

# Légende des 5 Anneaux

## Ecoles



### Impériales

Seppun Miharu	18
Miya Shisha	19
Courtisan Otomo	32
Shugenja Seppun	49

### Scorpion

Bushi Bayushi	7
Saboteur Bayushi	33
Courtisan Bayushi	30
Shinobi Bayushi	39
Shugenja Yogo	48
Shugenja Soshi	42
Shosuro Butei	52

### Clans mineurs

Bushi Faucon	20
Magistrat Guèpe	25
Shugenja Moshi	47
Bushi Yotsu	50

### Mante

Bushi Mante	17
Courtisan Kimiko	51
Shugenja Komori	54

### Grue

Bushi Kakita	2
Garde Daidoji	8
Magistrat Doji	14
Courtisan Doji	29
Shugenja Asahina	45
Daidoji Harrier	53

### Lion

Bushi Lion (Akodo)	5
Bushi Matsu	11
Tacticien Ikoma	21
Omoidasu Ikoma	34
Shugenja Kitsu	43

### Licorne

Bushi Shinjo	22
Scout Shinjo	27
Magistrat Shinjo	24
Shiotome Otaku	12
Diplomate Ide	31
Bushi Moto	26
Shugenja Iuchi	41

### Phénix

Bushi Shiba	6
Yojimbo Shiba	13
Shugenja Isawa	40
Archiviste Asako	37

### Dragon

Bushi Mirumoto	15
Mirumoto Niten	4
Magistrat Kitsuki	10
Ise-zumi Togashi	36
Shugenja Agasha	44

### Crabe

Bushi Hida	3
Scout Hiruma	9
Kaiu Battlemaster	23
Kuni Witch Hunter	28
Marchand Yasuki	35
Yasuki taskmaster	16
Ingénieur Kaiu	38
Shugenja Kuni	46



## Bushi Kakita

“Une frappe, une vie.”  
Kakita.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

De plus, en tant que membre de l'école Kakita, vous vous devez d'être un exemple de courtoisie, de raffinement et de perfection dans l'art du duel. Vous avez un rang à tenir mais aussi la réputation de votre école et de votre clan à défendre.

### Katas et démonstrations

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Vide

Compétences d'école : Iaijutsu, Défense, Sincérité.

Honneur : 4

Rang 1 : Vous pouvez utiliser votre annonce de Iaijutsu à la place de celle de Kenjutsu pour les combats au katana. Vous gagnez un bonus en Iaijutsu de 1 par rang d'école, uniquement en duel.

Rang 2 : Vous pouvez dépenser autant de points de Vide à la fois que vous le désirez lors d'un duel.

Rang 3 : Vous pouvez lors du premier échange d'un combat, en dégainant votre katana (vous devez disposer d'un saya) annoncer pour un point de Vide à un adversaire à portée de katana : « Par ces X rangs de Vide, Kiai ». Où X est égal à votre annonce de Iaijutsu.

Rang 4 : Vous pouvez, pour un point de Vide annoncer un kiai en combat.

Rang 5 : Vous pouvez, avant d'avoir frappé votre premier coup en combat (mais pas en duel), annoncer pour un point de Vide en dégainant "Par ces X rangs de Vide, 2 points de dommages". Ce rang peut être combiné au rang 4.

### Style

L'école kakita se bat selon un style spécifique que nous vous enjoignons fortement à imiter. Un kakita se bat avec des successions de mouvements très épurés, katana tenu d'une seule main et imitant le mouvement de dégainé utilisé lors des duels.

En voyant combattre un kakita, on a l'impression qu'il bouge très peu et qu'il dégaîne son katana très rapidement pour chaque coup donné.

Les katas kakita sont en général des enchainements de temps de concentration immobiles et de frappes très rapides en dégainant le katana.

### Politiques d'École et Ennemis

L'école kakita est de tout temps rivale de l'école Niten du Clan du Dragon. Bien que cette rivalité reste courtoise, elle peut parfois être assez tendue.

D'autre part, la famille Kakita s'est attirée lors de la fondation de l'empire la haine immortelle de la famille Matsu du clan du Lion. Cette haine est encore vivace pour nombre des membres de ces deux familles.



## Bushi Hida

“Si je tombe, un million d’hommes meurent.”  
Hida Kisada.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que bushi de la famille Hida cependant, on vous a depuis longtemps transmis une vision pragmatique du monde. Avant tout, un guerrier du Crabe doit survivre et être capable à tout heure de rejoindre ses troupes et de donner sa vie pour la défense du mur. C’est une vie difficile mais la survie de l’empire repose sur le Crabe.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Terre

Compétences : Subojutsu, Défense, Intimidation.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous n’avez pas de malus à vos annonces dû au port d’une armure lourde. Vous êtes immunisé à tout effet qui vous ferait fuir ou quitter un combat.

Rang 2 : Lorsque vous subissez des dégâts inférieurs ou égaux à votre Terre, vous pouvez dépenser un point de Vide pour les ignorer.

Rang 3 : Vous pouvez réaliser un Kiai en dépensant un point de vide lors d’une de vos attaques.

Rang 4 : Vous pouvez décider à tout moment de dépenser un point de vie pour obtenir un bonus de 2 sur votre prochaine annonce.

Rang 5 : En dépensant un point de Vide, vous pouvez agir sans malus pour une action quelque soit votre état (même si vous devriez tomber inconscient).

### *Style*

Les Hida n’ont que peu tendance à développer des katas aériens et raffinés. Cependant, ils ont mis au point quelques techniques très élaborées de concentration du Chi et de la Terre.

Ces Katas se réalisent le plus souvent au tetsubo mais peuvent être transposés à d’autres armes. Ils consistent en grands mouvements circulaires et mettant beaucoup en avant la force physique du combattant. Lorsque celui-ci a suffisamment concentré son énergie, il réalise le plus souvent une frappe dévastatrice sur un rocher, une armure ou autre cible mettant en valeur la puissance de son coup.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’ennemi des Hida : L’Outremonde. Tout autre ennemi des Hida ne le devient que parce qu’il fait le jeu de l’Outremonde ou qu’il freinent les Hidas dans leur combat. Les Hidas, suivant leur Daimyo, n’ont aujourd’hui que très peu d’estime pour l’empereur, incapable de maintenir la paix entre les clans, ou pour les Grands Clans, incapables de cesser leurs inutiles guerres intestines pour se tourner enfin vers le vrai ennemi de Rokugan : Fu Leng.



## Mirumoto Niten

“Lorsque l’ennemi vous charge avec force et urgence : laissez-le passer.”

Mirumoto.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Niten, vous êtes l’élite des duellistes du Clan du Dragon, capables de vous opposer à un Kakita. Sur vous repose la responsabilité de faire briller les style de Mirumoto et du Clan du Dragon, de montrer que le Dragon est aussi raffiné et efficace que le Lion ou la Grue.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Feu

Compétences : Kenjutsu, Défense, Méditation

Honneur : 3

Rang 1 : Vous pouvez utiliser votre annonce de Kenjutsu à la place de Iaijutsu lors de duels. Vous gagnez 1 en défense par rang en duel uniquement.

Rang 2 : Vous pouvez dépenser autant de points de vide que vous désirez en défense.

Rang 3 : Lorsqu’un adversaire vous frappe mais que votre défense est suffisante pour ignorer le coup, vous gagnez un bonus égal à 1 pour votre prochaine attaque contre ce même adversaire. En duel, ce bonus est égal à votre rang de kenjutsu.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai.

Rang 5 : Vous pouvez dépenser un point de Vide en début de combat ou de duel pour annoncer "Aucune personne dans les trois mètres ne peut dépenser de vide pour sa première action de combat / la durée du duel". Vous n’êtes pas concerné par l’annonce.

### *Style*

Les Niten suivent la voie de Mirumoto, un combat mobile et misant beaucoup sur la lecture de l’adversaire et l’utilisation de ses deux mains. Les Niten combattant en général au katana, ils le tiennent quasiment toujours à deux mains. Ils disposent aussi cependant de quelques katas en ambidextre empruntés aux techniques classiques de l’école de bushi mirumoto.

Les Katas, tout comme le style de combat, des Nitens, se concentre sur une défense très mobile et rapide et des frappes mortelles, le plus souvent sur des mouvements de riposte.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’école Niten est de toute éternité la rivale de l’école Kakita. Cette rivalité est cependant courtoise, aspect auquel les dirigeants de l’école prennent d’ailleurs garde. Outre cette rivalité, l’école Niten est respectée des bushis de l’empire, notamment du fait de sa relative discrétion et de sa retenue (surtout en comparaison des duellistes Kakita).

Les Niten ont souvent des liens rapprochés avec la fraternité de shinsei ainsi qu’avec les Ise-zumi.



## Bushi Lion

“C’était mieux avant.”  
Akodo Kage.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

Vous faites partie de l’école du Lion (anciennement nommée Akodo), celle parmi laquelle se recrutent les Gardes de l’Empereur, les meilleurs troupes de l’Empire. Vous vous devez d’être un exemple d’honneur et de droiture au combat, vos ancêtres n’ont pas fait moins.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Feu

Compétences : Kenjutsu, Défense, Bataille ou une autre compétence d’arme.

Honneur : 4

Rang 1 : Vous pouvez, pour un point de Vide, réaliser un Kiai si votre adversaire porte une armure.

Rang 2 : Vous pouvez, lorsque vous frappez, dépenser un point de vide pour vous donner un bonus égal à votre honneur au lieu du bonus de 2 habituel.

Rang 3 : Vous pouvez, pour un point de Vide, réaliser un Kiai. Les Kiai contre les armures sont maintenant gratuits pour vous.

Rang 4 : Si vous touchez votre adversaire à la jambe et que le coup porte, vous pouvez annoncer « Par ces X rangs de Feu, garde ce genou à terre jusqu’à la fin du combat. »

Rang 5 : Lorsque vous dépensez un point de Vide pour une annonce offensive et que votre action réussit, le point de Vide n’est pas dépensé.

### *Style*

L’école du Lion enseigne ce qui est quasiment le style de référence de Kenjutsu de l’Empire. Alternant entre prises à une main et à deux mains, très offensif, le style du Lion est souvent un enchaînement d’attaques rapides venant de directions différentes. Le seul point “faible” du Lion est son absence de concentration sur la défense. En effet, un bushi Lion ne cherche que peu à se protéger. Sans aller jusqu’aux excès des Matsus, le Lion se concentre sur le fait de frapper.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’école du Lion a encore de grosses difficultés, tout comme l’ensemble du clan, à supporter la déchéance des Akodo. Depuis un millénaire, elle portait au plus haut le nom du fondateur du Clan du Lion et elle est aujourd’hui inféodée à la famille Matsu et majoritairement occupée par des Akodo qui ont du devenir Ikoma pour rester au sein de leur clan.

Le deuxième gros problème de l’école est que la moitié de ses sensei et élèves a choisi de devenir Ronin et de suivre Toturi. Toute communication entre ces deux groupes est rendue extrêmement difficile par les règles de l’honneur et par les positions de Matsu Tsuko.



## Bushi Shiba

“Choisir entre deux maux, c’est encore choisir le mal.”  
Devise Shiba.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Shiba, votre devoir est de protéger la famille Isawa et le clan du Phénix. Cette tâche fut confiée à votre famille par le fondateur du clan. Vous faites partie des guerriers, de l’armée du Phénix et vous avez appris à travailler main dans la main avec les shugenjas du Clan.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Vide

Compétences : Théologie, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous pouvez dépenser autant de points de vide que vous désirez sur une seule annonce. Vous ne pouvez utiliser ce talent que si vous disposez de tous vos points de Vide.

Rang 2 : Vous ajoutez votre rang d’école à vos résistances aux sorts.

Rang 3 : Vous pouvez en dépensant un point de Vide, réaliser un Kiai.

Rang 4 : Vous pouvez gratuitement annoncer Kiai contre tout lanceur de sort ou utilisateur de magie, et vous gagnez un bonus égal à votre rang contre de tels adversaires.

Rang 5 : Vous pouvez en dépensant un point de Vide utiliser votre rang de Vide à la place de n’importe quel anneau pour une annonce.

### *Style*

Les katas réalisés par les bushis Shiba sont assez différents de leurs techniques de combat sur la forme mais pas sur le fonds. Avant toute activité martiale, un bushi shiba cherchera généralement à se mettre en accord avec les éléments, en saluant notamment les points cardinaux ainsi que des symboles des cinq éléments.

Dans le cas de katas, le bushi shiba tends à une démonstration très ritualisée et comprenant une partie et des manœuvres attendant à chacun des cinq éléments, finissant le plus souvent par le vide.

En combat, les shiba ont un style reposant beaucoup sur une aide magique. Ils sont aussi connus pour leurs sauts et approches rapides et partiellement acrobatiques.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

La famille et l’école shiba est traditionnellement inféodée à la famille Isawa, tendance que certains shiba regrettent voire critiquent. Ils tiennent notamment à avoir leur mot à dire afin de protéger l’honneur du clan.

Actuellement, les Shiba ont vécu quelques frictions avec les armées du Lion mais les deux clans ne sont pas officiellement en guerre.



## Bushi Bayushi

“Frappez le premier, frappez le dernier.”  
Devise de l'école Bayushi.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Bushi Bayushi, vous avez appris qu'au-dessus de tout autre valeur se place la loyauté, la fidélité à son maître et à l'empire. Vous êtes aujourd'hui un Ronin mais c'est sur vous que repose la défense et la protection des secrets et des ressources du Clan.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'Ecole*

Bonus d'anneau : +1 Feu

Compétences : Kenjutsu, Défense, Sincérité

Honneur : 1

Rang 1 : Vous gagnez 2 sur vos première annonce lors de chaque combat, qu'il s'agisse d'une attaque ou d'une défense.

Rang 2 : Après une attaque de votre adversaire qui n'a pas été suffisante pour passer votre défense, vous pouvez, si vous lui portez une attaque immédiatement après, dépenser un point de vide et annoncer un Kiai.

Rang 3 : Vous pouvez frapper l'arme de votre adversaire et annoncer en dépensant un point de Vide “Par ces X rangs de Feu, désarme.” où X est votre rang de kenjutsu.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai.

Rang 5 : Pour chaque coup porté à votre adversaire et qui ne touche pas (par exemple parce que sa défense est trop haute), vous gagnez un bonus de 1 cumulatif en attaque jusqu'à ce que vous le touchiez.

### *Styles et Katas*

Les Bayushi, fidèles aux principes du Clan, ne révèlent jamais leurs forces complètement. Les katas qu'ils présentent lors de démonstrations sont donc en général des versions très incomplètes de leurs véritables techniques de combat.

Les katas du scorpion, et à plus large titre leurs manœuvres, tendent à être très mobiles et à tourner littéralement autour de leur adversaire. Le bushi Bayushi enchaîne alors feintes, attaques peu appuyées et autres tromperies avant de frapper un coup destructeur, le plus souvent en profitant de ce que son adversaire se découvre en l'attaquant. Les Bayushi ont enfin un certain nombre de mouvements visant expressément à laisser un trou dans leurs défenses et à inciter l'adversaire à attaquer.

### *Politiques d'Ecole et Ennemis*

Les Bayushi ont toujours joué à se faire de nombreux ennemis et à focaliser sur eux les suspicions. Depuis leur chute au statut de Ronin, ils ont dû changer en partie d'orientation. Suivant les ordres de Bayushi Kachiko, ils ont organisé le Clan en une organisation invisible et structurée. Le Clan n'a que peu perdu en force, les Bayushi l'ont seulement dissimulé aux yeux des autres clans.



## Garde Daidoji

“Que la lance jaillisse pour protéger son maître.”  
Devise Daidoji.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Daidoji, votre devoir sacré est de protéger le clan de la Grue et la famille Doji quels que soient les moyens qu'il faille employer. Vous êtes le côté sombre du Clan de la Grue, vous devez avant tout être efficace et inflexible, il y aura toujours un courtisan Doji pour couvrir les actions que vous devrez accomplir.

### Katas et démonstrations

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Kenjutsu, Défense, Commerce ou Discrétion.

Honneur : 2

Rang 1 : Pour un point de Vide, vous pouvez gagner un nombre de point de Vie égal à votre honneur pour la durée d'un combat ou d'un duel. Vous gagnez un bonus de défense égal à votre Eau contre la première attaque d'un combat (mais pas d'un duel).

Rang 2 : Vous gagnez +1 en défense contre les opposants en armure légère, +2 en armure lourde. Vous résistez automatiquement à toute annonce visant à vous séparer de la personne que vous protégez.

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous pouvez annoncer “Par ces X rangs d'air, combat uniquement contre moi jusqu'à la chute d'un de nous deux” où X est votre rang de Défense.

Rang 4 : Vous pouvez en dépensant un point de Vide, annoncer un Kiai.

Rang 5 : Si vous affrontez un opposant dont vous avez déjà vu les techniques d'école, vous pouvez dépenser X points de Vide pour annoncer : “Tu ne peux pas utiliser tes techniques d'école jusqu'au rang X”.

### Style

Les katas de la famille Daidoji sont de deux types. Les premiers sont assez peu spectaculaires, ils se focalisent en effet sur la vigilance et la réaction rapide aux mouvements environnants. Les deuxièmes sont le plus souvent réalisés au Yari et constituent en mouvement d'attaque rapides et tournant autour de l'adversaire afin de le déstabiliser.

### Politiques d'École et Ennemis

Les ennemis des Daidoji sont les ennemis des Doji. Aujourd'hui, l'objectif primordial des Daidoji est de freiner autant que possible l'avancée du Lion pour que les courtisans puissent imposer la fin du conflit. Tous les coups sont permis, le Lion ne doit pas conquérir plus de terres grues.

D'autre part, les Daidoji, malgré leurs habituelles bonnes relations avec le Crabe, sont inquiets des rumeurs concernant l'armée de Kisada et, en gardes efficaces, ils préfèrent prévenir que guérir.





## Scout Hiruma

“Nous reprendrons Kyuden Hiruma.”  
Promesse de tout Hiruma.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant qu'Hiruma, vous êtes les yeux et les oreilles du Clan du Crabe. Votre famille a perdu sa demeure aux hordes de l'Outremonde mais n'a jamais abandonné son devoir sacré : être en première ligne des armées du Crabe dans sa guerre contre l'Outremonde.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Discrétion, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : +2 en défense pour chaque rang d'école, ce uniquement contre des créatures de l'Outremonde ou identifiées comme souillées (par vous ou un allié).

Rang 2 : Vous pouvez utiliser votre compétence de discrétion le jour uniquement dans la nature ou l'Outremonde cependant. Vous gagnez en Discrétion un bonus égal à votre rang.

Rang 3 : Vous pouvez détecter la Souillure avec l'annonce suivante : “Par ces X rangs d'eau, dis-moi si tu es souillé” où X est votre rang de discrétion.

Rang 4 : Vous pouvez annoncer Kiai contre les créatures de l'Outremonde gratuitement.

Rang 5 : Pour un point de Vide, si vous vous dissimulez activement, votre annonce de discrétion passe à 20.

### *Style*

Les Scouts Hiruma ne se prêtent que très rarement à des katas en public. En effet, leur style est demeuré caché, tout comme leur bannière, depuis la chute de Kyuden Hiruma. Cependant, lorsqu'ils en font la démonstration, ils sont capables de frappes et d'enchaînements rapides et aériens tout à fait inhabituels pour des bushis du Clan du Crabe.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Hiruma conserve comme objectif principal la reprise de sa demeure ancestrale. L'accession d'Hiruma Shotoku au rang de Daimyo disposant de terres a cependant pour certains rendu cet objectif moins urgent. C'est un point très discuté.

D'autre part, les Hiruma sont très proches du Clan de la Licorne et notamment des Ide et Shinjo qui hébergent les Dojos et l'école Hiruma sur leur domaine.

Ce sont aussi les Hiruma qui ont le plus œuvré au rapprochement de leur clan et du clan du Faucon. Ils gardent donc avec les chasseurs de fantôme des relations très aisées et resserrées.



## Magistrat Kitsuki

“Je vous jure, je les ai vu.”  
Kitsuki “David Vincent” Kaagi.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Kitsuki, vous avez voué votre vie à la recherche de la vérité, vous exposant par là même au mépris et à la méfiance de la majorité des nobles de Rokugan. Peu importe, par la vérité, vous apporterez la justice à tous, même la tradition et l'honneur ne sauraient protéger les coupables.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Feu

Compétences : Sincérité, Médecine, Kenjutsu ou Iaijutsu.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous êtes magistrat de votre clan. Vous gagnez +1 par rang pour résister à Discrétion, Séduction et Poison.

Rang 2 : En tête à tête, après avoir résisté à une annonce de sincérité, vous pouvez dépenser un point de Vide pour annoncer : “Par ces X rangs d'honneur, répondez la vérité à ma prochaine question”. Vous gagnez pour cette annonce un bonus égal à votre rang d'école.

Rang 3 : Vous gagnez +3 en Kenjutsu ou en Iaijutsu et la possibilité de réaliser un kiai pour un point de vide contre tout hors-la-loi ou personne ayant été jugée coupable.

Rang 4 : Vous gagnez un bonus de défense égal à votre rang contre toute annonce d'école (et pas de compétence) que vous avez déjà subie venant de la même personne.

Rang 5 : Pour un point de Vide, vous pouvez demander à votre interlocuteur si sa dernière phrase était la vérité (hors-jeu).

### *Enquête*

Bien que bushis, les magistrats kitsuki n'ont que peu tendance à développer des katas et techniques de combat très élaborées, ils se concentrent plutôt sur leur fonction de magistrat. Ainsi, après avoir passé dix minutes dans un lieu, le magistrat peut dépenser 1 point de Vide pour tenter d'obtenir un indice sur une de ses enquêtes en cours. Il va alors voir un orga, donne son niveau d'annonce et son thème d'enquête.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Kitsuki n'aurait sans doute pu être acceptée dans aucun autre clan que le Dragon. En effet, sa recherche de la vérité au mépris de la sincérité et de la discrétion avec laquelle les autres clans mènent leur justice, surtout quant elle touche à la politique, leur a valu de nombreux ennemis.



## Bushu Matsu

“Dans mon regard : la mort.”  
Matsu.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Matsu, vous êtes la fureur du Lion, sa rage, la première ligne impressionnante de toutes ses batailles. Aujourd'hui, alors que votre famille compte parmi ses rangs la championne du Clan, vous êtes plus que jamais à l'honneur, puissiez-vous mourir couvert du sang de vos ennemis.

### Katas et démonstrations

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### Rangs d'Ecole

Bonus d'anneau : +1 Feu

Compétences : Intimidation, Kenjutsu, Subojutsu

Vous ne pouvez pas posséder la compétence défense.

Honneur : 3

Rang 1 : Vous gagnez la possibilité de réaliser l'annonce suivante une fois par adversaire, après l'avoir frappé : “Par ces X rangs de Terre, fuis” où X est égal à votre rang d'intimidation.

Rang 2 : Vous pouvez pour un point de Vide réaliser un Kiai.

Rang 3 : Lorsque vous charges, vous pouvez annoncer un kiai gratuitement sur votre première attaque consécutive à la charge.

Rang 4 : Pour chaque point de vie que vous perdez, vous gagnez un bonus de 1 cumulatif pour toutes vos annonces d'attaque jusqu'à la fin du combat.

Rang 5 : Si vous chargez en début de combat, vous pouvez dépenser un point de Vide pour gagner autant de points de Vie que votre honneur jusqu'à la fin du combat.

### Style

Les katas réalisés par les bushis Matsu sont en général fidèles à leur style général : furieux et sans retenue. Le bushi enchaîne sans répit attaque, charge et tentatives d'intimidation. C'est face à un lion enragé plus qu'à un samourai poli que l'on a alors l'impression de se trouver.

### Politiques d'Ecole et Ennemis

La famille Matsu dirige aujourd'hui le clan du Lion à travers sa championne Matsu Tsuko. C'est donc bien la famille Matsu qui mène la guerre contre la Grue et qui désire voir la chute du Clan tout entier. La famille Matsu voue également un mépris voire une haine à Toturi, ancien champion du Lion qui a souillé le Clan après l'avoir mené de manière mièvre et inefficace pendant plusieurs années.

Les Matsu somptent aujourd'hui peut d'alliés parmi les autres clans mais leur puissance militaire leur permet de maintenir cette position pour le moment.





“ ”  
Cri de guerre Otaku.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant qu'Otaku, vous êtes l'élite de l'armée de la Licorne. Les montures de votre famille ont fait trembler les meilleurs armées de l'empire et votre réputation au combat n'a dégal que votre droiture et votre honneur sans tâche.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Feu

Compétences : Go, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 3

Rang 1 : Vous ne payez aucun point de Vide pour ajouter votre honneur à vos résistances lorsqu'on tente de vous faire aller à l'encontre du Bushido. Vous ne pouvez cependant pas ajouter de point de Vide dans ce cas.

Rang 2 : Vous pouvez vous battre alors que vous dirigez une unité grâce à votre compétence Go. Vous ne pouvez alors être immunisée aux coups physiques.

Rang 3 : Vous réduisez de un tous les dommages que vous subissez jusqu'à un minimum de 1 de dommages.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai. Celui-ci est gratuit si vous avez abattu un ennemi lors du coup précédent.

Rang 5 : Quelque soit votre état, votre annonce d'attaque minimale est égale à votre anneau de Feu.

### *Style*

Les katas des Otakus sont très proches de leur style de combat sur un champ de bataille. Ils sont réalisés dans le plus parfait silence et comporte des explosions de violence et d'énergie impressionnants. Leurs coups sont en général assez larges et puissants, presque toujours portés à deux mains avec une détermination farouche. Leurs attaques se font avec des avancées très rapides en avant. Elles ne reculent pas.

En combat, elles mènent en général une charge silencieuse en ligne, la shiotome commandant l'unité se trouvant en général au milieu de son unité, en première ligne, habitude impressionnante et très rare à Rokugan.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Otaku n'a que peu d'ennemis directs. Depuis peu, elle a été beaucoup utilisée pour protéger les caravanes licornes et s'interposer ainsi dans les conflits entre Lion et Grue, toujours en faveur de la Grue. Ceci n'a fait qu'attiser l'animosité larvée qu'elles entretenaient depuis longtemps avec la famille Matsu.





## Yojimbo Shiba

“Quelques secondes suffiront...”

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Yojimbo Shiba, votre devoir est de protéger une personne, une seule, mais contre tout, contre elle-même s'il le faut. Le plus souvent, vous avez pour charge un shugenja Isawa, toute sa vie est de votre ressort et en bataille, il ne vous faut tenir que jusqu'au premier sort qu'il pourra lancer.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'Ecole*

Bonus d'anneau : +1 Terre

Compétences : Médecine, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Quand vous protégez une personne, si elle est frappée, vous pouvez dépenser deux points de vie pour annoncer “Je prends le coup” et l'annuler.

Rang 2 : Quand vous dépensez un point de vide pour la compétence défense, il vous donne un bonus de 4.

Rang 3 : Vous pouvez en dépensant un point de Vide, réaliser un Kiai.

Rang 4 : Vous gagnez un kiho de moine dans votre anneau le plus élevé.

Rang 5 : Vous pouvez pour un point de Vide réduire les dégâts que vous subissez lors d'un coup d'un nombre de points égal à votre anneau de Terre.

### *Style*

Les katas réalisés par les yojimbos Shiba sont précédés par une mise en accord avec les éléments, en saluant notamment les points cardinaux ainsi que des symboles des cinq éléments. Ils sont ensuite constitués d'une grande majorité de mouvements défensifs, visant d'ailleurs à se défendre lui-même autant que ses environs. Les coups portés le sont en riposte ou très rapides, de manière préemptive.

En combat, le style d'un Yojimbo s'adapte entièrement à celui de sa charge. Habituellement adjoint à un shugenja, il restera devant celui-ci, interceptant toute menace et lui laissant la place d'en appeler aux Fortunes.

### *Politiques d'Ecole et Ennemis*

La famille et les écoles shiba sont traditionnellement inféodées à la famille Isawa, tendance que certains shiba regrettent voire critiquent. Ils tiennent notamment à avoir leur mot à dire afin de protéger l'honneur du clan.

Actuellement, les Shiba ont vécu quelques frictions avec les armées du Lion mais les deux clans ne sont pas officiellement en guerre.





## Magistrat Doji

“Mais bien sûr, ce sera réglé vite et discrètement.”  
Habitue de magistrat Doji.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que magistrat Doji, vous êtes chargé de résoudre toutes les affaires légales relatives au Clan de la Grue, c'est-à-dire principalement aux intrigues courtoises dérapant du mauvais côté de la légalité. Votre objectif est très rarement la vérité, parfois la justice mais toujours la discrétion et le maintien des apparences.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Vide

Compétences : Iaijutsu, Sincérité, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous êtes magistrat de votre clan. Vous gagnez un point de Gloire et des kokus supplémentaires en début de jeu..

Rang 2 : Vous gagnez +1 par rang pour résister aux annonces “sociales” faite par les courtisans.

Rang 3 : Vous gagnez un bonus égal à votre honneur pour toutes vos annonces visant une personne contre qui vous avez proféré des accusations publiques.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai.

Rang 5 : Lorsque vous faites perdre des points de face à quelqu'un pour des raisons légales, vous pouvez dépenser un point de Vide pour augmenter d'un cran la perte avec l'annonce suivante : « Une telle faute ne peut être considérée avec tolérance par la Justice éternelle de l'Empereur, par mon statut qu'elle soit donc considérée comme une [type de faute] ».

### *Style*

Les Magistrats Doji sont peu portés sur le combat mais étudient souvent de manière assidue des katas élaborés afin de briller en société. Ils enchainent ainsi souvent des manœuvres complexes et aériennes, parfois même accompagné d'un éventail en main gauche. Leurs katas sont le plus souvent réalisés avec le katana tenu d'une seule main, s'inspirant ainsi beaucoup de leurs cousins kakita.

Il n'est pas rare non plus que les magistrats doji émailent leurs démonstrations de katas de quelques haikus ou citations du Tao bien choisies.

En bataille, les magistrats sont rarement engagés en première ligne et comptent plutôt sur les talents des Daidoji.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Doji a toujours été le symbole du raffinement et de la civilisation Rokugani. Cherchant ainsi à s'ériger en modèle, elle s'est attiré les jalousies de nombreuses familles mais a su éviter de se faire des ennemis trop marqués.



## Bushi Mirumoto

“Tu as tué mon frère, prépare toi à mourir.”  
Mirumoto Hitomi.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Bushi Mirumoto, vous êtes le bras armé armé du clan du Dragon, ses deux bras armés même. Votre famille a pour tâche de protéger le clan et de mener toutes ses guerres. Vous êtes également dépositaire du style de Mirumoto lui-même, le seul à utiliser deux lames.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 dans un anneau au choix sauf Air  
Compétences : Méditation, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous combattez en ambidextre avec votre wakizashi en main gauche et attaquez indifféremment avec katana ou wakizashi.

Rang 2 : Vous pouvez réaliser, pour un point de Vide, un kiai.

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous gagnez un bonus égal à votre rang+2 pour résister à une annonce de magie. Non-cumulable avec un autre point de Vide.

Rang 4 : Si vous tuez votre adversaire, les points de Vide dépensés en attaque pour ce coup ne le sont pas.

Rang 5 : Lorsque vous dépensez un point de Vide pour annoncer Kiai, celui-ci vous donne également un bonus de 2 à votre annonce.

### *Style*

Les katas des Mirumoto sont de véritables démonstration de l'héritage martial de Mirumoto lui-même. Ils sont toujours réalisés en ambidextre. Ils se composent en premier de stances de base (cinq le plus souvent, une par élément) montrant le calme et la maîtrise technique du placement des élèves de cette école.

La deuxième partie des katas correspond au style de combat des Mirumoto. Ceux-ci enchainent alors des coups alternés de katana et de wakizashi tout en tournant et en se déplaçant, les rendant ainsi particulièrement difficile à cerner. Pour les plus doués, cette alternance de coups se mue en un véritable tourbillon.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Mirumoto est la moins retirée des familles du Dragon, étant responsable de la défense du clan. Elle a toujours entretenu des relations d'estime avec les grandes écoles de bushi.

Cependant, depuis que Mirumoto Hitomi a accédé au titre de Daimyo, ses orientations personnelles ont naturellement changé les optiques de la famille. Principalement, la famille mirumoto se considère en guerre contre la famille Hida tant que la vie de Hida Yakamo n'aura pas été prise par un Mirumoto.



## Yasuki Taskmaster

“Ces Mijina ? Se rebeller ? Je ne pense pas, cher Doji, je ne pense pas.”  
Yasuki Nokatsu.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que yasuki, vous avez orienté vos talents de guerrier vers l'intimidation des plus faibles et la capacité à les diriger, à les mettre au travail pour que le clan vive. Vous dirigiez habituellement mujina ou zokujin, créatures humanoïdes, dans les mines, sur les ports mais le jour est sans doute proche ou on vous demandera de les mener sur le champ de bataille.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Terre

Compétences : Intimidation, Kenjutsu ou Subojutsu, Défense.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous gagnez un bonus de 1 par rang d'école en intimidation. Ce bonus est doublé contre les créatures non-humaines.

Rang 2 : Vous pouvez, lors ce que vous subissez des dégats dus à une attaque au contact, dépenser un point de Vide pour annoncer “Renvoi X dommages” si vous êtes encore debout..

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous gagnez l'annonce: “Par ces X rangs de Terre, viens te battre contre moi sans dépenser de Vide.” où X est égal à votre rang d'intimidation.

Rang 4 : Pour un point de Vide, vous pouvez maintenant annoncer un Kiai.

Rang 5 : Pour un point de Vide, vous pouvez annoncer même en combat : "Par ces X rangs de Terre, que toutes les personnes dans les trois mètres voient leurs annonces réduites de X tant qu'ils ne quittent pas ma présence." X est votre annonce d'Intimidation.

### *Style*

Les contremaitres Yasuki sont peut-être les moins enclins des bushis à développer des katas. Il leur est parfois arrivé d'emprunter quelques katas de concentration du Chi à leur cousins Hida mais rien de plus. Un contremaitre pourra donc essayer d'adapter ces techniques de combat à quelques exercices d'intimidation pour présenter un kata de son école mais le résultat a peu de chances d'être probant.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Yasuki a beaucoup d'amis. Elle prends en cahrge la plus grande partie des négociations diplomatiques du Crabe. Si ce sont souvent les marchands qui sont choisis pour de telles missions, il n'est pas rare qu'on y adjoigne un contremaitre afin de donner un certain poids à la délégation. Ainsi l'école a des contacts mineurs dans de nombreux clans, à l'exception de celui de la Grue.

## Bushi Mante

“Suivre les pas d’un autre homme ne vous emmène qu’au destin d’un autre homme.”

Gusai.

Vous êtes un guerrier, mais pas tout à fait l’égal d’un samourai de Clan Majeur. Vous ne portez pas le katana et serez considéré comme de noblesse inférieure aux autres samourais, à rang égal. De fait, les Mantes sont le plus souvent engagés dans le commerce à grande échelle ou le mercenariat.

Yoritomo cependant, vous a montré la voie à suivre pour que la Mante retrouve, comme au temps de Gusai, son statut de Clan Majeur.

Aujourd’hui, plus que le bushido, il en deux principes que suivent les bugei de la Mante : suivre les ordres de Yoritomo sans hésiter ; un fois un contrat accepté, quel qu’il soit, ne jamais revenir sur sa parole.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Eau

Compétences : Commerce, Nofujutsu, Défense.

Honneur : 1

Rang 1 : L’utilisation des armes de paysan est pour vous considérée comme une discipline noble et honorable. De plus, vous pouvez utiliser n’importe quelle arme comme si vous possédiez la compétence au niveau 1.

Rang 2 : Vous pouvez, en combat, utiliser un point de vide pour vous donner un bonus égal à votre eau sur votre prochaine attaque ou votre prochaine défense.

Rang 3 : Vous pouvez utiliser n’importe quelle combinaison d’armes à une main en ambidextre. Vous gagnez également un bonus en commerce égal à votre rang d’école.

Rang 4 : Pour un point de Vide, vous gagnez un bonus de défense égal à votre rang d’Eau pour un combat.

### *Style*

Les bushi de la mante tiennent une partie de leurs techniques de la fraternité de Shinsei, ils sont donc assez portés sur les katas élaborés et surprenamment calmes et concentrés. De plus, Yoritomo a redonné aux entraînements des bushis une nouvelle dimension depuis qu’il vient lui-même affronter les élèves dans le dojo de la Mante.

Les katas de la mante mêlent des mouvements de balancement et d’ondulation à des charges brusques et sans aucune retenue. Yoritomo a d’autant plus développé les techniques de balancement et d’esquive de l’école.

En bataille, les bushis de la mante, invincibles sur bateau, appliquent sur terre les méthodes développées dans leurs katas.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’école de la Mante, directement inféodée à Yoritomo, partage tous les objectifs du Clan. Cependant, elle a en plus depuis peu développé des liens très proches avec une partie de la famille Doji du Clan de la Grue après avoir accepté en son dojo le jeune Doji Chomei.



“Non.”

Seppun Ishikawa.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Seppun, vous êtes l'aboutissement de 1000 ans de tradition impériale, l'exemple que doivent suivre tous les bushis de l'empire. C'est à vous qu'est confiée la garde de la vie de l'empereur et de sa famille, il n'est pas de plus grand honneur ni de plus haute charge.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Obiesaseru, Kenjutsu, Sincérité.

Honneur : 4

Compétence d'école : Obiesaseru (Honneur) : vous permet d'annoncer en toute situation : “Par ces X rangs d'honneur, quitte ma présence et renonce à me combattre, je suis seppun.”

Rang 1 : Vous gagnez pour la première attaque et la première défense d'un combat un bonus égal à votre anneau d'Eau.

Rang 2 : Vous gagnez l'annonce suivante en dépensant un point de Vide : “Par ces X rangs d'air, révèle-moi ta vraie nature” où X est égal à votre rang de sincérité. Vous gagnez un bonus égal à votre eau contre la compétence discrétion.

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous pouvez subir les dégâts reçus par une autre personne à sa place. Elle doit être physiquement proche de vous.

Rang 4 : Pour un point de Vide, vous pouvez annoncer un Kiai.

Rang 5 : Si vous êtes yojimbo d'une personne, vous pouvez pour un point de Vide subir à sa place n'importe quelle annonce de dégâts ou annonce magique et ce quelque soit votre état (même si vous êtes inconscient).

### *Style*

Les katas de la famille Seppun sont assez peu connus. En fait, afin de s'assurer que leur réputation de perfection ne soit pas entachée, ils préfèrent souvent payer un artiste qui décrira par le menu la perfection des katas qu'ils auraient pu réaliser. Etant les gardes de l'empereur, ils sont par définition les meilleurs guerriers de l'empire, il est rare que cela soit mis en cause.

### *Politiques d'École et Ennemis*

L'école des Miharu a très mal vécu le fait qu'Aramoro soit devenu garde du corps de l'impératrice. C'est une tache sur l'honneur de leur famille et nombreux sont ceux qui classent la chute d'Aramoro dans leurs priorités.





## Miya Shisha

“L’Art de la Guerre véritable est le maintien de la paix.”  
Miya Yoto.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Miya, vous faites non seulement partie d’une lignée impériale, mais aussi des hérauts et porte-paroles de l’empereur lui-même. On vous a enseigné les voies de la diplomatie et de l’autorité, vous ferez entendre et appliquer la volonté de l’empereur, vous êtes sa voix.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Air

Compétences : Sincérité, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 3

Rang 1 : Vous pouvez grâce à une annonce d’air forcer deux personnes à discuter calmement tant que vous restez en leur présence. Vous gagnez également un bonus en défense égal à votre honneur lorsque vous traversez ou fuyez un combat pendant une mission de messenger.

Rang 2 : Choisissez un clan par rang d’école. Vous gagnez une connaissance des mons et personnages du clan, ainsi qu’un bonus de 2 pour toutes vos résistances face à ce clan.

Rang 3 : Lorsque vous êtes désarmé et ne faites pas preuve d’agressivité, vous pouvez en dépensant un point de vide annoncer : “Quiconque souhaite m’attaquer ou attaquer cette personne doit dépenser autant de points de vide que son honneur pour le faire, la main de l’empereur nous protège.” Vous pouvez inclure une personne supplémentaire par rang dans cette protection, celle-ci doivent également être non-violentes ou vous perdez tous vos points de face.

Rang 4 : Avant le début d’un combat, avec une tirade sur la puissance de votre camp, vous pouvez dépenser un point de vide pour donner à ceux à vos côtés un bonus de défense ou d’attaque égal à votre rang.

Rang 5 : Si vous ne faites aucun geste agressif, aucun vassal de l’Empereur ne peut vous attaquer : “Par ces 5 rangs d’honneur, Vous ne pouvez me frapper.”

### *Style*

Les katas de la famille Miya sont rares. Les miya sont élevés comme bushis mais font rarement démonstration de leurs talents avec une lame. Jusqu’à ce jour, cela était dû au fait que la famille se donnait comme rôle premier de promouvoir la paix entre les clans et d’être elle-même le symbole de cette paix.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’école Miya se trouve aujourd’hui déchirée, tout comme l’est l’ensemble de la famille, entre les anciennes allégeances à Miya Yoto, récemment mis à la retraite, et son fils, nouveau Daimyo, beaucoup plus offensif et “révolutionnaire” quant aux orientations de la politique familiale.



“Il n'existe pas assez de noms.”  
Toritaka Yotogi.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que faucon, vous êtes le gardien d'un bibliothèque et d'un enseignement unique : le Faucon garde le savoir de générations de combattants contre les spectres et les fantômes. Même le scorpion ne connaît pas tous les secrets que le Faucon a arraché aux Gaki.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samouraï.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Vide

Compétences : Théologie, Yarijutsu ou Kenjutsu, Sincérité.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous ajoutez votre rang d'école à toutes vos résistances à Intimidation, discrétion et tous talents visant à vous dissimuler quelque chose de manière directe.

Rang 2 : Vous pouvez en dépensant un point de vide, annoncer un kiai.

Rang 3 : Vous pouvez par écrit obtenir des informations détaillées sur une lignée ou un phénomène surnaturel en cours de jeu.

### *Style*

Les katas des Toritaka sont très aériens et fluides, souvent réalisés au yari mais adaptable à un katana tenu à une main. De plus, les toritaka font lors de leurs katas de nombreux saluts face au ciel, aux points cardinaux et à la terre. Certains prétendent qu'ils perçoivent ainsi une partie du monde des morts et les gakis éventuellement présents aux alentours.

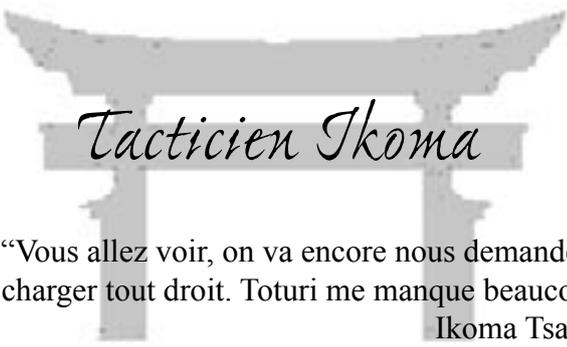
En combat, les toritakas font d'excellents éclaireurs, voire de bonnes unités d'embuscades.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Toritaka n'est aujourd'hui presque plus un clan mineur mais bien une famille du Crabe. En effet, l'an dernier, suite à des frictions très sérieuses entre Crabe et Licorne, le Clan du Faucon est passé très proche de la destruction par les troupes de Hida O-Ushi. Leur seule porte de sortie, outre la guerre, fut de prêter allégeance à Hiruma Shotoku. Cette allégeance n'a pas encore été confirmée par l'empereur mais il a été dit que cela ne saurait tarder.

Outre ces affaires récentes, les Toritaka ont de bonnes relations, bien que rares avec le clan du Dragon. Ils ont par contre toujours craint le clan du Scorpion?. Enfin, les relations avec le clan de la Licorne ayant été au cours de l'année passée très fragilisées, nombre de faucons souhaitent les voir ramenées à la confiance qui régnait auparavant.





## Tacticien Ikoma

“Vous allez voir, on va encore nous demander de charger tout droit. Toturi me manque beaucoup.”  
Ikoma Tsanuri.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant qu'Ikoma, vous avez pour tâche de mener au combat les armées du Lion. Vous avez sous vos ordres les meilleurs bushis de l'empire, les troupes les mieux entraînées, à vous de les mener avec audace et intelligence pour amener la victoire au Lion.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Go, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 3

Rang 1 : Vous gagnez un bonus permanent en Go égal à votre honneur.

Rang 2 : Avant une bataille, vous pouvez pour un point de Vide annoncer au général adverse : “Par ces X rangs d'eau, tu ne pourras être immunisé à Y (une des immunités possibles de la compétence bataille).”

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous pouvez réaliser un Kiai.

Rang 4 : En début de bataille, vous pouvez annoncer pour un point de Vide à vos adversaires : « Par ces X rangs d'Eau , perdez chacun un point de Vide »

Rang 5 : Vous pouvez pour un point de Vide utiliser votre rang de Go en défense ou en résistance aux sorts lors d'un combat.

### *Style*

Les katas des Ikoma sont en général très appréciés. En effet, ils sont réalisés avec la perfection attendue des bushis Lion mais avec à la fois plus de grâce et de fluidité que les Matsus et les Akodos. Le plus souvent, les Ikoma réalisent leurs katas en ambidextre avec katana et tessen (éventail de commandement). Leurs katas sont donc des combinaisons d'ordres donnés au tessen et d'attaques d'opportunités au katana. De plus, les Ikomas sont extrêmement mobiles lors de leurs katas, alors qu'ils sont immobiles en batailles. Certains disent qu'ils ne sont immobiles que physiquement en bataille et que leur esprit suit les mouvements de leurs troupes, mouvements ainsi figurés dans leurs katas.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Ikoma est aujourd'hui dans une position difficile. Traditionnellement inféodée aux Akodos, elle a dû en adopter une grande partie et prendre la seconde place dans le clan aux côtés des Matsus. Si certains Ikoma sont confiants dans les capacités de leur famille, beaucoup s'inquiète de la direction que prend la championne du clan, Matsu Tsuko.



## Bushi Shinjo

“Oh la la, quel barbare je suis, dites donc.”  
Shinjo Yokatsu.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Shinjo, vous êtes membre de la famille dirigeante de la Licorne. Vous êtes donc chargés de la direction des affaires militaires et commerciales du Clan, on attend de vous des initiatives et une face honorable pour l'ensemble du clan.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'Ecole*

Bonus d'anneau : +1 Feu

Compétences : Commerce, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous pouvez annoncer pour un point de Vide : “Par ces X rangs d'honneur, veuillez-oublier ce que je viens de dire, je suis un barbare maladroit”..

Rang 2 : Vous avez appris une technique exotique de vos ancêtres voyageurs : vous êtes capable de réaliser des parades en combat avec votre katana sans que celui-ci risque de se briser.

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous pouvez réaliser un Kiai.

Rang 4 : Vous gagnez lorsque vous courez un bonus de défense égal à votre anneau de Feu.

Rang 5 : Vous pouvez dépenser tous vos points de Vide (à condition qu'il vous en reste) pour gagner un bonus de résistance ou de défense égal à votre rang d'école.

### *Style*

Les katas des Shinjos sont considérés comme étant très exotiques et respectant peu les méthodes de combat traditionnelles de l'Empire. Leurs katas combinent leur technique de combat uniques dans l'Empire et de nombreux coups de taille plus brusques et assez peu fluides. La plupart de leurs coups sont assez appuyés et se basent plus sur la force et une lame assez lourde que sur la rapidité.

### *Politiques d'Ecole et Ennemis*

La famille Shinjo assume la direction des affaires du Clan avec sans doute plus de souplesse que la plupart des familles régnantes. Ils laissent une indépendance marquée aux autres familles de la Licorne. Leurs préoccupations actuelles sont centrées sur le maintien de la stabilité de l'Empire, notamment économiques.



## Kaiu Battlemaster

“Ils ne passeront pas.”  
Kaiu Utsu.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Maître de Bataille Kaiu, vous avez été formé à la direction des troupes du Crabe sur le champ de bataille, c'est-à-dire à la défense du mur. Bien que les grandes armées soient dirigées par la famille Hida, c'est aux élèves de votre école qu'on fait appel pour relayer leurs ordres et les appliquer sur le champ de bataille.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Go, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous gagnez un bonus permanent en Go égal à votre rang d'école.

Rang 2 : Lorsque vous dirigez des troupes en bataille, vous pouvez également grâce à votre compétence Go leur donner un bonus d'un point de vie supplémentaire pour cette bataille.

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous pouvez vous donner un bonus égal à votre Gloire à la place du bonus normal de 2 sur vos annonces de Go

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai.

Rang 5 : Vous êtes immunisé à la peur et à toute forme d'intimidation. Les combattants sous vos ordres gagnent un bonus de 4 pour y résister.

### *Style*

Les katas des Kaiu ne sont que rarement élaborés étant donné l'accent mis par leur école sur le Go et la direction des troupes. Ils ont cependant emprunté aux familles Hida et Hiruma certains mouvements et certains coups. Leurs katas tendent donc à développer la concentration du Chi et de la Force pour des coups destructeurs.

Il arrive aussi souvent que les Kaiu utilisent lors de Katas les techniques et positions qu'ils utilisent en bataille, c'est-à-dire des mouvements armés utilisant un tessen en main gauche afin de donner simultanément des ordres à leurs troupes. Dans ce cas, les mouvements de katana sont réduits et défensifs et ceux du tessen plus vifs et constants.

### *Politiques d'École et Ennemis*

L'école des battlemaster Kaiu reste assez peu impliquée dans les affaires politiques du clan, elle est beaucoup plus active sur les questions de logistique. Les récentes développements d'un de ses plus célèbres élèves, Hiruma Shotoku, a cependant amené un rapprochement avec la famille Hiruma et par là même avec les familles Ide et Otaku de la Licorne.



## Magistrat Shinjo

“Sans paysans, l’Empire s’effondre.”

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que magistrat Shinjo, votre devoir est de maintenir l’ordre dans l’Empire, de protéger le peuple de l’Empire contre la guerre et les excès de certains samourais. Vous défendez la justice pour tous les habitants de l’Empire, Eta ou Samourai, également.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Eau

Compétences : Commerce, Kenjutsu, Sincérité.

Honneur : 2

Rang 1 : Pour vous, le fait de parler aux Etas, aux Heimins, de toucher de la chair morte, de vous dissimuler ne sont pas des actions déshonorantes dans la conduite de votre devoir de magistrat.

Rang 2 : Vous gagnez une capacité d’Autopsie équivalente à celle des Etas. Ceci n’est pas déshonorant mais malpoli si cela est pratiqué en public..

Rang 3 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang pour vous adresser ou défendre directement les non-nobles de Rokugan.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai.

Rang 5 : En début de combat, vous pouvez pour un point de Vide annoncer à tous les participants : « Par ces 2 rangs d’honneur, toutes vos annonces sont réduites de 2 jusqu’à la fin du combat ».

### *Style*

Les katas des magistrats sont simples et sont censés exprimer la clarté d’esprit dans laquelle se trouve le magistrat. Ils incorporent souvent des pauses méditatives afin de souligner le soin qui doit être pris dans chaque décision. Enfin, ils comprennent souvent des positions accroupies ou très basses afin de souligner la noblesse qu’il peut y avoir à s’abaisser pour une cause juste.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

Du fait de son optique assez particulière quant à la justice et l’égalité des différentes classes face à celle-ci, les magistrats Shinjo se sont faits de nombreux ennemis parmi les grandes familles de Rokugan. On compte parmi les plus critiques de leur façon d’agir les Doji du Clan de la Grue, les Isawa du Phénix, les Hida du Crabe et les trois familles impériales.



“Je suis magistrat et je t’emmerde.”  
Tsuruchi.

Vous êtes un magistrat de la guèpe. Vous avez renoncé à la voie du guerrier, brisé votre katana pour rejoindre le clan du seigneur Tsuruchi.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Guèpe, vous êtes magistrat impérial et c’est ce titre qui vous protège de la haine et de la jalousie de plusieurs grands clans. Votre vie est vouée à la poursuite des criminels et au service de l’Empereur, peu importe l’avis des soi-disant Grands Clans.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Air

Compétences : Discrétion, Kyujutsu, Défense.

Honneur : 1

Pré-requis : vous devez être magistrat d’éméraude pour accéder à cette école.

Rang 1 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang d’école sur toutes vos annonces de Kyujutsu.

Rang 2 : Si vous résistez à une annonce de discrétion avec votre arc en main, vous pouvez pour un point de Vide annoncer : “Par ces X rangs d’Air, immobilisation 10 secondes”.

Rang 3 : Lorsque vous exécutez ou remettez à la justice un condamné, vous pouvez obtenir, dans des délais variables, une prime d’une valeur en Koku égale à la Gloire du condamné.

### *Style*

Les katas des magistrats Guèpe sont sans rapports avec ceux des autres bushis puisqu’ils sont réalisés exclusivement à l’arc et jamais au katana. Ils ressemblent donc plus à des démonstrations de tir, qu’il s’agisse de précision ou de rapidité, qu’à des mouvements fluides en rapport avec un art martial. Il arrive aussi dans certaines circonstances que les magistrats guèpe fassent preuve de leur agilité et de leurs talents de grimpeur et de tireurs à partir de positions inusitées.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’école de la guèpe, tout comme le Clan dans son ensemble, ne compte pas que des amis. Leurs relations avec le Clan du Lion et les survivants du Scorpion restent à couteaux tirés et peuvent rapidement aller à la violence physique. A l’opposé, les Guèpes entretiennent de très bonnes relations avec la Grue, les Kakita en particulier, et les familles impériales, même si celles-ci leur reprochent parfois leurs manières quelque peu rustiques.

Leurs relations avec les autres clans sont variables mais en général meilleures avec les non-bushis qu’avec les tenants traditionnels de la voie du bushido et de l’étude du Sabre...





Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Moto, vous êtes membre de la garde blanche, portant la couleur de la mort et protégeant la frontière extérieure de l'Empire. La malédiction qui pèse sur votre famille vous interdit le plus souvet de vous aventurer dans l'Empire et vous a voué jusque là à une existence en marge des autres clans.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'Ecole*

Bonus d'anneau : +1 Vide

Compétences : Kenjutsu, Défense, Méditation.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous pouvez dans tous les cas utiliser un point de Vide pour obtenir un bonus égal à votre rang de Vide plutôt qu'un bonus de 2.

Rang 2 : Vous pouvez réaliser l'annonce suivante : “Par ces X rangs de Vide, es-tu souillé?” où X est égal à votre rang de méditation. Ceci est considéré comme très impoli si cela vise un noble.

Rang 3 : Vous pouvez pour un point de Vide, réaliser un Kai.

Rang 4 : Vous pouvez pour toutes vos actions choisir de dépenser deux points de Vide pour la même action, les bonus se cumulant.

Rang 5 : Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous pouvez continuer à agir pendant un quart d'heure sans aucun malus plutôt que de tomber inconscient. Si vous n'êtes pas soigné avant la fin de cette période, vous mourrez.

### *Style*

Les katas des Motos sont étrangement délicats et méditatifs si l'on considère la réputation de leur famille comme une lignée barbare et frappée d'une malédiction. Les bushis Moto ont des katas basés sur le souffle et la méditation de versets du Tao de Shinsei.

Par contre, en bataille les Motos sont déchainés et irrêtables. On ne compte les actions héroïques, voire suicidaires des Motos en bataille. Nul ne doute, dans de tels cas, de la justesse du Mon de leur famille : le masque de la Mort.

### *Politiques d'Ecole et Ennemis*

La famille Moto n'a que peu de relations avec le reste de l'Empire. En effet, du fait de sa malédiction et du fait que la moitié de la lignée soit tombée sous la domination de l'Outremonde, la famille a été maintenue par le Champion de la Licorne loin des yeux du reste de l'Empire. Seule leur réputation est arrivée aux oreilles des autres Clans : sinistres et sans aucune éducation.



## Scout Shinjo

“Cours, shinjo, cours.”

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l'honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Scout Shinjo, vous faites partie d'une école née récemment des enseignements de la famille Hiruma. Votre rôle dans le clan est de servir d'éclaireur aux armées des Shinjo et des Otaku. Vous êtes rapide et discret et ce que votre Daimyo vous demande.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Discrétion, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous gagnez lorsque vous courez et que vous ne portez aucune arme à la main un bonus de défense égal à votre rang d'école.

Rang 2 : Vous pouvez utiliser votre compétence de discrétion le jour uniquement dans la nature cependant. Vous gagnez en Discrétion un bonus égal à votre rang.

Rang 3 : Pour un point de Vide, vous pouvez réaliser un Kiai.

Rang 4 : Vous gagnez un bonus permanent de 2 pour résister aux annonces d'Eau.

Rang 5 : Si vous attaquez un adversaire alors que vous étiez caché (embuscade), vous gagnez un bonus pour votre premier coup égal à votre rang d'Eau.

### *Style*

Les katas des scouts Shinjo mêlent de manière étrange des techniques Crabe et des techniques Licornes. Il en résulte une technique mêlant des coups en force exécutés avec une technique hybride et parfois surprenante, et des esquives rapides et enchaînées propres à l'enseignement de l'école Hiruma.

### *Politiques d'École et Ennemis*

La famille Shinjo assume la direction des affaires du Clan avec sans doute plus de souplesse que la plupart des familles régnantes. Ils laissent une indépendance marquée aux autres familles de la Licorne. Leurs préoccupations actuelles sont centrées sur le maintien de la stabilité de l'Empire, notamment économiques.

Ils ont depuis peu développé des relations assez amicales avec l'armée de Toturi. Ils entretiennent également depuis longtemps de bonnes relations avec le Clan de la Grue et les marchands de la Mante.

L'école de scout maintient des liens extrêmement proche avec l'école et la famille Hiruma.



## Kuni Witch Hunter

“Magistrat compétent, 20 ans d’expérience. Cherche  
Clan pour chasser Oni en paix.”  
Kuni Utagu.

Vous êtes un samuraï, un guerrier (bushi), un de ceux qui ont voué leur vie à leur seigneur et au code du Bushido.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les courtisans et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : l’honneur et la face font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Chasseur de Sorcière Kuni, vous avez été formé à repérer et éradiquer toute manifestation de l’Outremonde au sein de l’Empire. Votre but est de devenir magistrat de Jade et de servir votre cause au service de l’Empire tout entier.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l’enseignement d’une école, d’un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n’est pas seulement faite de force et technique mais aussi d’harmonie, de concentration des énergies et d’élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d’utiliser l’annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d’arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s’appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu’un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Terre

Compétences : Défense, Kenjutsu, Discrétion.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous pouvez, pour un point de Vide; réaliser un Kiai lorsque vous combattez des créatures de l’Outremonde.

Rang 2 : Vous pouvez réaliser l’annonce suivante : “Par ces X rangs de Terre, es-tu souillé ?”. Vous gagnez un bonus égal à votre rang pour cette annonce mais ne pouvez dépenser de Vide.

Rang 3 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang d’école pour toutes vos annonces et résistances face à des créatures de l’Outremonde.

Rang 4 : Vous êtes immunisé à toute magie corrompue ou maho.

Rang 5 : Vos Kiai contre les créatures de l’Outremonde sont gratuits. Vous pouvez pour un point de Vide annuler une annonce de maho contre une autre personne si elle est dans les trois mètres de vous.

### *Style*

Les Chasseurs de sorciers des Kuni ont une approche très pragmatique des katas. En effet, ils font en général un apprentissage itinérant de techniques de combat variées et adaptées au combat contre les différentes créatures de l’Outremonde. Leurs katas sont donc en général des combinaisons plus ou moins désordonnées et hétéroclites.

### *Politiques d’Ecole et Ennemis*

L’école des Chasseurs de Sorciers est sans doute la moins organisée et la plus sélective. Son enseignement se fait de manière majoritairement itinérante et de maître à successeur directement.

Elle reste cependant inféodée à la famille Kuni et à son école de Shugenja. En cela, elle entretient des relations avec certaines familles de Shugenja, dont principalement les Yogo, mais aussi parfois les Iuchi ou les Matsus.

Hormi ces liens professionnels, chaque Kuni tisse ensuite souvent des liens d’amitié ou de haine avec diverses familles ou écoles de l’Empire.



## Courtisan Doji

“Tenez-vous mieux, cher ami, c’est pour votre bien.”  
Kakita Yoshi.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l’Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que courtisan Doji, vous faites partie des élites de la cour. Votre influence politique et les intrigues que vous menez à la cour sont la manière dont vous servez les intérêts du Clan et votre daimyo. Vous vous devez d’être un exemple de beauté, de raffinement et de bonnes manières : c’est sur vous que le reste de l’Empire prend exemple.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu’ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu’un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n’appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n’a donné d’arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Air

Compétences : Art, Méditation, Sincérité.

Honneur : 3

Rang 1 : Votre réseaux de connaissance est tel que vous pouvez produire chaque GN autant de petites faveurs que vous avez de rang d’école. Produire l’une de ses faveurs en cours de jeu nécessite la dépense de 2 points de vide. Rédiger alors un document en indiquant le nom de la famille étant votre débitrice.

Rang 2 : Après cinq minutes de discussion en tête à tête avec une personne, vous gagnez un bonus égal à votre rang pour la prochaine annonce le visant..

Rang 3 : Après n’importe quel annonce réalisée par un noble, vous pouvez pour un point de Vide lui annoncer avec un geste méprisant ou provocant : “Par ces X rangs d’honneur, j’annule cette annonce.”

Rang 4 : Vous pouvez dépenser un point de Vide pour gagner un bonus égal à votre rang d’école en Sincérité

Rang 5 : Vous pouvez annoncer pour un point de Vide à une personne avec qui vous avez parlé plus de dix minutes de manière amicale : « Par ces X rangs d’Air, considérez-moi comme un ami aujourd’hui ».

### Style de plaidoirie

Les Doji argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur l’excellence atteinte par le bénéficiaire. En effet, la philosophie de la Grue identifie l’avhèvement et le respect du Bushido à la recherche de la perfection dans un domaine spécifique.

Un courtisan cherchera donc à démontrer que le bénéficiaire de sa plaidoirie a atteint ou est en voie d’atteindre dans un domaine une maîtrise parfaite. Ainsi, il montrera sa noblesse et son attachement aux valeurs de l’Empire et ainsi le sauvera du déshonneur.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l’hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d’une session officielle. Cette annonce est de la forme : “ Par ces X rangs d’Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d’école plus votre rang d’Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d’accessoires de courtisan à la mode. Vous n’êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d’un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l’hôte. C’est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d’un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.





## Courtisan Bayushi

“Votre faiblesse est ma force.”  
Bayushi Goshu.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l'Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que courtisan Bayushi, vous êtes le maître des secrets. Vous avez la réputation de connaître les secrets les plus sombres de tous les clans et tous vous perçoivent comme une menace permanente. Vous avez appris à jouer de cette réputation, à vous montrer affable et surtout nécessaire à tous vos “amis” des autres clans. Mais au final, seule votre loyauté au Scorpion vous guide.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu'ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu'un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n'appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n'a donné d'arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Air

Compétences : Séduction, Discrétion, Sincérité.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous pouvez dépenser un point de Vide pour aggraver une perte de points de face d'un cran si vous connaissez un des désavantages de la cible : “Par ces X rangs d'air, c'eut été une faute d'étiquette/un affront mais au vu de {Désavantage}, c'est un affront/une insulte à l'Empire.” où X est égal à votre rang de sincérité.

Rang 2 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang d'école contre les annonces d'Air.

Rang 3 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer après cinq minutes en privé : “Par ces X rangs d'air, révélez-moi un de vos défauts.”

Rang 4 : Après au moins dix minutes de discussion avec une personne, vous pouvez dépenser un point de Vide et obtenir sur cette personne ou un membre de sa famille une information permettant de la faire chanter (auprès des orgas).

Rang 5 : Vous pouvez en dépensant 2 points de Vide et en passant au moins une heure à répandre l'information donner à une personne le désavantage Brebis galeuse ou Ennemi.

### Style de plaidoirie

Les Bayushi argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur les fautes qu'aurait pu commettre la cible lors des situations qu'elle a rencontrées par le passé mais qu'elle n'a pas commises. En révélant ainsi les moments les plus embarrassants de son passé, il montrera que ces fautes actuelles ne sont qu'un accident ponctuel et obtiendra de laver les fautes de sa cible.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisanes se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l'hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d'une session officielle. Cette annonce est de la forme : “Par ces X rangs d'Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d'école plus votre rang d'Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d'accessoires de courtisan à la mode. Vous n'êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d'un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l'hôte. C'est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d'un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



## Diplomate Ide

“Je n’ai que des amis.”  
Ide Tadaji.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l’Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que diplomate Ide, vous êtes la voie de la Licorne et son bras au sein de la cour Impériale. Vous faites partie de ceux qui se rendent à toutes les négociations impliquant le Clan, qui savent empêcher les affrontements et négocier les meilleurs accords au nom de votre Champion. Vous êtes avant tout pacifique et capable de vous faire des amis partout.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu’ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu’un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n’appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n’a donné d’arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Eau

Compétences : Commerce, Médecine, Sincérité.

Honneur : 2

Rang 1 : Rang 1 : Vous pouvez annoncer au prix d’un point de vide, lorsque vous ou un membre de votre clan allez perdre des points de face : “Par ces X rangs d’Air, cette infraction est excusée du fait de notre manque d’éducation.” Où X est égal à votre annonce de sincérité.

Rang 2 : Après avoir étudié une personne plus de 15 minutes, vous pouvez utiliser un point de Vide pour un bonus égal à votre eau pour vos annonces le ciblant pendant la discussion ou négociation suivante.

Rang 3 : Vous gagnez un bonus de résistance égal à votre rang d’école contre la première annonce d’un combat ou d’une négociation.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer à une personne : « Par ces X rangs d’Air, vous ne pouvez me frapper pendant X minutes »

Rang 5 : Vous pouvez pour 2 points de Vide et en passant au moins une heure à répandre activement l’information supprimer un désavantage social d’une autre personne.

### Style de plaidoirie

Les Ide argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur le bien fait par le bénéficiaire à l’Empire, à son maître ou au peuple de Rokugan dont il a la charge en tant que noble. Les Ide s’attachent surtout à un discours consensuel et raffiné, mettant en exergue les divers tenants du Bushido mais se concentrant le plus souvent sur la justice, la politesse et l’humilité. Il prouve ainsi la valeur de la personne à sauver.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l’hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d’une session officielle. Cette annonce est de la forme : “ Par ces X rangs d’Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d’école plus votre rang d’Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d’accessoires de courtisan à la mode. Vous n’êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d’un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l’hôte. C’est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d’un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



## Courtisan Otomo

“Ce n’est bien entendu pas de votre faute, cependant...”  
Otomo Banu.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l’Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que courtisan Otomo, vous êtes l’arme de l’empereur à la cour. Ainsi que votre famille l’a toujours fait, vous travaillez à semer la discorde parmi les grands Clans afin de renforcer la stabilité du règne impérial. Protégé par votre nom, vous usez de toutes les armes à votre disposition pour manipuler courtisans, shugenjas et bushis pour la plus grande Gloire des Hantei.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu’ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu’un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n’appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n’a donné d’arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Air

Compétences : Art, Obiesaseru, Sincérité.

Honneur : 4

Compétence d’école : Obiesaseru (Honneur) : vous permet d’annoncer en toute situation : “Par ces X rangs d’honneur, quitte ma présence et renonce à me combattre, je suis Otomo.”

Rang 1 : Vous pouvez pour un point de Vide obtenir des informations courtoisanes ou commerciales.

Rang 2 : Si vous êtes contredit sur un point ayant au moins un fonds de vérité, vous pouvez dépenser un point de Vide et annoncer : “Vous vous permettez de contredire la famille de l’empereur, considérez que cela est impoli et perdez un point de Face”.

Rang 3 : Après cinq minutes de discussion avec une personne, vous gagnez un bonus de sincérité égal à votre rang pour retransmettre de manière déformée à son désavantage ce qu’il vous a dit.

Rang 4 : Personne ne peut vous attaquer à moins d’être Daimyo de Famille ou d’avoir une autorisation directe de votre Daimyo, sous peine de mort.

Rang 5 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer à quelqu’un « Par ordre de l’Empereur, fait [action qui ne soit pas déshonorante]. »

### Style de plaidoirie

Les Otomo argumentent pour leurs plaidoiries en renvoyant la faute sur d’autres clans et d’autres individus. Il mettra en lumière l’acharnement de certains à faire chuter le bénéficiaire et les méthodes discutables ou peu habiles qu’ils ont employé. Ainsi, il dénoncera le bénéficiaire comme la victime d’une conjuration et d’inimitiés mesquines. Il cherchera par là à laver sa cible mais aussi à blâmer et dénoncer autant de personnes et de clans qu’il est possible et de rendre leurs relations tendues et difficiles.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l’hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d’une session officielle. Cette annonce est de la forme : “ Par ces X rangs d’Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d’école plus votre rang d’Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d’accessoires de courtisan à la mode. Vous n’êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d’un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l’hôte. C’est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d’un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



## Saboteur Bayushi

“Vous faites bien de vous méfier des courtisans Bayushi, ils sont si dangereux.”

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l'Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que saboteur Bayushi, vous portez le masque du courtisan pour vous introduire au sein de la haute société et mener à bien diverses missions peu honorables pour votre Clan. Votre entraînement est aussi physique que social, capable de passer pour un courtisan puis de vous faufiler implanter des explosifs ou dérober des documents secrets...

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu'ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu'un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n'appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n'a donné d'arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face. Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Air

Compétences : Discrétion, Explosifs, Sincérité.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous pouvez utiliser votre annonce de Discrétion comme annonce de défense de nuit loin de lumières (quelques mètres) et désarmé.

Rang 2 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang d'école en explosifs et discrétion dans les lieux que vous avez étudié au moins une heure.

Rang 3 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer : “Par ces X rangs d'Eau, cet objet que je porte vous est invisible.” où X est égal à votre rang de discrétion.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide vous procurer hors-jeu les éléments nécessaires à un poison ou un explosif.

Rang 5 : Après au moins une annonce opposée face à une personne, vous pouvez dépenser un point de Vide pour prendre connaissance des scores de ses compétences (auprès des orgas).

### Style de plaidoirie

Les Saboteurs bayushi argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur la loyauté. Ils feront l'apologie de la loyauté indéfectible du bénéficiaire avant de se lancer dans une longue diatribe détaillant les fautes et les faiblesses de la cible, rappelant à chaque fois que sa loyauté est bien au-delà de ces fautes et permet de les oublier facilement. Après avoir détaillé ainsi toutes ses faiblesses, il conclura que malgré elles, la cible n'a jamais fauté dans sa loyauté à son seigneur et mérité donc d'être lavé de toutes taches.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l'hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d'une session officielle. Cette annonce est de la forme : “Par ces X rangs d'Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d'école plus votre rang d'Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d'accessoires de courtisan à la mode. Vous n'êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d'un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l'hôte. C'est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d'un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



## Omoidasu Ikoma

“Puisse l’honneur toujours vous guider.”  
Ikoma Tsanuri.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l’Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que Omoidasu Ikoma, vous êtes le gardien de l’honneur et de l’histoire du Clan et de l’Empire. Vous êtes également la voix du Lion à la cour. Bien que plus martial que tous les autres courtisans, vous n’en êtes pas moins un négociateur, un érudit et un artiste.

Vous écrivez et chantez également les hauts faits des héros du passé dans des sagas inoubliables.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu’ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu’un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n’appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n’a donné d’arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépend totalement de votre école.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Feu

Compétences : Kenjutsu, Art (Saga), Sincérité.

Honneur : 3

Rang 1 : Vous pouvez après avoir utilisé la compétence Art pour raconter la saga d’un ancêtre, rendre tous ses points de face à un de ses descendants (sauf s’il est à zéro points de face) si celui-ci dépense un point de Vide.

Rang 2 : Pour un point de Vide, vous pouvez gagner un bonus égal à votre honneur ou lieu de 2 sur l’annonce d’une de vos compétences d’école.

Rang 3 : Après un discours sur le Bushido d’au moins dix minutes, vous pouvez dépenser un point de Vide pour donner pendant une heure un bonus de un en honneur à tous les participants.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide prendre connaissance des caractéristiques des objets particuliers, némuranaïs et ancêtres d’une personne (auprès des orgas).

Rang 5 : Vous pouvez composer une saga (au moins quinze minutes, racontée en jeu à au moins cinq personnes) qui donnera à une personne l’avantage Réputation gratuitement.

### Style de plaidoirie

Les Omoidasu argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur les ancêtres du bénéficiaire et le respect du strict bushido. Il présentera donc la lignée, sa droiture et ses exploits et campera le destinataire comme leur héritier légitime, de nom autant que d’honneur et de droiture. Les liens du sang ne sachant mentir, le bénéficiaire pourra ainsi retrouver la face et oublier ses fautes passées.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l’hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d’une session officielle. Cette annonce est de la forme : “Par ces X rangs d’Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d’école plus votre rang d’Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d’accessoires de courtisan à la mode. Vous n’êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d’un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l’hôte. C’est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d’un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



## Marchand Yasuki

“C’est la mort du petit commerce...”  
Yasuki Taka.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l’Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que marchand Yasuki, votre priorité reste la bonne santé économique du clan du Crabe (ainsi, éventuellement que vos bénéfiques personnels). Vous menez toutes les négociations commerciales du Clan ainsi qu’une bonne partie de ses rencontres diplomatiques. On vous considère ainsi comme un courtisan et vous remplissez ce rôle.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu’ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu’un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n’appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n’a donné d’arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Eau

Compétences : Commerce, Discrétion, Sincérité.

Honneur : 0

Rang 1 : Vous pouvez pour deux points de Vide obtenir dans un délai variable une marchandise légale ou illégale de valeur inférieure ou égale à votre rang d’école.

Rang 2 : Vous pouvez échanger une faveur contre la valeur en Kokus de la Gloire du signataire.

Rang 3 : Après n’importe quel accord commercial, vous pouvez pour un point de Vide annoncer : “Par ces X rangs d’Eau, cet accord est conclu 10 % au dessus (ou au dessous) du tarif annoncé.” où X est votre commerce.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide convoquer un ou plusieurs (selon la disponibilité) hommes de main relativement compétents (heimins).

Rang 5 : Vous pouvez pour un point de Vide faire perdre accidentellement des ressources à une personne avec laquelle vous avez commercé.

### Style de plaidoirie

Les Yasuki argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur le bénéfice permis par les actions du bénéficiaire à son Clan ou à l’Empire. Il mettra donc en lumière comment son comportement, bien que fautif au sens strict, a permis un gain plus important pour certaines personnes. Or, ce gain participant à la bonne santé de l’Empire et ainsi à la Gloire de l’Empereur, les actions en question étaient pour la Gloire de l’Empereur et ne peuvent donner lieu à un blâme. Les fautes du bénéficiaire en sont ainsi lavées.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l’hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d’une session officielle. Cette annonce est de la forme : “Par ces X rangs d’Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d’école plus votre rang d’Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d’accessoires de courtisan à la mode. Vous n’êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d’un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l’hôte. C’est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d’un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



“Vous allez rien comprendre.”  
Togashi Mitsu.

Vous êtes un moine tatoué, un représentant de la famille Togashi, les mystérieux moines tatoués. Votre statut est assez étrange dans une société aux classes sociales très définies. Vous pouvez être considéré comme un moine mais le plus souvent, vous êtes considéré comme un membre de la noblesse.

Ainsi, certains membres de votre école, dont vous êtes, suivent une formation leur permettant d’assumer un rôle social au sein de la noblesse similaire à celui des courtisans des autres clans. Vous accomplissez cependant ce devoir avec une attitude plus détendue et plus spirituelle que les courtisans plus classiques.

### *Laver les fautes*

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu’ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu’un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n’appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n’a donné d’arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 Vide

Compétences : Théologie, Méditation, Sincérité.

Honneur : 2

Pour chacun de vos rangs d’école, vous gagnez un tatouage vous permettant des prouesses spécifiques et uniques. Ces tatouages sont très divers, cependant, étant donné votre rôle social, ils concerneront des talents sociaux ou mystiques mais probablement pas des compétences martiales.

### *Style de plaidoirie*

Les Togashi argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur le Tao de Shinsei et l’harmonie des éléments, une approche qui ne manque jamais de surprendre et désorienter les courtisans présents. Rares sont ceux qui peuvent se targuer d’avoir saisi toute la portée des arguments développés par un moine tatoué. Leurs discours sont en effet émaillés de citations du Tao et de koans méditatifs. Les moines cherchent en général à prouver que la faute était inéluctable et tenait à la composition du monde, ou que le bénéficiaire est en harmonie avec les éléments, ou que l’accusation est absurde et ne mérite que d’être moquée.

### *Présentations*

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l’hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d’une session officielle. Cette annonce est de la forme : “ Par ces X rangs d’Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d’école plus votre rang d’Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d’accessoires de courtisan à la mode. Vous n’êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d’un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l’hôte. C’est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d’un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.





## Archiviste Asako

“Etes-vous un kami vous-même pour suivre leur pas?”  
Koan Asako.

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l'Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

Si c'est ainsi que les autres clans vous voit et la façade que vous assumez en public, vous vous considérez vous-même comme un chercheur, un chercheur d'un nouveau type, vous cherchez à comprendre et à vous fondre dans le éléments, à définir une nouvelle Voie pour l'homme, à préparer le prochain age. Il n'est pas temps cependant, et surtout pas tant de parler de cette voie à quiconque.

### *Laver les fautes*

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu'ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu'un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n'appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n'a donné d'arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépend totalement de votre école.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Vide

Compétences : Médecine, Méditation, Sincérité.

Honneur : 2

Pour chaque rang d'école, vous choisissez un de vos anneaux. Vous ne pouvez pas choisir l'anneau de Vide tant que vous n'êtes pas rang 5.

A chaque rang, vous gagnez 2 en résistance dans l'anneau choisi. Vous pouvez également, après dix minutes de méditation, dépenser un point de Vide pour augmenter un de vos anneaux choisis de 1 pour la journée en cours. Cette capacité ne peut concerner qu'un anneau à la fois.

### *Style de plaidoirie*

Les Asako argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur deux aspects importants de leur vision du monde : les précédents historiques et l'harmonie élémentaire. En ce qui concerne la première partie, ils utilisent simplement les ressources importantes de leurs bibliothèques pour mettre à jour des précédents favorables au bénéficiaire. En ce qui concerne l'harmonie élémentaire, ils montrent le plus souvent comment les traits de caractère de la cible témoignent d'affinités fortes et ainsi honorables.

### *Présentations*

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l'hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d'une session officielle. Cette annonce est de la forme : “ Par ces X rangs d'Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d'école plus votre rang d'Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d'accessoires de courtisan à la mode. Vous n'êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d'un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l'hôte. C'est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d'un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



“Ca va tenir.”  
Kaiu Utsu.

Vous êtes un ingénieur. Dans tout autre clan que le Crabe, vous auriez été considéré comme un artisan, voire, de naissance noble, vous n'auriez jamais eu l'occasion d'adopter une telle fonction. Cependant, il est suffisamment important pour un clan tel que le Crabe de disposer des meilleurs constructeurs et de les honorer pour les services qu'ils rendent au Clan.

L'École des Ingénieurs Kaiu est ainsi devenue une école noble à part entière et ses membres sont considérés comme les égaux des bushis, shugenjas et courtisans. Les membres de l'école sont spécialistes des sièges, pièges et constructions massives, taches qu'ils accomplissent selon les ordres du Champion du Crabe.

### *Artisanat Martial*

Votre étude approfondie des divers artisanats liés à la guerre et aux fortifications vous a amené à développer certaines compétences spécifiques.

Tout d'abord, vous pouvez réparer une arme abîmée (par une parade malencontreuse par exemple) en quelques minutes si le propriétaire de l'arme dépense alors un point de Vide.

Vous avez également eu le temps de mettre au point des améliorations particulières concernant votre armure personnelle. Celle-ci peut vous donner au début d'un combat un point de Vie supplémentaire du fait de ces modifications si vous dépensez alors un point de Vide. Si vous ne possédez pas d'armure, vous pouvez à la place appliquer ce talent à l'armure d'une autre personne (et d'une seule) à condition qu'elle soit d'un rang de Gloire supérieur au votre et de la même allégeance.

Enfin, vous gagnez un bonus égal à votre rang de terre pour résister à toute magie visant votre équipement personnel du fait de sa qualité élevée.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Terre

Compétences : Explosifs, Kenjutsu ou Subojutsu, Commerce.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous disposez de Kokus supplémentaires et de matériaux de construction au début de chaque session de jeu.

Rang 2 : Vous pouvez dépenser un point de Vide pour réaliser un kiai si vous vous trouvez sur une structure solide construite par l'homme.

Rang 3 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang d'école en explosifs lorsqu'il s'agit d'explosifs fixés à un bâtiment.

Rang 4 : Vous pouvez réaliser des pièges élaborés et utiliser télécommandes, déclencheurs électriques, etc.

Rang 5 : Si vous êtes sur des fortifications, même de fortune, tous vos alliés sur ces fortifications gagnent un bonus de 1 à toutes leurs annonces.

### *Pièges et explosifs*

Les Kaiu ont depuis longtemps adopté un point de vue très pragmatique quant à l'utilisation de pièges et d'explosifs. Bien que celle-ci soit déshonorante, elle est suffisamment efficace (et en général réalisée loin d'yeux trop tatillons) pour avoir été adoptée par la famille Kaiu.

Vous avez donc la compétence et l'habitude d'installer des pièges et des explosifs fixes. Vous pourrez réaliser en jeu des pièges utilisant des lames en mousse ou des pétards et les installer où bon vous semble. Celle-ci seront cependant aussi visibles que vous les ferez et feront des dommages de 1 pour les lames et de votre score d'explosifs pour les explosifs.

Tout le matériel que vous utiliserez pour cela devra être visé par les organisateurs en début de jeu. Rappelez-vous cependant que peu de personnes dans l'Empire sont capables de telles fabrications et qu'elles sont considérées par la plupart des nobles comme tout à fait déshonorantes.

### *Contacts et politique*

L'école Kaiu reste en général en retrait de la politique de l'Empire. Elle a cependant depuis peu développé des liens assez proches avec les familles impériales.

De plus, le Daimyo des Kaiu a depuis peu accepté de louer les services de certains des ses hommes et il compte sur eux pour sonder les autres Clans quant à l'intérêt qu'ils auraient à de tels accords.





## Shinobi Bayushi

“Ca n'existe pas, ça n'existe pas.”  
Un Aramoro de 18 mètres.

Vous êtes un shinobi, un des fameux ninjas du Clan du Scorpion. Vous avez été formé à l'infiltration, l'espionnage et l'assassinat. Cependant, les ninjas n'existent pas et vous ne pouvez vous présenter comme tel. Vous vous faites donc en général passer pour un bushi lorsque vous devez vous produire en société. C'est pourquoi vous avez appris à imiter les katas de vos frères bushis alors que le reste de votre entraînement soit sans rapport avec le leur.

Vous ne suivez pas le bushido mais uniquement les ordres donnés par votre maître et au service de votre Clan. Vous êtes officiellement noble même si seule votre apparence le justifie.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau.

Compétences : Kenjutsu, Discrétion, Poison.

Honneur : 0

Rang 1 : Vous pouvez utiliser des shurikens sous votre annonce d'Eau et des clous de poursuite : si vous êtes poursuivis, jetez un simulacre au sol et annoncez : “Par ces X rangs d'Eau, attendez dix secondes avant de reprendre la poursuite” où X est votre discrétion.

Rang 2 : Si vous attaquez un adversaire sans qu'il ait d'arme en main et de dos, loin d'une source de lumière, vous pouvez annoncer pour un point de Vide : “Par ces X rangs d'Eau, X de dégats”, où X est votre annonce de discrétion.

Rang 3 : Vous pouvez, de nuit et loin de la lumière, utiliser votre annonce de Discrétion en lieu d'une annonce de défense.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide devenir totalement invisible aussi longtemps que vous retenez votre respiration.

Rang 5 : Après une minute de méditation, vous pouvez dépenser un point de Vide pour passer à travers un mur ou autre paroi solide.

### *Styles et Katas*

Les Bayushi, fidèles aux principes du Clan, ne révèlent jamais leurs forces complètement. Les katas qu'ils présentent lors de démonstrations sont donc en général des versions très incomplètes de leurs véritables techniques de combat.

Les katas du scorpion, et à plus large titre leurs manœuvres, tendent à être très mobiles et à tourner littéralement autour de leur adversaire. Le bushi Bayushi enchaîne alors feintes, attaques peu appuyées et autres tromperies avant de frapper un coup destructeur, le plus souvent en profitant de ce que son adversaire se découvre en l'attaquant. Les Bayushi ont enfin un certain nombre de mouvements visant expressément à laisser un trou dans leurs défenses et à inciter l'adversaire à attaquer.

### *Contrats et Loyauté*

Les shinobi du Scorpion travaillent uniquement sur les ordres de leur clan. Tout ninja agissant pour son compte est exécuté sans délai. De la même manière; l'existence même de leur école est un secret de clan.

Il arrive parfois que sur ordre de leur Daimyo un ninja se loue à un autre maître mais cela reste exceptionnel. Enfin, les liens qu'entretient l'école shinobi avec les shugenja Soshi sont extrêmement forts.



“C’est sans danger...”  
Isawa Tsuke.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l’Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d’un rang égal au votre.

En tant que shugenja Isawa, vous faites partie de l’école de shugenja la plus grande et la plus réputée de l’Empire. Vous êtes le dépositaire du savoir secret d’un Clan consacré exclusivement à la magie et devez donc atteindre une forme d’excellence dans ce domaine.

### *Cérémonies*

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l’utilisation de l’avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d’une cérémonie particulière. Celle enseignée par l’école Isawa est une cérémonie à la Gloire d’Isawa et des secrets qu’il a su découvrir. Elle doit être réalisée uniquement en présence de shugenja et demande une dizaine de minutes. Tous les shugenjas réduisent de 1 le nombre de sorts qu’ils pourront lancer pour cette journée (et il doit leur en rester pour participer).

Au terme de la cérémonie, tous les shugenjas présents acquièrent la possibilité pour toute la journée de lancer un sort de manière collective. Un nombre indifférent de ces shugenja peut donc se regrouper, un d’entre eux lance le sort (nul autre que lui n’est obligé de le connaître) avec un bonus à son annonce égal au nombre de shugenjas présents pour l’assister.

### *Rangs d’Ecole*

Bonus d’anneau : +1 dans n’importe quel anneau.  
Compétences : Théologie, Méditation, Kenjutsu ou Iaijutsu.  
Honneur : 2

### *Sorts*

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d’une liste de sorts correspondant à l’enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l’anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d’anneau. Un de plus dans votre élément d’école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d’anneau et de votre rang d’école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### *Parchemins et maîtrises*

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c’est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### *Style*

Les shugenja Isawa sont connus pour leur extravagance et leur style particulièrement visible. Quelque soit l’élément qu’ils étudient, ils tendent à lancer leurs sorts à l’aide d’invocation scandées, voire criées pour les sorts les plus puissants. Ils donnent des ordres aux fortunes et les manipulent plus qu’ils ne les cajolent. Il est également rare qu’il lancent un sort sans en appeler à l’enseignement et à l’héritage d’Isawa lui-même.





“Comment ça, exotique ?”  
Iuchi Daiyu.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l'Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d'un rang égal au votre.

En tant que shugenja Iuchi, vous faites partie des soigneurs et des sages du Clan de la Licorne. Bien que certaines de vos méthodes soient exotiques, voire barbares, vous avez été acceptés comme pairs par les autres écoles de shugenja de l'Empire.

### *Cérémonies*

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l'utilisation de l'avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d'une cérémonie particulière. Celle enseignée par l'école Iuchi permet de consacrer des fétiches : des objets magiques éphémères contenant la puissance d'un sort.

Au terme de la cérémonie; qui dure une dizaine de minutes, le shugenja lance un sort. Celui-ci ne prendra pas effet mais sera contenu dans l'objet et prendra effet lorsque l'objet sera utilisé par son porteur. Le porteur de l'objet doit faire partie de la cérémonie pour pouvoir l'utiliser. L'annonce du sort est plafonnée par le nombre de participants, le nombre de points de Vide qu'ils dépensent lors de la cérémonie et l'anneau du porteur dans l'élément concerné.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Eau.

Compétences : Théologie, Méditation, Médecine.

Honneur : 2

### *Sorts*

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d'une liste de sorts correspondant à l'enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l'anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d'anneau. Un de plus dans votre élément d'école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d'anneau et de votre rang d'école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### *Parchemins et maîtrises*

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c'est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### *Style*

Les shugenja Iuchi sont connus pour leurs méthodes exotiques. Ils lancent en général leurs sorts assistés d'accessoires décorés, pendentifs et pierreries. Leurs incantations ressemblent plutôt à des prières, souvent d'ailleurs adressées à des esprits du désert et des oasis aux noms gaijins. Il n'est pas rare non plus que les shugenja Iuchi se livrent à quelques pas de danse lors de sorts particulièrement puissants.





## Shugenja Soshi

“Oui, nous sommes des shugenjas de l’air, tout à fait.”  
Soshi Yukio.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l’Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d’un rang égal au votre.

En tant que shugenja Soshi, vous faites partie des shugenja du scorpion spécialisés dans l’espionnage et les illusions, mais aussi, bien que cela reste plus secret, de la très particulière magie des ombres. Vous êtes souvent amené à travailler avec les courtisans Bayushi ou leurs ninjas.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l’utilisation de l’avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d’une cérémonie particulière. Celle enseignée par l’école Soshi est une cérémonie vouée aux liens entretenus par l’école avec l’Ombre Vivante. Cette cérémonie n’est jamais révélée aux étrangers au clan. Elle se réalise dans les ténèbres les plus absolues et dure une dizaine de minutes. Elle est aussi particulièrement avare de paroles et d’incantations. L’impression donnée est plus celle d’une négociation ou d’un pacte avec une personne invisible que celle d’un prière.

Au terme de la cérémonie, tous les participants qui le désirent peuvent dépenser un point de Vide pour gagner 1 à leurs annonces de Discrétion jusqu’à ce qu’ils se trouvent plus de quelques minutes à la lumière.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Air

Compétences : Théologie, Sincérité, Discrétion

Honneur : 1

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d’une liste de sorts correspondant à l’enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l’anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d’anneau. Un de plus dans votre élément d’école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d’anneau et de votre rang d’école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c’est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Soshi sont connus pour leur discrétion. Ils lancent leurs sorts en sussurant et en négociant avec les fortunes plus qu’en incantant et en ordonnant. Leurs paroles sont par contre accompagnées de mouvements amples et fluides se rapprochant plus de mouvements de prestidigitation qu’autre chose.

D’autre part, les shugenjas Iuchi tendent à se réfugier hors de la lumière après avoir lancé un sort.



## Shugenja Kitsu

“Laissez moi deviner : Vous êtes mon arrière-arrière grand -père et vous avez besoin de moi ?”  
Kitsu Toju.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l'Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d'un rang égal au votre.

En tant que shugenja Kitsu, vous êtes l'âme du Lion. Votre devoir vous impose d'accompagner les armées et de soigner les combattants mais votre mission première est de conserver les archives ancestrales du Lion et de maintenir les liens entre les morts et les vivants.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l'utilisation de l'avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d'une cérémonie particulière. Celle enseignée par l'école Kitsu permet d'entrer en lien avec les ancêtres. Elle se réalise en un temps très variable mais doit être réalisée dans les heures proches de la tombée de la nuit (le shugenja prendra soin de prévenir les organisateurs avant de commencer). Chacun des participants doit dépenser un point de Vide et avoir un lien quelconque avec l'ancêtre qui va être contacté.

Le shugenja réalise alors son annonce, celle-ci gagne un bonus de 1 par participant et de deux points supplémentaires si un descendant direct est présent.

Si l'annonce est suffisante, l'ancêtre se manifestera et une discussion, voire plus, pourront s'engager avec lui.

### Rangs d'Ecole

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Théologie, Médecine, Kenjutsu.

Honneur : 3

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d'une liste de sorts correspondant à l'enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l'anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d'anneau. Un de plus dans votre élément d'école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d'anneau et de votre rang d'école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c'est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Kitsu utilisent leur magie de manière très rapide et mécanique dans la plupart des cas, ceci étant dû à leur habitude de la pratiquer sur un champ de bataille. Ils utilisent des mouvements brusques des deux mains et des incantations sèches et autoritaires.

Lorsqu'il s'agit de magie ayant trait aux ancêtres, au contraire, les sorts sont lancés de manière révérente et très respectueuse.



## Shugenja Agasha

“Gaffe ! C’est chaud !.”  
Agasha Tamori.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l’Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d’un rang égal au votre.

En tant que shugenja Agasha, vous êtes le lien du Clan du Dragon avec les kamis. Bien que consacrée au feu, votre école n’est que peu offensive, elle se concentre sur des préparations alchimiques et des recherches théoriques mal comprises par les autres écoles.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l’utilisation de l’avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d’une cérémonie particulière. Celle enseignée par l’école Agasha est une cérémonie particulière et impliquant en général peu de monde. Elle s’apparente plus à un rituel alchimique qu’à une cérémonie aux kamis.

Le shugenja est accompagné d’une personne du Clan du Dragon et ils doivent tout deux dépenser un point de Vide. Pendant une dizaine de minutes, le shugenja réalise une mixture en prononçant des incantations aux kamis, aux éléments eux-mêmes et aux dragons élémentaires. Une fois cette cérémonie terminée, il pourra lancer sur cette mixture un de ces sorts. Ce sort prendra effet lorsqu’elle sera répandue avec une annonce égale à l’anneau de l’utilisateur (une des deux personnes ayant participé). Ces mixtures se périment à la fin de la nuit.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Feu

Compétences : Théologie, Méditation, Sincérité

Honneur : 2

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d’une liste de sorts correspondant à l’enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l’anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d’anneau. Un de plus dans votre élément d’école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d’anneau et de votre rang d’école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c’est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Agasha utilisent pour tous leurs sorts des poudres et éléments alchimiques. Ils les répandent à grands gestes lorsqu’ils lancent leur sort, tout en développant un argumentaire mystique à destination des kamis. Les Agasha cherchent à convaincre les kamis plus qu’à leur imposer leur volonté.



## Shugenja Asahina

“Allez en paix.”  
Asahina Tamako.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l'Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d'un rang égal au votre.

En tant que shugenja Asahina, vous avez choisi la voie de la méditation et l'étude. Vous avez également choisi une voie pacifique, il vous est interdit par vos vœux de combattre ou de blesser un être vivant. Vous êtes très proche des moines de Shinsei et avez vécu la plupart de votre vie dans les temples de votre école.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l'utilisation de l'avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d'une cérémonie particulière. Celle enseignée par l'école Asahina est centrée sur les objets enchantés dont l'école s'est fait une spécialité. Cette cérémonie vise à éveiller un objet enchanté et à transmettre une partie de son âme, de manière temporaire, aux participants. Pendant une dizaine de minutes, le shugenja parle à l'objet et raconte aux participants ses origines et son importance.

Au terme de cette cérémonie, le porteur de l'objet regagne tous ses points de vide et tous les participants gagnent un bonus de 1 pour leur prochaine annonce dans un anneau en lien avec l'objet choisi par le shugenja. Le shugenja dépense enfin un point de Vide.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Air

Compétences : Théologie, Méditation, Sincérité

Honneur : 3

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d'une liste de sorts correspondant à l'enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l'anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d'anneau. Un de plus dans votre élément d'école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d'anneau et de votre rang d'école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c'est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Asahina sont connus pour leur calme et leurs engagements pacifiques. Ces deux traits se retrouvent dans leur manière d'incanter. Ils mêlent des mouvements légers et aériens à une litanie douce et fluide invitant les kamis à suivre leur volonté et à s'ordonner de manière différente. Il n'est pas rare que soient mêlés à cette litanie des extraits du Tao de Shinsei.





“Et si on innovait?”  
Kuni Yori.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l'Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d'un rang égal au votre.

En tant que shugenja Kuni, vous servez le Crabe en développant des méthodes et des sorts pour combattre les puissances de l'Outremonde. Vous puisez dans la force de la Terre pour aider les armées du Clan et abattre les plus abominables des créatures de Fu Leng.

### *Cérémonies*

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l'utilisation de l'avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d'une cérémonie particulière. Celle enseignée par l'école Kuni est une cérémonie utilisée avant de partir au combat contre les armées de l'Outremonde.

Elle est réalisée devant un autel dédié à Hida, le kami fondateur du Clan et dure une dizaine de minutes. Le shugenja, après une prière à voix basse à Hida et à Kuni, nomme toutes les personnes présentes et leur ascendance. Il les touche alors à tour de rôle avec un fragment de Jade et leur transfère une partie de sa force pour combattre l'Outremonde.

Tous les participants gagnent un bonus égal à leur honneur pour leur première résistance face à une créature de l'Outremonde.

### *Rangs d'École*

Bonus d'anneau : +1 Terre

Compétences : Théologie, Défense, Kenjutsu ou Subojutsu.

Honneur : 1

### *Sorts*

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d'une liste de sorts correspondant à l'enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l'anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d'anneau. Un de plus dans votre élément d'école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d'anneau et de votre rang d'école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### *Parchemins et maîtrises*

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c'est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### *Style*

Les shugenja Kuni sont connus pour leur ardeur au combat, contrairement à la majorité des Shugenja, et par leurs manières sinistres et dérangeantes. Souvent maquillés, ils incantent à voix grave et posée des ordres menaçants aux kamis avec des gestes martiaux et autoritaires.

Il leur arrive également de lancer des sorts arme à la main, auquel cas ils utilisent leur arme pour menacer et frapper dans le vide.





## Shugenja Moshi

“Même l’empereur reconnaît l’autorité de Dame Soleil.”  
Moshi Wakiza.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l’Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d’un rang égal au votre.

En tant que shugenja Moshi, vous êtes au service de Dame Amaterasu. Votre Clan est dirigé par des femmes telles que vous et prête allégeance directement à Amaterasu, non à l’Empereur. Vous comprenez la déesse soleil en tant que personne et la vénérez comme telle.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l’utilisation de l’avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d’une cérémonie particulière. Celle enseignée par l’école Moshi est similaire à la cérémonie au soleil effectué chaque jour par les prêtres de l’Empire mais les liens entre les Moshis et Dame Soleil lui donnent une autre envergure.

Pendant une dizaine de minutes, au lever ou au coucher du soleil, la shugenja s’adresse à Amaterasu en des termes très familiers, lui présentant les personnes présentes, lui souhaitant une bonne journée ou une bonne nuit et prenant chaleureusement congé d’elle.

La fin de la cérémonie consiste en une invitation à s’agenouiller pour accompagner Amaterasu dans son voyage. Toutes les personnes agenouillées regagnent tous leurs points de Vide et un bonus de 1 pour leur prochaine résistance basée sur l’honneur.

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Feu et +1 Air

Vous ne disposerez de sorts que dans ces deux éléments.

Compétences : Théologie, Méditation, Art.

Honneur : 2

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d’une liste de sorts correspondant à l’enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l’anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d’anneau. Un de plus dans votre élément d’école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d’anneau et de votre rang d’école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c’est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Moshi sont connues pour leurs liens avec Amaterasu et leur affinité dans ces deux éléments : le Feu et l’Air. Les shugenja Moshis invoquent toujours en s’adressant personnellement à Dame Soleil et en lui demandant d’intercéder pour une de ses plus ferventes servantes. Ces incantations sont accompagnées de gestes dirigés vers le Ciel.



## Shugenja Yogo

“Je crois que j’aurais aimé faire partie des Isawa...”  
Yogo Junzo.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l’Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d’un rang égal au votre.

En tant que shugenja Yogo, vous êtes l’élément rapporté du Clan du Scorpion, jamais complètement intégré à celui-ci. Vous êtes spécialisé dans les glyphes, les protections et le combat contre la corruption, et ce par tous les moyens disponibles.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l’utilisation de l’avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d’une cérémonie particulière. Celle enseignée par l’école Yogo permet de réaliser les fameuses glyphes distinctives de la famille.

Cette cérémonie est le plus souvent réalisée seul mais d’autres membres de Clan peuvent cependant participer. En dépensant un nombre de points de Vide égal à son rang d’école et en renonçant à lancer tout autre sort du même élément pour la journée, le shugenja Yogo peut réaliser une glyphe.

Il lui faut pour cela dessiner une glyphe imposante au sol (uniquement sur sol de pierre) et lancer un sort. Ce sort prendra effet sur toute personne n’ayant pas participé à la cérémonie et marchant sur la glyphe (en référant aux organisateurs pour les aspects pratiques).

### Rangs d’Ecole

Bonus d’anneau : +1 Terre

Compétences : Théologie, Méditation, Intimidation

Honneur : 1

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d’une liste de sorts correspondant à l’enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l’anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d’anneau. Un de plus dans votre élément d’école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d’anneau et de votre rang d’école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c’est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Yogo sont connus pour leur air sombre et menaçant. Ils sont habillés de manière sinistre et parfois maquillée pour produire le même effet. Ils lancent leurs sorts regard tourné vers le sol, avec des paroles scandées et parfois presque insultantes, dissimulant mal des menaces explicites.



## Shugenja Seppun

“Comment ça, des shugenja seppun ?”  
Seppun Ishikawa.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l'Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d'un rang égal au votre.

En tant que shugenja Seppun, vous faites partie de la Garde Secrète, des quelques élus pour veiller sur la vie de l'Empereur après un long apprentissage secret dans les écoles Isawa. Vous êtes spécialisé dans la surveillance, la protection contre la magie et la résistance.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l'utilisation de l'avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja).

Enfin, vous disposez d'une cérémonie particulière. Celle enseignée par l'école Seppun est une cérémonie de lien entre le shugenja et la personne sur laquelle il est chargé de veiller. En une dizaine de minutes de discussion, le shugenja se lie par le biais des éléments avec sa charge. Il sera ensuite capable de lancer des sorts qui lui sont destinés quelle que soit la distance qui les séparent.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Eau et +1 Air

Vous ne pourrez lancer de sorts hors de ces deux éléments

Compétences : Théologie, Méditation, Sincérité.

Honneur : 3

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d'une liste de sorts correspondant à l'enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l'anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d'anneau. Un de plus dans votre élément d'école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d'anneau et de votre rang d'école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c'est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Seppun sont inconnus de tous et pour cause. Ils sont entraînés à se passer d'incantations audibles pour les sorts les plus simples et à les limiter à des marmonnements et quelques gestes discrets pour les plus puissants.



## Famille Yotsu

“Les enfants, y a du boulot.”  
Yotsu.

La famille Yotsu a un statut et des origines très particulières. Yotsu n'était qu'un ronin lorsqu'il fut témoin d'une attaque contre le cortège de l'Impératrice et de son fils, Hantei Sotorii. Les attaquants étaient des mahotsukais et ils débordèrent vite la garde de l'impératrice, la kidnappant elle et son fils. Yotsu, malgré son statut, ne pouvait accepter cela. Il approcha donc du groupe de maho-tsukais discrètement jusqu'à approcher l'impératrice ligotée. Il lui demanda la permission, malgré son statut de ronin, de donner sa vie contre ses kidnappeurs. L'impératrice refusa et lui ordonna de sauver son fils même si cela devait la condamner. Yotsu obéit donc, il remplaça le jeune prince par son fils aîné, sacrifiant celui-ci. Il put donc quitter le camp des maho-tsukais avec le jeune prince. Apprenant plus tard le sacrifice de Yotsu, l'Empereur décida de lui donner un statut officiel à lui et sa famille. Ainsi naquit la seule famille de ronin avec un nom et une existence reconnue par l'Empire.

### *Katas et démonstrations*

Vous avez suivi l'enseignement d'une école, d'un maître dans la voie des armes. Vous avez notamment appris que la voie des armes n'est pas seulement faite de force et technique mais aussi d'harmonie, de concentration des énergies et d'élévations spirituelles.

En ce sens, vous avez pratiqué de nombreuses fois des katas qui vous permettent à la fois de concentrer votre Chi, et de faire démonstration des techniques et de la perfection des enseignements de votre.

En tant que Bushi, vous gagnez le droit d'utiliser l'annonce suivante pour un point de Vide :

“Par ces X rangs de Kenjutsu (ou autre compétence d'arme), observez cette démonstration martiale comme une performance artistique.” Auquel cas vous procédez à votre démonstration et les règles dédiées aux performances artistiques s'appliquent. Cette démonstration ne peut cependant cibler qu'un samourai.

Nous vous conseillons de penser voire de pratiquer avant quelques mouvements que vous utiliserez comme katas. Quelques indications du style de votre école suivent.

### *Rangs d'Ecole*

Bonus d'anneau : +1 Feu

Compétences : Sincérité, Kenjutsu, Défense.

Honneur : 2

Rang 1 : Vous gagnez un bonus de 1 en Kenjutsu si vous combattez aux côtés d'autres Yotsus. De plus, si vous faites partie de la famille Yotsu elle-même, vous pouvez pour un point de Vide accueillir un ronin au sein des Yotsu. Celui-ci prendra le nom de Yotsu et fera maintenant officiellement partie de la famille, avec toutes les obligations et bénéfices que cela comporte.

Rang 2 : Vous pouvez frapper l'arme de votre adversaire et annoncer en dépensant un point de Vide “Par ces X rangs de Feu, désarme.” où X est votre rang de kenjutsu.

Rang 3 : Vous pouvez pour un point de Vide annoncer un Kiai.

Rang 4 : Pour un point de Vide, permet d'annoncer à une cible “Par ces X rangs d'honneur, viens combattre à mes côtés pour la défense de l'Empire.” Ne peut s'utiliser si vous n'êtes pas convaincu que c'est le cas.

### *Style*

Les katas des Yotsu sont souvent considérés comme rudimentaires par les rares membres des grands Clans qui les ont vus. Ceci n'est pas complètement faux en ce sens qu'ils sont assez récents et que Yotsu et ses enfants sont encore en train de les développer, ils ont donc tendance à évoluer très rapidement et à varier selon les individus. De manière générale cependant, ils intègrent des frappes moins fraîches et directes que celles des grandes écoles ainsi que des positions accroupies surprenantes. Certains, pour ceux en tout cas des bushis ayant atteint le rang 2, intègrent des feintes et des prises de désarmement.

### *Politiques d'Ecole et Ennemis*

La famille Yotsu est dans une position unique. Ronins, ils devraient être plus bas que terre, mais l'empereur les prends sous son aile (d'autant plus que l'empereur actuel est le prince qui fut sauvé par Yotsu) et ils sont des ambassadeurs à la cour.



## Courtisan Kimiko

“Et ce que vous m'aviez promis, alors, c'est en où ?.”

Kimiko

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l'Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant que courtisan Kimiko, vous êtes chargé de représenter le Clan de la Mante lors des occasions sociales et diplomatiques. De fait, votre Clan et votre école ne vous encouragent cependant pas à la flagornerie et aux raffinements excessifs, vos méthodes tendent à être plus carrées et volontaires que celles des autres courtisans.

### Laver les fautes

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu'ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu'un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n'appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n'a donné d'arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### Rangs d'École

Bonus d'anneau : +1 Terre

Compétences : Défense, Intimidation, Sincérité.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous gagnez un bonus de 2 sur votre prochaine annonce ou résistance face à quelqu'un qui a refusé ou reporté une de vos offres.

Rang 2 : Tout point de Vide dépensé pour annoncer ou résister à de l'intimidation (et effets de peur) vous donne un bonus de 4 au lieu de 2.

Les rangs suivants seront créés par Kimiko ou des courtisans de son école ultérieurement. En effet, l'école est récemment créée et n'a pas encore pu développer d'autres techniques.

### Style de plaidoirie

Les Courtisans Kimiko argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur la persévérance et la volonté sans faille de la personne à défendre. Ils n'hésitent en général pas à démontrer les erreurs voire la bêtise de la personne pour mieux mettre en avant sa volonté et sa persistance dans la poursuite de ses objectifs.

### Présentations

Lors de réunions formelles à la cour et de sessions de négociation, les courtisans se livrent à une sorte de concours déterminant le plus raffiné et ainsi celui bénéficiant de la bénédiction de l'hôte.

Chaque courtisan peut faire pour lui-même ou une personne de son choix une annonce lors du début d'une session officielle. Cette annonce est de la forme : “Par ces X rangs d'Air, je me présente à cette noble assemblée”. X correspond à votre rang d'école plus votre rang d'Air. Cependant vous devez limiter votre annonce à votre Gloire (ou celle du bénéficiaire). Deux de plus si vous disposez d'accessoires de courtisan à la mode. Vous n'êtes pas limité du tout dans votre annonce et pouvez utiliser des points de Vide si vous disposez d'un accessoire neuf et correspondant à la mode décrétée par l'hôte. C'est ce dernier qui attribuera sa bénédiction, le plus souvent au courtisan ayant fait la plus haute annonce de présentation. ce dernier bénéficiera d'un bonus de 1 à toutes ses annonces pour la session à venir.



“Le meilleur masque...”

Vous êtes un courtisan, un de ceux qui définissent la mode, les bonnes manières et la civilisation de l'Empire.

Vous faites partie de la noblesse de Rokugan, ainsi que les bushis et shugenjas qui sont en termes de caste vos égaux : les bonnes manières et la civilité font parties des valeurs qui définissent votre vie.

En tant qu'acteur Shosuro, votre position est assez particulière. Vous êtes de manière générale assimilé à un courtisan sans toutefois en avoir réellement les devoirs et fonctions. Vous êtes capable de vous transformer et de vous faire passer pour un individu de n'importe quel clan.

### *Laver les fautes*

En tant que courtisan, vous avez le devoir et la compétence de laver les fautes des autres nobles lorsqu'ils ont perdu la face. En termes techniques, vous êtes un des rares à pouvoir rendre ses points de face à quelqu'un qui soit tombé à zéro.

Pour cela, vous devez organiser avec le bénéficiaire une réunion publique où vous ferez une plaidoirie visant à le laver de ses fautes et lui permettant de regagner tous ses points de face.

Doivent être présentes tout au long de cette réunion un nombre de personnes égal à deux fois la Gloire du bénéficiaire et n'appartenant pas au même clan. De plus, au moins une de ces personnes doit avoir un rang de Gloire supérieure au bénéficiaire.

En fin de réunion, si personne n'a donné d'arguments valables annulant les vôtres, vous et le bénéficiaire dépensez chacun un point de Vide et il regagne tous ses points de face.

Le contenu et le style de votre plaidoirie dépendent totalement de votre école.

### *Rangs d'école*

Bonus d'anneau : +1 Air

Compétences : Tanto, Discrétion, Sincérité.

Honneur : 1

Rang 1 : Vous pouvez dépenser un point de Vide pour vous donner un bonus égal à votre rang d'école en sincérité. Vous pouvez utiliser ce bonus pour vos annonces de sincérité lorsque vous essayez de convaincre quelqu'un ou sur vos résistances lorsque quelqu'un tente de remettre en cause votre sincérité ou de vous interroger sur vos actes et votre nature.

Rang 2 : Vous pouvez lorsque vous assassinez quelqu'un, c'est-à-dire lorsque vous l'attaquez de dos, sans témoin et sans qu'il ait d'armes en main, dépenser autant de points de Vide que vous le désirez.

Rang 3 : Vous pouvez assumer une personnalité autre que la votre. Vous choisissez une seule personnalité et vous pouvez totalement vous faire passer pour celle-ci. Vous pouvez utiliser toutes les compétences de la personne à un niveau d'annonce égal à votre rang d'école si vous ne pouvez normalement annoncer mieux. Vous ne pouvez par contre pas utiliser les techniques d'écoles des personnalités que vous imitez.

Rang 4 : Une personnalité supplémentaire.

Rang 5 : Une personnalité supplémentaire.

### *Plaidoirie*

Les Shosuro argumentent pour leurs plaidoiries en se basant sur les fautes qu'aurait pu commettre la cible lors des situations qu'elle a rencontrées par le passé mais qu'elle n'a pas commises. En révélant ainsi les moments les plus embarrassants de son passé, il montrera que ces fautes actuelles ne sont qu'un accident ponctuel et obtiendra de laver les fautes de sa cible.



## Daidoji Harrier

“Nous n'existons pas.”

Vous faites partie des agents les plus secrets et les plus durement sélectionnés de la famille Daidoji.

Vous pouvez vous faire passer aussi pour un courtisan que pour un bushi mais vous êtes au final un saboteur, un espion et un agent prêt à utiliser toutes les méthodes disponibles pour défendre votre clan et lui donner l'avantage que ce soit sur le champ de bataille ou à la cour. Votre école, et peut-être votre existence même, est secrète pour la plupart des membres du Clan, si ce n'est votre Daimyo et quelques autres hauts dignitaires. Vous avez disparu plusieurs années dans un chateau qui n'existe sur aucune carte et vous êtes maintenant prêt à servir le clan du mieux de vos capacités.

### Ninjaterie

Vous ne disposez d'aucun style de kata ni de plaidoirie de courtisan, vous devrez donc maintenir votre éventuelle couverture sans ceux-ci mais votre école vous enseigne des techniques spécifiques.

Vous pouvez choisir une spécialité parmi :

- Kimono renforcé : votre kimono est renforcé de métal de manière invisible (mais sensible au toucher) et compte comme une armure légère.
- Si vous avez Kenjutsu : Vous pouvez disposer d'un couteau de lancer caché dans la garde de votre katana. Il s'utilise alors avec Kenjutsu.
- Si vous avez Poison : Vous pouvez confectionner avec du poison et de la poudre un oeuf de ninja qui fera un nuage empoisonné rendant inconscient une minute sur une annonce égale à votre rang de Poison moins 2.
- Si vous avez explosifs : Vous pouvez piéger un objet fixe, celui-ci explosera lorsqu'on le déplacera avec une annonce égale à votre annonce d'explosifs réduite de 2.

### Rangs d'école

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Kenjutsu, Discrétion, Défense.

Honneur : 1

Rang 1 : Si vous attaquez un adversaire (pas exclusivement avec une arme) alors qu'il n'est pas conscient de votre présence (discrétion ou autre invisibilité), vous gagnez un bonus égal à votre rang d'école.

Rang 2 : Lorsque vous ne portez pas d'armure, vous gagnez un bonus de défense égal à votre rang d'école.

Rang 3 : Si un adversaire vous cible avec une annonce et que vous résistez, votre prochaine annonce contre lui gagne un bonus de 2.

Rang 4 : Vous pouvez pour un point de Vide réaliser un Kiai.

Rang 5 : Vous gagnez un bonus égal à votre rang d'école en discrétion.

### Politiques d'École et Ennemis

La famille Daidoji est dans une position particulière et les Harriers plus encore. Ils ne répondent qu'à leur Daimyo et au sensei de l'école, dont personne ne connaît d'ailleurs le nom.

Vous gagnez automatiquement un désavantage spécifique du fait de votre appartenance aux Harriers. Si l'existence de l'école venait à être découverte par votre faute par quelqu'un d'extérieur au Clan, vous seriez alors immédiatement amené à zéro points de face. Il vous faudrait alors être réhonoré mais aucun membre du Clan de la Grue ne pourrait alors vous aider dans ces démarches.

D'autre part, les Harriers entretiennent depuis leur création une haine farouche des ninjas scorpions quels qu'ils soient et plus particulièrement de ceux faisant usage des pouvoirs de l'Ombre Vivante. Tout harrier a comme instruction permanente de les combattre dès que possible et de récolter toute information possible les concernant.

Pour le reste, les ennemis des Harriers sont les ennemis de la Grue et tout les moyens sont bons pour que les factions visibles de la Grue aient l'avantage lors des affrontements à venir.



## Shugenja Komori

“Tout retourne un jour à la mer”  
Komori Mamoru.

Vous êtes un shugenja, un prêtre des fortunes, un de ceux qui veillent à ce que les fortunes et les kamis soient vénérés comme ils le méritent. Votre proximité avec les fortunes vous permet de leur demander des faveurs et elles se plient ainsi à vos demandes, vous conférant une forme de magie.

Vous faites partie des classes nobles de l'Empire, tout comme les bushis et courtisans qui sont d'un rang égal au votre.

En tant que shugenja Komori, vous faites partie d'une école ancienne mais révélée seulement récemment au reste de l'Empire. Il est dit que les Komoris sont les descendants des habitants originels des Iles de la Soie et de l'Epice : des hommes-animaux capables de se transformer en chauve-souris (tout comme les Kitsus ou les Kitsunes. Très proches de la Mer, c'est d'elle et des esprits qui l'habitent que vous tirez la plupart de vos pouvoirs.

### Cérémonies

Vous pouvez en dépensant un point de Vide consacrer un autel à un ancêtre ou à une fortune (un autel est nécessaire à l'utilisation de l'avantage ancêtre et aux cérémonies de shugenja.

Enfin, vous disposez d'une cérémonie particulière. Celle enseignée par l'école Komori leur permet de ramener à la Mer un individu et de lui faire ainsi profiter de sa magie. Pour cela, le shugenja doit procéder à une cérémonie de purification visant la cible et se passant au bord de l'eau. La cible dépense alors un point de Vide si elle ne fait pas partie du Clan de la Mante. Une fois que la cible a accepté son attachement avec la Mer, le shugenja et sa cible plongent les mains dans l'Eau et le shugenja peut alors dépenser un point de Vide pour lancer un sort d'Eau (sans points de Vide pour augmenter son annonce cependant) qui prendra alors pour cible la personne plutôt que le shugenja.

### Rangs d'Ecole

Bonus d'anneau : +1 Eau

Compétences : Théologie, Méditation, Go.

Honneur : 1

### Sorts

Vous pouvez lancer des sorts. Vous disposerez d'une liste de sorts correspondant à l'enseignement de votre école. Vous pouvez lancer chaque GN et dans chaque élément un nombre total de sorts égal à l'anneau correspondant. La manière dont vous lancez ces sorts dépend de votre école.

Vous connaissez dans chaque élément un nombre de sorts correspondant à votre rang d'anneau. Un de plus dans votre élément d'école, un de moins dans son opposé.

La puissance de ces sorts dépendra également de votre rang d'anneau et de votre rang d'école.

Seuls les shugenja du Vide disposent de sorts de Vide, mais ils ne maîtrisent que des sorts de Vide.

### Parchemins et maîtrises

Tout shugenja lance ses sorts grâce à ses parchemins. Il possède donc un parchemin pour chaque sort et les conserve toujours sur lui. Le parchemin est nécessaire au bon lancement du sort.

Cependant, tout shugenja finit par connaître assez bien certains sorts pour les lancer sans parchemin. Vous pouvez choisir autant de sorts que votre rang de maîtrise vous êtes capable de lancer ces derniers sans avoir le parchemin en main. Si c'est malgré tout le cas, vous gagnez un bonus de 1 à votre annonce.

### Style

Les shugenja Komori reflètent dans leur manière d'invoquer leurs pouvoirs l'origine de ceux-ci. Ils accompagnent leurs incantations de mouvements fluides rappelant les mouvements de la mer ou le roulis d'un bateau sur les vagues. De même, le volume de leur voix monte et descend dans une fluctuation rappelant la marée et les vagues se brisant sur les rochers.