja

L'Eau est trompeuse, comme ses capacités. En raison de sa fluidité, un véritable maître de cet élément peut changer son apparence, obligeant son corps à prendre la forme de n'importe quelle créature vue ou rencontrée. Ce sort ne lui permet cependant pas de se changer en créature surnaturelle (comme les bêtes et les oni de l'Outremonde) ou en toute autre créature magique ou humaine (Ki-Rin, Dragons, naga ou humains).

Lorsqu'il invoque ce puissant sort, le shugenja devient en fait la créature choisie, adoptant toutes les caractéristiques physiques de celle-ci, mais conservant ses propres facultés mentales (comme les sorts ou les compétences). Il faut noter qu'une grande majorité de sorts ne peut pas être lancée sans mains ou cordes vocales ; les exceptions sont à la discrétion du MJ.





Niveau de Maîtrise 6

CONTRÔLE DE L'EAU

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : concentration

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : 7,5 m

Grâce à ce sort, le shugenja devient tellement proche de l'élément de l'Eau qu'il peut commander à ses kami se trouvant dans la zone de s'unir et de prendre forme. Le shugenja peut contrôler toutes les actions de la créature d'Eau ainsi créée. Le jeteur doit s'aider d'une étendue d'eau pour invoquer ce sort, comme une rivière, un lac ou un océan, par exemple. Il peut contrôler un volume d'Eau allant jusqu'à 7,5 m³ qui prendra une forme vaguement humanoïde et obéira à ses ordres. Si le shugenja lui ordonne de se battre, la créature lancera et gardera un nombre de dés égal au rang d'Eau du shugenja pour toucher et infligera 6g4 de dommages à ses adversaires.

Le shugenja peut également utiliser ce sort pour augmenter ou réduire une étendue d'eau d'un volume allant jusqu'à 7,5 m³. Il doit se concentrer pour maintenir la créature animée. S'il est blessé d'une quelconque façon, le sort prendra immédiatement fin et l'eau reprendra son apparence première.

PAIX DES KAMI

Niveau de Maîtrise : 6

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 cible

Portée : Contact

Lorsque le shugenja utilise ce sort, les plus puissants des esprits de l'Eau envahissent la cible, la nettoyant de toute imperfection charriée par son sang ou marquant son corps. Toutes les blessures de la cible sont intégralement guéries et les toxines présentes dans son corps supprimées. La cible recouvre une santé éclatante, comme si elle n'avait jamais subi de dommages. De plus, ce sort purifie le corps, y neutralisant tout poison, venin ou maladie, à l'exception toutefois de la souillure de l'Outremonde.

Ce sort peut être utilisé une fois par jour, car les esprits de l'Eau le considèrent comme un de leurs rituels les plus sacrés et ne tolèrent pas que l'on puisse en abuser.

PAROLES DES KAMI

Niveau de Maîtrise : 6

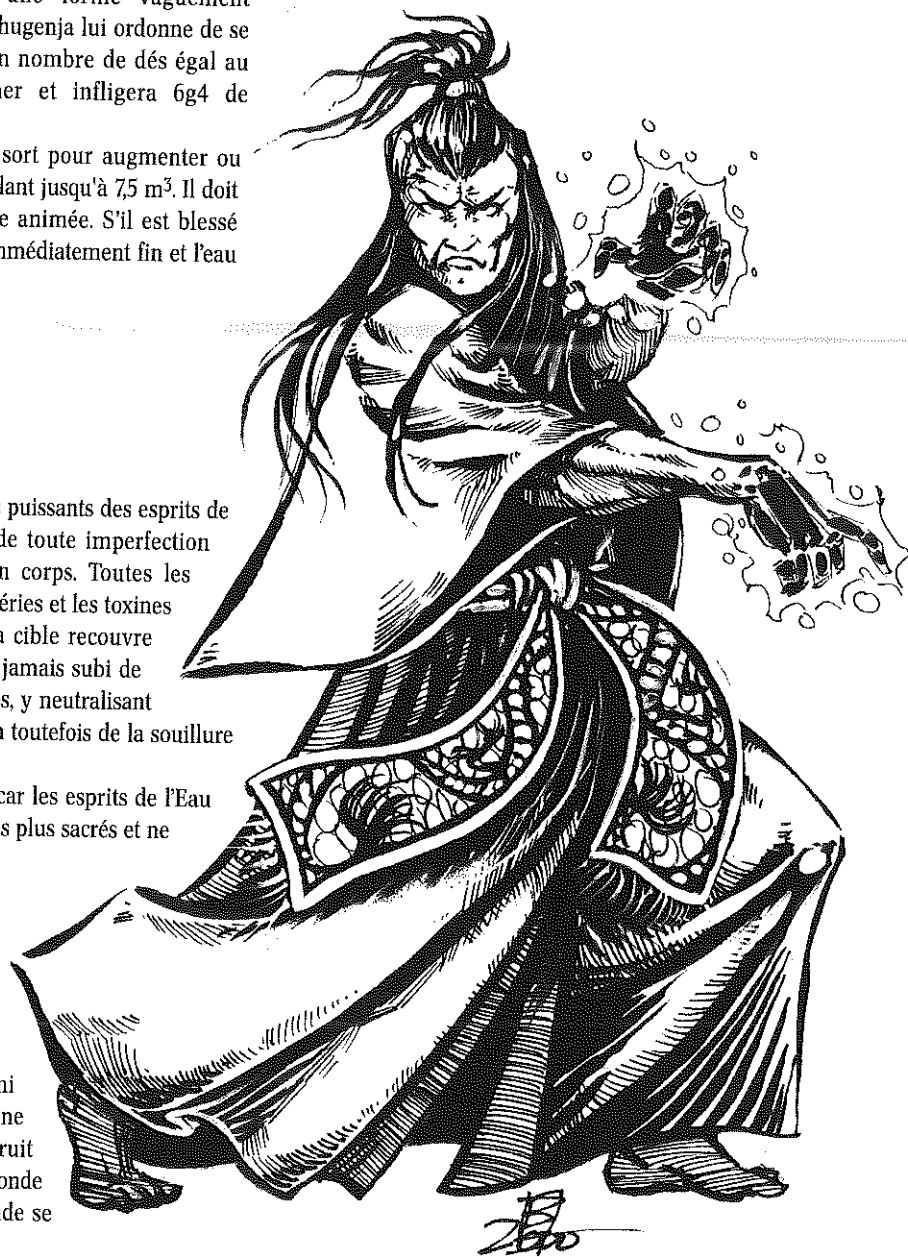
Durée : instantanée

Zone d'effet : rayon de 4,5 m

Portée : le shugenja

Prononcer les paroles sacrées des kami équivaut à invoquer une magie d'une puissance extraordinaire. Ce sort détruit instantanément toute créature de l'Outremonde ou infectée par la souillure de l'Outremonde se

trouvant dans sa zone d'effet et possédant un rang d'Eau inférieur à la moitié de celui du shugenja. Les créatures dont le rang d'Eau y est supérieur subiront 4g4 de dommages. Les oni mineurs, les gobelins, les ogres ou les créatures infectées par la souillure de l'Outremonde seront instantanément anéantis en entendant les paroles sacrées. Ce sort a tout de même un prix, car le shugenja et toutes les âmes pures (c'est-à-dire non infectées par la souillure de l'Outremonde) qui l'entourent (dans la zone d'effet) subiront une surdité de 1 heure à partir du moment où les paroles sacrées seront prononcées. Ce handicap s'accompagnera de l'engourdissement des âmes des personnages et d'une pénalité de 2g0 sur tous les jets et toutes les actions qu'ils entreprendront jusqu'à la fin du jour suivant.





L'Outremonde



CAPACITÉS SPECIALLES DES CRÉATURES

Armure naturelle

Comme son nom l'indique, les créatures qui ont cette capacité spéciale disposent d'une armure naturelle, qui peut prendre des formes très diverses (véritable carapace, peau particulièrement épaisse ou une certaine insensibilité aux coups). En termes de jeu, le joueur qui incarne la créature concernée considère, lorsqu'elle subit des dommages, que tout résultat des dés inférieur à sa valeur d'Armure naturelle est égal à 1.

INVULNÉRABILITÉ

Les armes normales ne peuvent affecter une créature possédant cette capacité spéciale (plus exactement, elles ne lui infligent qu'une blessure à la fois, au maximum). Seuls les armes de cristal, de jade ou les nemuranai peuvent réellement lui infliger des dommages. Il appartiendra au MJ de déterminer si, par exemple, un katana ayant

été utilisé pendant des générations peut suffire à blesser la créature concernée. S'il est passé entre les mains de trois générations de samurai (tous morts aujourd'hui et en mesure, spirituellement, de guider l'arme), il pourrait infliger au moins la moitié des dommages normaux à la créature en question.

PEUR

Certaines créatures sont, en elles-mêmes, terrifiantes et peuvent faire naître l'effroi dans le cœur du plus brave des samurai. Le joueur incarnant un PJ qui croise le chemin d'une créature disposant de la capacité spéciale Peur doit effectuer un jet de Volonté contre un ND de (valeur de Peur de la créature x 5). S'il le rate, il ne pourra pas utiliser ses points de Vide durant le combat qui les opposera et ne pourra tenir compte, pour chaque action entreprise contre la créature, des dés dont le résultat est inférieur à sa valeur de Peur.

LA MAHO

Mécanismes de la maho

La plupart des shugenja auront le plus grand mal à apprendre un sort de maho. Un shugenja ne pratiquant pas la maho et qui s'essaye à un sort de magie noire doit être considéré comme apprenant un sort à partir d'un parchemin rédigé par une personne dont la tournure d'esprit est totalement différente. Le joueur concerné devra donc faire son jet de Recherche des sorts en gardant (rang de Terre) dés contre un ND égal à leur niveau de Maîtrise x 20 (cf. *Guide du Joueur*).

LANCER UN SORT DE MAHO

Le processus est identique au lancement d'un sort de magie élémentaire classique... à quelques exceptions près.

- Pour pouvoir lancer un sort de maho, le maho-tsukai doit répandre le sang d'un être doué d'intelligence. Il doit infliger (niveau de Maîtrise du sort) x 2 blessures à la créature sacrifiée.

- Quand le joueur qui l'incarne fait son jet de sort, il reçoit (ND du jet - résultat du jet) points de Souillure, que le personnage ait ou non réussi à lancer le sort en question. Le joueur concerné peut atténuer ces effets pour le personnage en choisissant très soigneusement les dés qu'il va garder, mais les adeptes de la maho jouent toujours avec le feu.

- Un maho-tsukai n'est pas limité dans le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour. L'énergie élémentaire nécessaire ne provient peut-être pas de lui. Que ce soit le cas ou pas, la perte d'énergie subie à





cette occasion prend la forme de blessures que subira la victime du maho-tsukai ou le maho-tsukai lui-même.

MAHO ET SOUILLURE DE L'OUTREMONDE

Chaque fois qu'un personnage lance un sort de maho, il prend le risque de recevoir un ou plusieurs points de Souillure. Lorsqu'il en a accumulé au moins 10, il atteint un premier rang de Souillure et son nombre de points retombe à 0.

Tout shugenja maîtrisant la compétence Connaissance : maho au rang 1 peut accomplir un rituel permettant de faire disparaître un point de Souillure. Si l'opération est répétée de façon régulière (au moins une fois par semaine), elle permet de faire disparaître un point de Souillure par mois. Il n'en est pas de même des rangs de Souillure : on ne peut s'en débarrasser qu'en faisant appel à des pouvoirs magiques bien plus puissants. Dans ce cas, c'est l'âme du personnage devenu porteur de la souillure après avoir utilisé la maho qui est atteinte : elle ne pourra jamais complètement retrouver sa pureté d'origine. C'est pourquoi le rituel indiqué ne permettra jamais de faire disparaître le dernier point de Souillure. Si le rang de Souillure d'un personnage devient égal ou supérieur à l'un de ses traits, il s'abandonne d'une façon ou d'une autre aux effets de la souillure. Cette perspective est d'ordinaire destructrice et signifie que Fu Leng prend le contrôle du personnage concerné. Les conséquences de cette situation sont laissées au bon vouloir du MJ (quelques exemples : la folie si le rang de Souillure dépasse celui d'Intelligence, devenir un zombie s'il dépasse celui de Constitution, être dépeuplé de son âme s'il dépasse celui de Vide, etc.).



SORTS DE MAHO

Pour lancer un sort de magie classique, le personnage fait appel à l'énergie des esprits élémentaires et adresse des prières aux Fortunes. Les maho-tsukai, eux, n'ont qu'une source d'énergie à leur disposition : Fu Leng. Tout recours à la maho implique une prière au Dieu Sombre prisonnier sous la terre de l'Outremonde. Et pour obtenir ses faveurs, le sorcier doit verser le sang. Une bonne nouvelle cependant : rien n'impose que ce soit celui du sorcier lui-même...

Niveau de Maîtrise 1

AFFAIBLISSEMENT DE L'ÂME

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 5 minutes

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

La Constitution de la cible est réduite d'un rang pendant la durée d'effet du sort. Les effets d'une utilisation répétée du sort sont cumulatifs.

DOULEUR

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 tour

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 8 m

La cible ressent une douleur insurmontable et ne peut plus agir tant que le sort produit ses effets. De plus, le joueur qui l'incarne doit réussir un jet de Terre contre un ND de 15 pour contenir ses cris (s'il n'y parvient pas, il est déshonoré). L'utilisation d'augmentations permet d'affecter des cibles supplémentaires.

HÉMORRAGIE

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 8 m

La cible commence à perdre son sang au rythme d'une blessure par tour, jusqu'à ce qu'elle réagisse et panse sa plaie. L'utilisation d'augmentations permet d'affecter des cibles supplémentaires.

INVOKER UN CHAMPION MORT-VIVANT

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cadavre

Portée : contact

Ce sort permet de créer un zombie (s'il est lancé sur la dépouille d'une créature morte récemment) ou un squelette. La créature obéit aux ordres mentaux du maho-tsukai tant que ce dernier reste dans la zone de contrôle (cercle de 7,5 m de diamètre dont le maho-tsukai est le centre).

Si la créature quitte la zone de contrôle du maho-tsukai, ses instincts naturels reprendront le dessus et elle tâchera de tuer toute personne en vue. Le maho-tsukai peut faire appel à d'autres sorts pour contrôler la créature, une fois celle-ci sortie de sa zone de contrôle, mais elle n'a plus à lui obéir (même si elle regagne la zone de contrôle). Il est impossible de contrôler à la fois plus de (rang de Maîtrise) champion(s).

L'utilisation d'augmentations permet d'affecter des cibles supplémentaires (un cadavre par augmentation).



MUTILATION

Niveau de Maîtrise : 1

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 8 m

Un éclair d'énergie sombre blesse gravement la victime à un membre (choisi au hasard). Chaque fois que le personnage entreprend une action mobilisant le membre en question, le ND du jet subit un malus de +15 tant que le sort produit ses effets.

Niveau de Maîtrise 2

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 cible mort-vivante

Portée : 30 m

Le maho-tsukai prend le contrôle d'un mort-vivant, qui obéira sans discuter à ses ordres mentaux et sans se soucier de sa "sécurité". Si la créature est déjà contrôlée, le joueur incarnant le maho-tsukai doit faire un jet d'opposition de Terre contre le personnage qui la contrôle ; celui des deux qui remporte l'opposition aura la mainmise sur la créature.

L'utilisation d'augmentations permet d'affecter des cibles supplémentaires (un mort-vivant par augmentation).

MALEDICTION

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : permanente

Zone d'effet : cf. ci-dessous

Portée : champ de vision

Il s'agit d'un sort générique permettant à quiconque pratiquant la magie noire de lancer une malédiction. Facile à activer, ce sort implique de posséder un composant corporel qui servira de lien avec la cible : une mèche de cheveux, des rognures d'ongle, une fiole de sang, etc. Un objet ou un vêtement appartenant à la cible ne suffit pas : le sorcier doit se trouver en possession d'un élément recelant un peu de l'énergie spirituelle de la cible.

Si le sorcier parvient à lancer sa malédiction (cf. ci-dessous pour quelques exemples), il devra rester en contact physique avec le composant de manière permanente. S'il le perdait, la malédiction serait brisée. Il s'agit, d'ailleurs, de la seule manière de la briser.

MALEDICTION DES ESPRITS DE L'EAU

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 1 mois

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

La cible du sort est subitement prise d'une phobie concernant tout ce qui touche à l'eau. Même la perspective de prendre un bain la terrifie. Pour s'approcher volontairement à moins de 1,5 m d'un volume d'eau assez important, le joueur incarnant la cible du sort

doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 25 (considérez ce jet comme un test de Peur, s'agissant de l'avantage Trompe-la-mort).

MALEDICTION

DE L'OEIL QUI NE CILLE PAS

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

La cible de ce sort devient incapable de trouver le sommeil. Le joueur qui l'incarne doit se soumettre chaque jour à un jet de Constitution contre un ND égal au nombre de jours passés sans dormir. S'il rate son jet, le ND de tous ses jets subit un malus cumulatif de +1 jusqu'à ce qu'il soit guéri. Pour surmonter les effets de ce sort, le joueur incarnant la cible doit faire un jet de Méditation/Vide contre un ND de 30 (le malus de +1 ne s'applique pas à ce jet). Le joueur peut tenter ce jet une fois par jour. Une fois réussi, la malédiction est levée. Si la privation de sommeil relève le malus à +75, la victime perd définitivement la raison.

MORTELLE ASPHYXIE

Niveau de Maîtrise : 2

Durée : 2 semaines

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 3 m

La cible du sort contracte la pneumonie. Si elle se repose et reste au chaud au cours des deux semaines qui suivent, elle n'a que 20% de risque de mourir (50% dans les autres cas). Si elle est soignée par un personnage maîtrisant la compétence Médecine, le joueur incarnant ce dernier peut effectuer un jet Médecine/Intelligence contre un ND de 15 pour réduire les risques de décès de 15% (plus 5% par augmentation).

Contrairement à la pneumonie ordinaire, celle-ci n'est pas contagieuse.

Niveau de Maîtrise 3

ANIMATION DES MORTS

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 cible

Portée : contact

Ce sort doit être lancé sur une cible vivante présente pendant toute la durée du rituel, lequel dure dix heures. Si le joueur incarnant le maho-tsukai réussit son jet de sort, la cible se transforme en mort-vivant. Elle reste consciente de ce qu'elle est et peut continuer à faire appel à toutes ses compétences et, le cas échéant, aux sorts qu'elle maîtrise (ces derniers seront toutefois considérés comme des sorts de maho et le joueur concerné devra respecter les règles correspondantes). Si un autre maho-tsukai tente de prendre le contrôle de la cible transformée en créature, on considère, s'agissant de ses facultés de résistance, que cette dernière a gardé toute sa conscience.



Ainsi transformée, la cible est désormais à l'abri des effets de la souillure, mais ne peut pour autant utiliser ses points de Vide. De plus, comme les morts-vivants n'ont généralement plus une goutte de sang dans les veines, la cible devra se mettre en quête du liquide vital, si elle veut lancer un sort de maho.

CORRUPTION DES ÉLÉMENTS

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : permanente

Zone d'effet : 30 m

Portée : contact

Un des éléments est corrompu de manière extrême à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Le ND du jet de tous les sorts de l'élément en question est augmenté de 25. On peut faire cesser les effets de ce sort en accomplissant des rituels de purification.

VOL DE SOUFFLE

Niveau de Maîtrise : 3

Durée : concentration

Zone d'effet : 1 cible

Portée : 8 m

Un des poumons de la cible du sort cesse de remplir sa fonction. Le joueur qui l'incarne doit, chaque tour, effectuer un jet d'opposition de Terre contre le maho-tsukai ou s'effondrer, impuissant, en tentant désespérément d'avaler une bouffée d'air.

Sorts de niveau de Maîtrise 4

INVOCATION D'UN KANSEN MAJEUR

Niveau de Maîtrise : 4

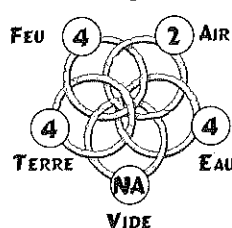
Durée : 1 heure

Zone d'effet : 1 kansen

Portée : 3 m

Au cours du tour suivant, une créature fantomatique faite de brume apparaît devant le maho-tsukai. Cette dernière obéira sans discuter à ses ordres mentaux et sans se soucier de sa "sécurité"

Caractéristiques du kansen



Jet d'attaque : 5g4

Jet de dommages : 3g2

Blessures : 75 / mort

Capacité spéciale : Invulnérabilité

INVOCATION D'ONI

Niveau de Maîtrise : 4

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 oni

Portée : 160 km

Ce sort permet au maho-tsukai de téléporter dans n'importe quel endroit situé à moins de trente mètres de lui l'oni le plus puissant présent dans un rayon de 160 km. Ce sort ne permet pas de contrôler l'oni téléporté. Le maho-tsukai peut choisir la direction dans laquelle l'oni regardera quand il apparaîtra.

Niveau de Maîtrise 5

CHAMPION DE FU LENG

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : permanente

Zone d'effet : le maho-tsukai

Portée : le maho-tsukai

Ce sort doit être lancé sur une cible vivante présente pendant toute la durée du rituel, lequel dure dix heures. Si le joueur incarnant le maho-tsukai réussit son jet de sort, la cible se transforme en l'une des créatures morts-vivantes qui peuplent l'univers du MJ (ce dernier pourra cependant imposer l'utilisation d'augmentations pour des types de créatures rares ou "exotiques").

EMPRISE DE FU LENG

Niveau de Maîtrise : 5

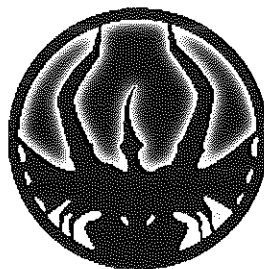
Durée : 1 heure

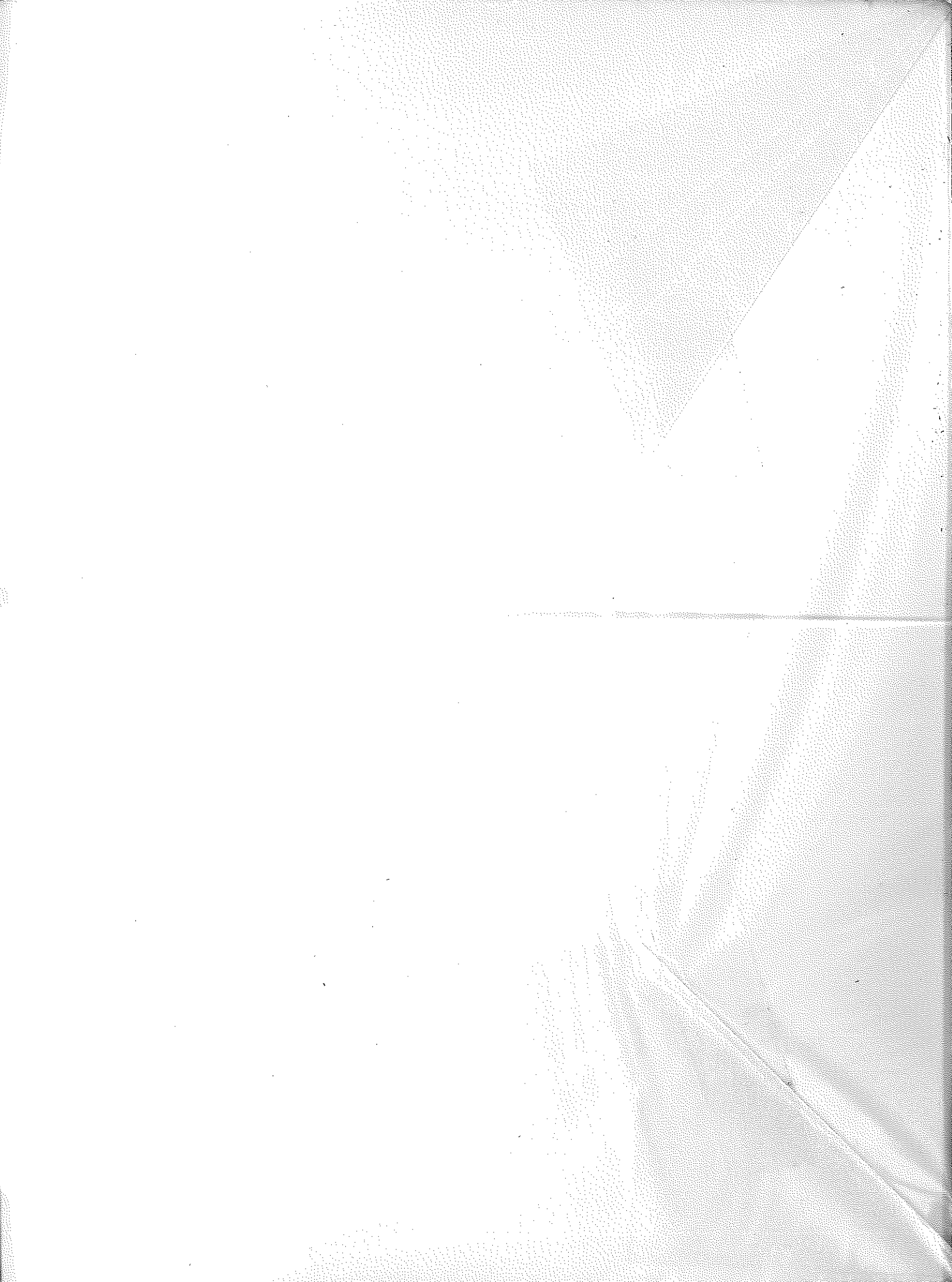
Zone d'effet : 1 cible

Portée : champ de vision

Le maho-tsukai prend le contrôle d'une créature mort-vivante : celle-ci n'a pas la faculté de lui résister. La créature obéira sans discuter à ses ordres mentaux et sans se soucier de sa "sécurité". Le maho-tsukai peut lancer ce sort sur une créature mort-vivante restée consciente de ce qu'elle est (cf. plus haut, le sort "Animation des morts" ou ci-dessous). Si le maho-tsukai parvient à lancer le sort, il prend le contrôle de la créature pour le tour à venir. Au début du tour suivant, le joueur incarnant la créature fera un jet de Volonté contre le maho-tsukai : s'il remporte l'opposition, il brise le contrôle du maho-tsukai et le sort ne l'affecte plus.

L'utilisation d'augmentations permet d'affecter des cibles supplémentaires (une par augmentation).





"Avec le temps et la patience, la
feuille du mûrier devient de la soie".

- Proverbe Ise zumi

des le LIVRE
CINQ ANNEAUX

"À toujours regarder derrière soi,
on finit par marcher en rond".

- Proverbe Ise zumi

La Voie du Renouveau

Ce supplément du *Livre des Cinq Anneaux* vous propose de passer de la première édition du jeu à la deuxième. Vous pourrez convertir vos personnages et en créer de nouveaux.

Le système de jeu y est entièrement décrit, ainsi que tous les sorts et techniques des écoles de bushi.

Il permettra aux nouveaux joueurs de patienter avant la sortie de la deuxième édition et aux néophytes de découvrir le nouveau système de jeu.



*Pour utiliser ce supplément,
il est nécessaire de posséder
un exemplaire de la
première édition du
Livre des Cinq Anneaux.*



REF : LA 30
PRIX : 17€ (111,51 F)
ISBN n° 2-911103-83-1

