



Légende des 5 Anneaux Grandeur Nature

Version 4.1

Bienvenue dans la quatrième année du règne du Céleste Empereur Hantei, trente-neuvième du nom.

Nous vous proposons donc de jouer un Grandeur Nature dans le monde de Legend of the Five Rings, après le coup du Scorpion, pendant la période Clan War, c'est-à-dire à peu près à l'époque traitée dans la deuxième édition du jeu de rôles. Nous espérons lier intrigue, diplomatie, guerre et légendes épiques en un week-end de jeu détendu et agréable.

Vous trouverez dans ce livret tout le nécessaire pour créer votre personnage et réfléchir à son intégration dans le monde et avec les autres joueurs du même clan. A vous donc, de créer les futurs héros de Rokugan, ceux dont on chantera les hauts faits longtemps après leur passage en Jigoku.



Vous ne connaissez pas le monde de L5R.

Nous ne développerons pas dans ce livret les notions de base, l'identité des clans ni les bases du monde, faute de place principalement.

Divers documents relatant les aspects du monde de Rokugan utiles au GN sont disponibles sur le site de Nouvelle Contrée : ncontrée.free.fr

Nous ne pouvons cependant que vous conseiller de tenter une partie sur table avant le GN, de consulter les livres de bases de la gamme ou de consulter certains sites web L5R (dont www.siroz.com où vous trouverez de nombreux liens).

Consultez aussi éventuellement les compte-rendus du début de la campagne.

L'Histoire Récente.

Voilà deux ans, cherchant à prendre pour lui-même le trône d'Emeraude, le Champion du Scorpion Bayushi Shoji, suivi par l'ensemble de son clan, assailli Otosan Uchi sous le couvert de la nuit, assassinant l'Empereur Hantei XXXVIII, menaçant son fils et se saisissant de l'honorable cité du Soleil.

L'Histoire dit que Shoji n'attendait pas des autres clans une réponse suffisamment rapide pour le stopper, mais la Licorne arriva des jours avant ce que le Scorpion attendait. A cause de la célérité des Shinjo, Shoji fut incapable de préparer correctement Otosan Uchi pour un siège, et la cité souffrit rapidement de nombres d'escarmouches et de batailles isolées.

Le dernier espoir de Shoji était le Crabe. Hida Kisada, critique avoué de la lignée des Hantei, marchait sur Otosan Uchi sans que son allégeance fut claire. Cependant, lorsqu'il arriva, le Grand Ours refusa l'offre d'alliance de Shoji et prit place aux côtés des cinq autres clans sur le champ de bataille. Shoji fut tué en duel par le Champion du Lion, Akodo Toturi, dans la salle du trône. Alors que la cité était assiégée, le jeune Hantei fut extrait de la cité par Isawa Kaede, du Phénix.

Il passa son Gempukku et fut déclaré Empereur de Rokugan, sous le nom de Hantei XXXIX.

La cité fut reprise par la force des six clans alliés, et en l'absence du Prince Rayonnant (que le Scorpion déclarait avoir tué), Toturi se saisit du trône. L'Empereur revint alors, et, voyant la trahison de Toturi, l'exclut de l'Ordre Céleste ainsi que toute sa famille, réduisant ainsi la lignée Akodo au statut de Ronin. Le Clan du Scorpion fut détruit par décret Impérial, et seule l'épouse de Shoji, Bayushi Kachiko, ainsi que son entourage direct furent autorisés à vivre, afin qu'ils puissent servir l'Empereur. Kachiko fut faite épouse du nouvel Empereur, et le reste du Scorpion est Ronin ou pourchassé par la justice.

Aujourd'hui.

Dans le chaos du nouveau règne, d'anciennes rancoeurs renaissent et la guerre civile entre Grands Clans bat son plein. Nul ne semble épargné et des jours sombres se profilent à l'horizon. L'hiver est passé mais les guerres se font plus nombreuses et les perspectives d'avenir plus sombres et incertaines encore...

Règles générales

“Moi, je m’en fous, je triche.”
Togashi Yokuni.

La très grande majorité des aptitudes de vos personnages reposeront sur des compétences, liées elles à des anneaux.

Annonces.

Pour toutes les compétences, sorts et effets, le personnage actif annonce un niveau, l’anneau et l’effet.

L’annonce correspond le plus souvent à la valeur de l’anneau lié à cette compétence.

Des bonus sont possibles cependant, ils s’ajoutent alors à l’annonce.

Exemple : “Par ces huit rangs d’Air, viens prendre un thé à la maison” (Kakita Yoshi).

On peut résister à une annonce si on possède un niveau supérieur à celui annoncé dans l’anneau en question. On peut pour résister dépenser un point de vide :

- Ce point donne un bonus de 2 dans tous les cas, plus dans certains cas particuliers (voir Honneur, page 9).

Exemple : “Merci bien, mon bon Yoshi, mais j’en viens.” (Bayushi Kachiko)

Actions groupées

Il est possible pour des personnages travaillant ensemble de grouper leurs talents pour réaliser une annonce élevée. Les personnes impliquées doivent se concerter deux minutes avant l’action et être présents lors de l’annonce, qui sera faite par une seule d’entre elles. Nous vous encourageons à mettre en scène en jeu cette collaboration pendant au moins deux minutes.

Pour une action groupée, toutes les personnes impliquées peuvent dépenser un point de Vide, chacun donnant un bonus de 2 cumulable pour l’annonce faite.

Exemple : Trois combattants se concertent pour attaquer un Oni, ils dépensent tous un point de Vide et celui qui porte le coup annonce son score +6.

Points de Vide

Chaque personnage possède des Points de Vide en nombre égal à son anneau de Vide.

Il est possible de dépenser un Point de Vide (un seul pour chaque action) :

- Pour se donner un bonus de deux à la valeur d’une annonce. (**Il faut pour cela posséder la compétence**)
- Pour augmenter de deux un anneau uniquement dans le but de résister à une annonce (sauf pour les annonces d’Honneur) ; ou pour augmenter cet anneau de votre honneur dans certains cas (uniquement pour les nobles, voir page 9).
- Pour utiliser des pouvoirs ou capacités spécifiques, **on ne peut alors dépenser un point pour augmenter la valeur de l’annonce.**

Les points de Vide se regagnent tous en une nuit de sommeil. Ils peuvent aussi se regagner lors de méditation ou cérémonies du thé (cf compétences, page 7).

Perdre la vie et perdre la face.

Il est aussi grave dans le monde de Rokugan de perdre la face que de perdre la vie.

Chaque personnage possède un nombre de points de vie égal à son anneau de Terre.

Lorsque l’on tombe à 0 points de vie, on reste inconscient au sol, on peut alors choisir de mourir immédiatement si la situation s’y prête (notamment lors de duels à mort ou autres situations où vous ne devez pas survivre).

Un personnage inconscient laissé sans aucune attention pendant 15 minutes meurt.

Chaque personnage possède un nombre de points de face égal à son anneau d’Air.

Lorsque l’on tombe à zéro points de face, on ne peut prendre l’initiative de s’adresser à quelqu’un ni le regarder en face.

Les points de vie et de face se regagnent tous naturellement pendant la nuit (vous recommencez donc la journée avec tous vos points), **sauf si le personnage est à zéro**, auquel cas il lui faut une **aide extérieure**.

Création de personnage

“Et oui, c’est mon bébé à moi, il est mignon, hein ?.”
Isawa Tadaka.

Nous vous proposons de jouer dans cette campagne des personnages ayant déjà un certain statut. Vous serez en effet rang trois ou plus à la création, ce qui vous permettra de jouer des personnages typés, en voie de devenir les futurs héros de Rokugan, mais aussi des personnages assumant certaines responsabilités.

Tous vos anneaux commencent à 2, votre rang d'école et votre Gloire à 3.

1- Concept et Groupe.

Avant de vous lancer dans le décompte de points et les règles de création proprement dites, essayez de penser au type de personnage que vous voulez jouer mais aussi, ceci est particulièrement important ici, à la manière dont il va s'intégrer aux autres membres de son clan.

Si cela vous est possible, discutez avec d'autres joueurs intéressés par le même clan du type de groupe que vous pourriez constituer. Certains avantages ne sont disponibles que dans le cadre d'un groupe construit.

Il serait intéressant pour le déroulement du jeu d'avoir un personnage important socialement dans chaque clan et un personnage qui ne soit pas samurai (donc soit gozen, soit marchand, courtisan ou doshin);

Il est tout à fait possible par contre de trouver deux groupes distincts appartenant au même clan mais ne partageant pas exactement les mêmes allégeances ou objectifs.

2- Clan et Famille.

Choisissez ensuite votre clan et votre famille, ceci aura une importance politique et quant à vos contacts et objectifs. Un résumé de la situation actuelle de chaque clan est fourni dans le chapitre Les Clans. Vous pouvez maintenant choisir votre nom.

3- Choix de l'école.

Choisissez votre école.

Si vous êtes Samurai, Shugenja (attention, il n'y aura qu'un shugenja de chaque école, sauf pour les Isawa) ou Courtisan, référez vous à la page “Les écoles nobles”. Si vous êtes Gozen (épouse d'un noble), Doshin (serviteur), Moine ou Eta (les non-hommes qui touchent les morts et s'occupent des choses tabous), référez vous à la page “En lieu d'école”.

Votre école vous donnera +1 dans un anneau (spécifié par l'école) et vous donnera une technique spécifique pour chaque rang. Elle vous donne également trois compétences et votre rang d'honneur de départ.

Vous pourrez échanger une de vos compétences d'école contre une autre correspondant mieux à votre personnage.

4- Avantages et désavantages.

Afin de véritablement personnaliser votre personnage, vous allez pouvoir choisir parmi une liste d'avantages et de désavantages.

Vous pouvez choisir **deux avantages majeurs et deux avantages mineurs**.

De plus, vous pouvez prendre jusqu'à deux désavantages, chacun vous permettant de prendre un avantage mineur supplémentaire.

5- Background.

Il nous semblerait intéressant que chaque personnage dispose d'un minimum de background. En effet, cela permettrait de l'impliquer directement dans le scénario du GN. Il vous est donc demandé de nous faire parvenir un background.

Nous préférierions que vous orientiez ce background sur les contacts, objectifs et actions passées de votre personnage plutôt que sur sa personnalité et ses états d'âme car les contraintes de temps et d'espace nous permettront peu d'en tenir compte (ce qui en veut pas dire, au contraire, que vous en devez pas y réfléchir ni jouer ces aspects de votre personnage).

Avantages Majeurs

“On peut faire sans.”
Toku.

Rang d'école supplémentaire

Vous démarrez le jeu avec un rang supplémentaire, vous disposez donc d'une technique supplémentaire ainsi que d'un bonus de un en Gloire.

Héritier

Vous gagnez 2 en Gloire, vous pouvez attribuer des faveurs, vous êtes l'héritier d'une famille majeure de votre clan (sauf celle du Champion du Clan cependant).

Nemuranai

On vous a confié un objet ancestral. Vous pouvez nous faire des propositions mais le choix sera fait pas votre Daimyo. Vous aurez l'autorisation de vous en servir mais le perdre vous pousserait directement au Seppukku.

Oreille de l'empereur

Vous êtes bien introduit à la Cour et vous pouvez attribuer des faveurs. Vous pouvez obtenir pour un point de Vide l'appui d'une famille impériale (Seppun, Otomo ou Miya) pour des négociations politiques.

Marqué par l'Ombre

Vous portez une marque d'Ombre. Vous gagnez deux de bonus à toutes vos annonces physiques la nuit si vous êtes à plus de 5 mètres de toute source de lumière. Vous pouvez également pour un point de Vide, disparaître dans une Ombre et vous trouver ainsi hors jeu pendant 3 minutes (vous pouvez vous déplacer loin des lumières).

Daimyo/Hatamoto de Famille

Si le background le permet. Vous gagnez 1 en Gloire, toutes les prérogatives d'un Daimyo de Famille ainsi que le contrôle total des ressources humaines et matérielles de votre famille.

Soutien de l'impératrice

Vous pouvez en invoquant le soutien de l'Impératrice dépenser un point de Vide pour réduire une perte de Face vous concernant d'un cran.

Magistrat d'Opale

Vous disposez sur les terres sans maître et sur les ronins des mêmes prérogatives qu'un Magistrat d'Émeraude. Vous pouvez de plus utiliser une fois par GN l'avantage Réseau de Secret gratuitement, que vous l'ayez ou non. Vous devez en tout lieu et en tout temps défendre l'Impératrice.

Choisi par les Oracles

Pour les shugenja uniquement. Vous avez été désigné pour devenir le successeur d'un des Oracles, si vous vous en montrez digne. Vous gagnez 1 en honneur, 1 dans votre anneau d'école et 1 en Gloire. Vous perdez par contre toute capacité à utiliser des sorts de l'élément opposé à celui de votre école.

Daimyo mineur

Uniquement si vous faites partie d'un groupe comprenant soit un Karo (intendant, cf page 13) soit votre épouse. Vous êtes le maître d'un des domaines de votre clan. Vous pouvez attribuer des faveurs. Vous disposez de ressources économiques et militaires importantes. Vous gagnez 2 en Gloire.

Magistrat d'émeraude

Vous êtes Magistrat de la Justice Impériale. Toute infraction à la Loi de l'Empire est de votre ressort. Nul n'a le droit de vous arrêter dans votre enquête, vous représentez l'empereur et jugez en son nom.

Magistrat de Jade

Vous êtes Magistrat chargé de tout ce qui touche à la corruption, Maho et autres formes de magie interdites dans l'Empire. Vous disposez également des sorts supplémentaires et de Jade contre l'Outremonde.

Écoles multiples

Uniquement pour les bushis et courtisans. Vous pouvez choisir deux écoles différentes au Rang 1 et 2 plutôt qu'une seule au rang 3. A justifier (background).

Force de la Terre

Vous êtes exceptionnellement solide et endurant. Vous gagnez 4 points de vie.

Kenshinzen

Vous avez voué votre âme à l'art de la lame. Vous gagnez 3 à votre score soit de Kenjustsu soit de Iaijutsu. Vous gagnez 1 en Gloire. Vous ne pouvez résister à une proposition de discuter ou admirer quelque chose en rapport direct avec votre passion.

Alliés Kenkus ou Nézumis

Vous pouvez faire appel à vos alliés. Un sensei de la race en question vous a également enseigné une technique de combat particulière. Doit être très justifié en termes de background.

Avantages mineurs

“Quoi mineur ! Arrêtez avec les trucs mineurs maintenant.”
Yoritomo.

Prodige

Vous gagnez deux dans une compétence de votre choix (non-cumulable avec Kenshinzen).

Compétence supplémentaire

Vous pouvez choisir une compétence en plus de vos compétences d'école.

Réputation

Vous gagnez 1 en Gloire, à vous de préciser la réputation qui y est attachée.

Katana de Clan

Une lame exceptionnelle vous a été confiée. Ses capacités dépendront de votre clan.

Oreille du Daimyo

Vous êtes très bien introduit auprès de votre Daimyo, vous pouvez attribuer des faveurs ou disposer de ressources particulières.

Ancêtre

A vous de choisir votre ancêtre. Cela vous permet de récupérer vos points de Vide après dix minutes de prière devant un autel dédié à votre ancêtre.

Anneau élevé

Vous gagnez 1 dans un de vos anneaux. Non-cumulable.

Anneau exceptionnel

Vous pouvez augmenter un de vos anneaux de 4 à 5.

Maho Tsukai

Shugenja uniquement. Cette affinité supprime un de vos rangs de Shugenja mais vous donne accès aux sorts de magie du sang.

Cœur de vengeance

Choisissez un Clan. Vos annonces sont majorées de 2 lorsque vous savez viser un membre de ce clan.

Lien kharmique

Vous disposez de quatre points de Vide supplémentaire par GN pour vous porter à l'aide directe d'un autre joueur (à négocier, faites éventuellement des propositions).

Tacticien

Vous pouvez lors des préparatifs d'une bataille dépenser autant de points de Vide que vous le désirez pour réduire d'autant le rang de Go du général adverse.

Revenus

Vous touchez, à vous de déterminer par quelle source, des revenus réguliers au début de chaque GN (en moyenne autant de Kokus que votre rang de Gloire mais des variations seront à prévoir en fonction de la source).

Irréprochable

Votre réputation est inattaquable, vos points de face sont égaux à Air +2.

Sensei

Si vous avez une compétence à 5 ou plus uniquement. Vous pouvez prendre des élèves et leur donner un bonus de 1 dans la compétence choisie pendant deux fois la durée de votre enseignement.

Ecole différente

Vous pouvez avoir suivi une école n'appartenant pas à votre clan.

Loyauté

Votre honneur est majoré de deux pour résister si cela va à l'encontre de votre loyauté ou du strict code du Bushido.

Cadence

(Grue seulement). Vous disposez d'un langage codé.

Réseaux de secrets

(Scorpion seulement). Vous pouvez obtenir par courrier (en jeu) des informations concernant PJ ou PNJs.

Héros du Peuple

(Ronin seulement). Les Doshins et Heimins sont prêts à vous apporter leur aide.

Garde Impérial

(Lion seulement) +1 Honneur et +1 point de face.

Équipement Gaijin

(Licorne seulement). Vous pouvez posséder de l'équipement Gaijin : Longue-vue, Fronde, Bouclier ou armes à feu (l'usage de ces dernières est interdit).

Arme de Jade

(Crabe seulement). Vous disposez d'une arme incrustée de Jade, propre à combattre l'Outremonde.

Tatouage

(Dragon seulement). Vous avez été tatoué, les effets seront à déterminer avec nous.

Résistance magique

(Phoenix seulement). Vous ajoutez deux à toutes vos résistances contre des sorts.

Libre passage

(Gozen seulement). Nul ne peut vous interdire l'accès d'un lieu occupé. Vous gagnez l'annonce “Par ces X rangs d'air, je suis inoffensive, laissez-moi passer”.

Favori(te) de la Cour

Ne peut être acheté, s'obtient uniquement en jeu. Vous gagnez 1 en Gloire et l'attention marquée de la Cour et des rumeurs. Il ne peut y avoir qu'un(e) favori(te).



Désavantages

“Par exemple, je ne sais pas mentir.”
Shinjo Yokatsu.

Certains désavantages demanderont un travail pour mieux les définir en fonction de votre personnage. Vos propositions en ce sens seront les bienvenues.

Souillé par l'Outremonde

Vous avez été souillé par l'Outremonde. Vous commencez le jeu avec un rang de souillure. Ceci est déshonorant si rendu public et vous rends sensible aux effets visant les créatures souillées.

Brebis galeuse

Vous êtes la honte de votre famille, voire de votre école, vous perdez un rang de Gloire.

Ennemi

Quelqu'un, quelque part, vous veut du mal. Il ne vous oubliera pas, il est nettement plus puissant que vous et cherchera activement votre mort ou votre déshonneur.

Dettes

Vous commencez le jeu avec des dettes importantes (qui dépendront de vos revenus et de votre gloire mais qui se rachètent au coût d'une dizaine d'années d'économie ou de votre honneur). Attendez vous à devoir activement travailler pour une autre.

Sombre secret

Vous cachez quelque chose qui, si c'était révélé, risquerait de vous amener de gros problèmes : le déshonneur de votre famille par exemple, ou votre seppuku dans des délais très courts.

Anneau Faible

Un de vos anneaux est réduit d'un point.

Incapable de mentir

Si vous dites autre chose que la stricte vérité, vous êtes tenu de le signaler à votre ou vos interlocuteurs de manière claire. Si vous utilisez sincérité, c'est sincérité qui prends le dessus, c'est-à-dire que vous annoncez que vous mentez mais si votre annonce de sincérité est suffisante, vos interlocuteurs sont tenus de vous tenir pour sincère.

Malédiction

Vous êtes sous le coup d'une malédiction. Les Moto et Yogo ont leur malédiction spécifique (et presque obligatoire), mais il en existe bien d'autres.

Arcète

Vous avez fait vœu de ne jamais avoir de possessions. Les seules qui vous sont autorisées sont vos vêtements, une arme (un katana et un wakizashi pour un samourai), un bol et des baguettes (voire une cuiller les bons jours). Vous refuserez tout don ou gain.

Daisho brisé

Vous avez brisé la lame de votre katana. Vous perdez 1 en honneur et tout samurai au courant vous traitera comme un moins-que-rien.

Cœur tendre

Vous ne pouvez supporter de tuer quelqu'un. Si par accident cela devait arriver, vous perdriez toutes vos compétences et rangs pendant deux heures.

Gaijin

Licorne uniquement. Vous êtes un gaijin, un sale barbare. Outre votre prénom, vos manières vous rendent très difficilement acceptable en société. Vous ne pouvez avoir sincérité, art, théologie, séduction ou Iaijutsu.

Hors-la-loi

Vous êtes pourchassé par la justice impériale. Ca va pas être drôle comme vie.

Ronin

Vous êtes un Ronin. Vous n'avez le soutien d'aucun clan ni aucune perspective d'accéder aux rangs supérieurs de votre école.

Vrai Ronin.

Si vous avez déjà pris Ronin uniquement. Vous n'avez même jamais eu de clan. Vous n'avez pas de bonus ni de technique d'école. Vous pouvez choisir quatre compétences de départ et prendre un troisième désavantage). Vous disposerez par contre d'une technique de combat ronin particulière.

Déshonoré

Vous avez souillé votre nom et terni votre honneur. Votre honneur compte comme valant zéro pour toutes les annonces et résistances. Tout noble vous traitera avec mépris du fait du déshonneur que vous amenez chaque jour au nom de votre famille et de vos ancêtres.

Alphabète

Vous ne savez ni lire ni écrire. Vous ne pourrez ni lire les documents en jeu ni écrire, prendre de notes ou signer.



Compétences

“ Non, non, c’était encore une poche de gaz naturel...
ça arrive plus qu’on ne pense, vous savez. ”

Daidoji Uji

Chaque compétence vous donne accès à un type d’annonce ou des capacités particulières décrites ci-dessous. Les compétences déshonorantes peuvent être sanctionnées si elles sont utilisées en public. Toutes donnent lieu à une annonce lorsqu’elles touchent quelqu’un d’autre (voir Règles générales, page 2).

Go / Bataille (Eau)
Voir Guerre et Magie, page 14.

Sincérité (Air)
Vous permet de convaincre votre interlocuteur que vous êtes sincère et honnête dans vos déclarations. A Rokugan, c’est infiniment plus important que de dire ou non la vérité.

Méditation / Shintao (Vide)
Récupération des points de Vide après 15 minutes de méditation.
Permet de ne pas être contredit sur un point de spiritualité en citant le Shintao (remplace alors sincérité).

Médecine (Feu)
Pour un point de Vide (du médecin ou du patient), en 20 secondes, rends autant de points de vie au patient que le niveau de médecine.
Au calme, permet de rendre un point de vie toutes les dix secondes, à hauteur de l’annonce en médecine.

Art (Feu)
Permet de captiver son auditoire jusqu’à la fin de la représentation. Si l’annonce est supérieure à tous les anneaux d’une cible unique, la cible regagne un point de Vide et l’artiste peut lui demander une faveur si la cible est capable d’en accorder une.
Exemples : Chant, musique, acrobatie, origami, dessin, conte, poésie (kaikus), ikebana, théâtre...

Théologie (Vide)

Permet de ne pas être contredit sur un sujet religieux (remplace alors sincérité). Permet de faire une cérémonie du Thé : en 10 minutes minimum, donne un point de Vide à autant de participants que l’annonce.

Explosifs (Déshonorant) (Terre)

Permet de fabriquer des explosifs dont les dommages sont égal à l’annonce. Demande d’acheter de la poudre. Un explosif lancé fait deux points de dégats en moins.

Discretion (Déshonorant) (Eau)

La nuit, à au moins cinq mètres de toute lumière, permet de ne pas être remarqué.

Poison (Déshonorant) (Eau)

Permet de fabriquer des poisons dont les dommages sont égal à l’annonce. Demande d’acheter des plantes. Un poison de lame fait deux points de dégats de moins que l’annonce. On fait annoncer à la personne concernée par un PNJ. Le délai pour trouver un PNJ correspondra au délai très aléatoire de fonctionnement du poison.

Séduction (Déshonorant) (Feu)

Uniquement en tête à tête, permet de convaincre une personne du sexe opposé de réaliser une action.

Commerce (Eau)

Vous permet de démarrer le jeu avec un certains nombre de denrées et quelques finances et infos supplémentaires.

Intimidation (Terre)

Vous permet d’imposer à quelqu’un de ne pas prendre la parole ni dépenser de points de Vide tant qu’il n’a pas quitté votre présence..

Compétences d’armes

A choisir parmi les suivantes, chaque compétence vous permet de vous servir d’un type d’arme spécifique.

Défense (Air) : voir page Combat

Iaijutsu (Vide) : voir Duel, page Combat.

Yarijutsu (Feu): Armes d’hast.

Kenjutsu (Feu): Katana, Wakizashi et No-Dachi.

Tanto (Eau): Tanto, Sai, Jitte et Aiguchi.

Subojutsu (Eau): Tetsubo, Die-Tsuchi et Ono.

Nofujutsu (Eau): Baton, Kama, Nunchaku.

Kyujutsu (Air) : Arc.



Combat

“Il n’y a pas que ça dans la vie.”
Kakita Yoshi.

Les annonces de combat fonctionnent comme des annonces normales : **on annonce son niveau dans la compétence en frappant.**

Si l’adversaire possède un niveau de défense supérieur, il ignore le coup.

Pour des raisons de clarté, il est donc important de **marquer les coups que l’on reçoit.**

On ne fait pas de parades, jamais. (Sauf au Saï ou au Jitte). Si vous parez, votre adversaire peut dépenser un point de vide et annoncer “Brisé”, il endommage ainsi votre lame : vous n’êtes pas déshonoré, votre lame est seulement inutilisable jusqu’à réparation. Vous pouvez donc vous concentrer sur le fait de faire de beaux gestes et d’esquiver.

Les armes font un point de dommage si elles sont tenues à une main, deux si elles sont tenues à deux mains.

Les Armures

Tous les bushis, shugenja et doshins peuvent porter une armure. Toutes les armures annulent tous les dégâts donnés au baton ou à mains nues.

L’armure légère permet de rester conscient et de ramper lorsqu’on atteint 0 points de vie.

L’armure lourde (avec casque et protections de membres) permet lorsque l’on tombe à zéro points de vie de continuer à agir, toutes les annonces du personnage sont alors réduites à un (aucun bonus n’est applicable). L’armure lourde donne également un malus permanent de 1 à toutes les annonces physiques.

Pour toutes les armures, un Kiai amenant à 0 points de vie ou donné après que le personnage soit tombé à 0 points de vie annule les effets de l’armure et rends le personnage inconscient et au sol.

Kiai

Le Kiai est une attaque spéciale et dévastatrice.

Il faut posséder un rang donnant accès à ce pouvoir et dépenser un point de Vide pour réaliser un Kiai.

On annonce Kiai après son score d’attaque.

Le Kiai fait 4 points de dommages et ignore les effets d’armure. (C’est le seul moyen de mettre au sol un guerrier en armure lourde).

Arcs et flèches

Les annonces de tir à l’arc devront être réduites (par l’archer pour des raisons de simplicité) de un contre les armures.

Un archer ne dispose que d’autant de flèches que son annonce pour chaque combat.

Duels Iaijutsu

Lors d’un duel Iaijutsu, les deux duellistes se placent face à face, katana au fourreau. Des témoins et une déclaration formelle de duel sont essentiels mais seront facultatifs lors d’un duel sur champ de bataille.

Chaque duelliste peut en début de duel dépenser autant de points de Vide qu’il le désire pour connaître le rang d’Air, un des bonus de Iaijutsu ou le rang de Vide de l’adversaire, au tarif d’un point par information.

Chacun des duellistes a alors l’option de s’incliner immédiatement sans perdre la face.

Si le duel continue, le provoqué annoncera :

“Je peux te toucher à 1”.

L’adversaire devra alors surenchérir de un, ceci jusqu’à ce que l’annonce qu’il doivent faire soit supérieure à son annonce en Iaijutsu. Il dira alors :

“Frappe-moi.”

L’adversaire frappera alors avec une annonce égale ou supérieure à sa dernière annonce. Le niveau de défense s’applique cependant et il est donc possible de rater son coup même si l’on frappe le premier. Si le coup est raté, l’adversaire fait son annonce de Iaijutsu à son tour.

Si le coup est réussi, le bushi frappant peut **choisir** de réaliser un kiai (en payant alors un point de vide). Il est accessoirement très malpoli de ne pas faire preuve de retenue lors de duels mineurs.

Si le duelliste annonce plus de 10, il peut choisir au lieu d’un Kiai de réaliser des dommages égaux à son annonce.

On ira au-delà de cet échange de frappes seulement en cas de duel à mort et avec les règles de combat classique.



“Hein?..”

Hida Kisada.

Etiquette

Les règles de l'étiquette Rokugani sont nombreuses et complexes. Il est plus que conseillé d'en être informé (vous trouverez des documents pour cela sur le site Nouvelle Contrée) et d'en respecter une proportion correspondant à son rôle et à son statut.

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

Si une personne commet une faute, on doit lui faire remarquer (de préférence avec sincérité) et lui faire ainsi perdre les points correspondants. Si la personne ciblée refuse (c'est-à-dire qu'elle résiste à l'annonce de sincérité si celle-ci a eu lieu), elle l'annonce et l'accusateur peut demander un duel pour trancher la question. Un duel peut être évité à tout moment par des excuses sonores et données à profusion.

Les fautes peuvent être de types différents :

Fautes d'étiquette. (1 point)

On peut annoncer "... je crains qu'il ne s'agisse là d'une faute d'étiquette." et faire perdre 1 point de face lors des situations suivantes :

Manque de politesse, Infraction mineure ou discutable à un des tenants du Bushido, Parler à un Eta (pour un noble), Toucher un autre noble...

Une faute d'étiquette (1 point) peut être ignorée si vous voulez faire une petite faveur au fautif, ce qui ne vous empêche pas de lui signaler délicatement.

Affront (2 point)

On peut annoncer "... je crains qu'il ne s'agisse là d'un affront." et faire perdre 2 points de face lors des situations suivantes :

Infraction nette à un des tenants du Bushido, Toucher un cadavre, Utiliser devant témoins une compétence déshonorante, Aller à l'encontre d'un ordre de son maître...

Insulte à l'Empire (4 points)

Il est rare de pouvoir recourir à une telle accusation lorsqu'on ne dispose pas de talents de courtisans. Ce n'est possible que lors de situations telles :

Critiquer ou insulter l'empereur ou sa famille directe, Idem pour le champion de son propre clan ou un Kami.

Dans le cas d'affront ou d'insulte à l'empire, la faute est suffisamment grave pour qu'il soit obligatoire de la sanctionner. Ainsi, si quelqu'un commet un affront ou une insulte à l'empire, tout noble présent doit lui faire perdre des points de face (que la personne ne perdra qu'une fois, quelque soit le nombre de personne à lui faire remarquer). Dans le cas où toutes les personnes présentes veulent ignorer la faute (soit parce que le fautif leur est très utile, soit pour d'autres raisons), ils peuvent ne rien dire. Si, cependant, cette faute parvient aux oreilles d'une personne voulant la sanctionner, la sanction (la perte de points de face) sera appliquée à toutes les personnes présentes à ce moment-là et ayant pris la responsabilité de ne pas sanctionner cette faute.

Laver son nom.

Une personne ayant perdu la face (amené à zéro points de face) doit laver son nom.

Pour cela, elle peut : faire appel à un artiste ou courtisan (qui aura probablement des talents d'école correspondant) ; provoquer en duel la personne lui ayant fait perdre la face (il s'agit d'un dernier recours, si elle perd, elle est immédiatement déshonorée).

Honneur et Bushido

Votre niveau d'honneur (allant de 0 à 5) est une mesure de la rigueur avec laquelle vous respectez les tenants du Code du Bushido. Ces valeurs s'appliquent également aux nobles qui ne sont pas samurais, mais pas aux non-nobles.

On peut utiliser son honneur à la place du bonus donné par un point de vide dans les cas suivants :

Pour un bushi, lorsqu'on essaie de le contraindre à transgresser le code du Bushido. Par exemple : le faire désobéir à son maître, frapper de dos ou en surnombre, revenir sur sa parole.

Pour un shugenja, lorsqu'on essaie de le contraindre à blasphémer ou insulter les fortunes. Par exemple à utiliser un sort de manière déshonorante ou contraire à son école, souiller un temple ou rater une cérémonie.

Pour un courtisan, lorsqu'on essaie de le contraindre à aller à l'encontre du bon goût et de la bienséance.



Sincèrement

“Sincèrement, il n’y a que ça dans la vie.”
Kakita Yoshi.

La sincérité est à Rokugan la compétence sociale la plus valorisée. En effet, une personne parfaitement sincère (en apparence, et c’est d’ailleurs le seul point important) ne peut être contredite sans risquer de paraître fort malpoli ou insultant.

Lorsqu’un personnage effectue une annonce de sincérité, elle s’attend à ce que son honnêteté soit prise en compte et donc que la véracité de son affirmation ne soit pas remise en cause, et ce même si personne n’est dupe et même si dans les faits tout le monde sait qu’il s’agit d’un mensonge éhonté. On n’utilise par contre pas sincérité pour toutes les phrases mais pour la conclusion d’une explication ou pour une accusation ou annonce ponctuelle.

Exemple :

Kakita Yoshi : “Très honorable impératrice, je ne peux m’empêcher d’être inquiet de la présence à la Cour de votre garde du corps. En effet, certaines rumeurs prétendent qu’il aurait été présent à Kyuden Kitsune lors des tragiques événements qui ont amené la chute de son Daimyo.”

Bayushi Kachiko : “Très sympathique conseiller de mon époux, vous ne devriez pas tant vous inquiéter des rumeurs concernant Aramoro, car, sincèrement, par ces 8 rangs d’Air, il n’a pas quitté mon service depuis au moins un an.”

Que l’on croit ou pas l’impératrice importe peu. Ce qui compte c’est que maintenant on ne peut pas la contredire sans insulter sa sincérité.

Ce que la compétence ne permet pas...

La sincérité **ne permet pas de convaincre** un interlocuteur du bien fondé de ses arguments ou de ses dires. C’est à dire qu’elle ne peut pas contraindre des interlocuteurs à penser comme l’utilisateur de la sincérité.

Il est cependant délicat pour un rokugani de faire remarquer à son interlocuteur qu’il se trompe. Car il est plus important d’être sincère que de dire la vérité.

Face à une annonce de sincérité :

La sincérité ne cherchant pas à convaincre, on ne peut y résister. On peut, face à une annonce de sincérité :

- S’incliner et accepter publiquement le fait,
- Surenchérir en sincérité et contredire poliment,
- Contredire impoliment, c’est-à-dire sans surenchérir en sincérité, et quelque soient les mots employés (c’est une faute d’étiquette). Que cette contradiction soit faite immédiatement ou plus tard, cela reste une faute d’étiquette.

Suite de l’exemple :

- Soit « Bien sûr, cependant votre sincérité n’étouffe pas mes inquiétudes et je crois sincèrement, par ces 9 rangs d’Air, que votre garde du corps a pu quitter votre présence à vos dépens et commettre certaines exactions regrettables ». La balle est alors dans le camp de Kachiko, qui a maintenant les mêmes choix que Yoshi.

- Soit il décide de s’incliner et reconnaît qu’il est dans l’erreur : « Pardonnez moi alors noble Impératrice de vous avoir importuné avec des rumeurs infondées ».

- Soit, s’il n’est pas capable d’effectuer une annonce supérieure, il peut néanmoins faire savoir qu’il est en désaccord mais cela est d’une telle impolitesse que cela constitue une faute d’étiquette :

" J’apprécie votre sincérité mais je crois qu’Aramoro est bien allé à Kyuden Kitsune".

Dans ce cas l’impératrice peut soit laisser passer l’impolitesse de Yoshi et poursuivre la conversation, soit s’offenser et faire remarquer à Yoshi sa faute d’étiquette, qui lui coûtera alors un point de face : « Mon cher Yoshi cessons la cette conversation, votre impolitesse me blesse et vous coûtes un point de face ».

Cette perte est indiscutable sauf éventuellement duel pour trancher la question. De plus elle ne saurait être prise pour une attaque personnelle car c’est Yoshi qui a décidé d’être impoli.

La sincérité pour influencer les autres...

Même si la sincérité ne permet pas de convaincre elle reste une arme très efficace pour forcer les autres à adopter votre point de vue. Ou plutôt à obliger les autres à prétendre adopter votre point de vue.

Dernier exemple :

« Sincèrement, par ces 5 anneaux d’air, quelle faute de goût cela serait de ne pas choisir mon divin époux comme favori de la cour cette année ! ». Si vous n’étiez pas convaincu de l’élégance du mari en question vous ne l’êtes pas plus maintenant mais voter pour un autre risque de vous coûter un point de face.

Evidemment, abuser de sincérité pour forcer ainsi les autres à adopter votre point de vue ne va pas forcément vous rendre sympathique à leur yeux. Car ils ont parfaitement conscience de céder à vos désirs pour éviter de perdre la face.

Pertes de Face

“L’empereur est un incapable manipulé par le Clan du Scorpion, quoiqu’en disent les familles impériales
... Ouf...

Bon, je fais combien de points avec celle-là ?”
Ginawa

Afin de clarifier quelque peu les conditions dans lesquelles peuvent se perdre des points de face, voici une liste non-exhaustive mais j’espère assez complète. Cette liste est surtout importante pour les affronts et insultes à l’empire, celles-ci devant théoriquement être signalées et sanctionnées par tout noble de l’Empire. Ces pertes peuvent d’ailleurs difficilement être contestées sauf argumentaire véritablement solide ou éventuellement duel.

Faute d’étiquette (1 point de face) :

Les fautes d’étiquette sont ici proposées à titre indicatif et sont les seules pertes qui ne sont pas systématiquement obligatoires et peuvent réellement être discutées.

Ne pas utiliser de suffixe en s’adressant à un noble (san, sama ou autre)

Toucher un autre noble sans son autorisation

Parler à un Eta (sauf pour un magistrat)

Pointer son arme vers un noble

S’adresser avec vulgarité marquée à un autre samouraï

Combattre un ennemi de force équivalente en nombre supérieur

Contredire quelqu’un qui a usé de sincérité sans faire une annonce de sincérité supérieure

Affront (2 points)

Toucher un cadavre (soit tout corps inanimé à terre)

Utiliser une compétence déshonorante devant témoins

Aller à l’encontre d’un ordre d’un de ses supérieurs

Montrer sa peur ou fuir sous l’effet de la peur

Mettre en doute le témoignage d’un samouraï sur un crime ou affaire officielle (sauf pour un kitsuki)

Toucher le katana de quelqu’un sans sa permission

Vendre ses services (sauf pour les ronins)

Renier ses ancêtres ou son lignage

Faire preuve d’une connaissance du Tao ou d’armes autres que le Tanto lorsqu’on est gozen

Frapper quelqu’un de dos ou quelqu’un de désarmé, un shugenja n’étant jamais désarmé

Ignorer un édit impérial (par exemple considérer que le Clan du Scorpion existe toujours)

Attaquer un allié mineur (pour le diplomate impliqué et ses conseillers)

Laisser un autre samouraï insulter votre honneur sans le provoquer en duel (sauf pour les ronins)

Refuser d’honorer une faveur personnelle qui ne met en danger ni votre vie, ni votre honneur. La faveur n’est pas détruite pour autant mais ne peut plus être utilisée pour la même demande.

Refuser d’honorer une faveur majeure restant « raisonnable ». La faveur n’est pas détruite pour autant mais ne peut plus être utilisée pour la même demande.

Insulte à l’Empire (4 points)

Dire quoi que ce soit de directement critique envers l’empereur

Porter un chrysanthème sur sa personne (sauf pour les seppun)

Frapper un représentant direct de l’empereur

Frapper une gozen

Attaquer un allié majeur (pour le diplomate impliqué et ses conseillers)



Les Clans

“C’est plus ce que c’était.”
Aramoro.

La Mante

Depuis peu élevée au statut de Clan Majeur, le Clan de la Mante se bat pour être reconnu comme égal des autres Grands Clans.

Champion : Yoritomo.

Daimyos : Kimiko, Komori, Masasue.

Le Crabe.

Repoussé lors de l'assaut de la Cité impériale, le Crabe est aujourd'hui mis au ban des Grands Clans et accusé des pires mots.

Champion : Hida O-Ushi.

Daimyos de Famille : Kuni Utagu, Hiruma Shotoku, Kaiu Utsu et Yasuki Taka.

Le Dragon

Le Dragon est depuis peu sorti de son isolement mystique et se trouve pris dans la tourmente politique.

Champion : ?.

Daimyos de Famille : Mirumoto Attako, Agasha Tamori, Kitsuki Kame.

La Grue

Toujours en guerre avec le Lion, la Grue continue ses efforts désespérés à la Cour pour retrouver ses forces et reste à ce jour en possession du titre de premier Conseiller de l'Empereur.

Champion : Doji Kuwanan

Daimyos de Famille : Daidoji Uji, Asahina Tamako, Kakita Yoshi.

La Licorne

Sur les ordres du Maître des Quatre Vents, Shinjo Yokatsu, les troupes de la Licorne parcourent Rokugan afin de limiter les dégâts faits par la guerre. Qui sait combien de temps cette neutralité durera ?

Champion : Shinjo Yokatsu

Daimyos de Famille : Otaku Kamoko, Moto Soro, Iuchi Karasu, Ide Tadaji.

Le Lion

Mené par sa nouvelle Championne, Matsu Tsuko, le Lion mène une guerre sans relâche contre la Grue, guerre en bonne voie d'ailleurs. Matsu Tsuko ne semble cependant pas vouloir s'arrêter avant d'avoir mis la Grue à genoux.

Champion : ?

Daimyos de Famille : Ikoma Ujiaki, Kitsu Toju.

Le Phoenix

Malgré des rumeurs de corruption au sein du conseil élémentaire, les troupes du Phoenix menées par la jeune Shiba Tsukune continuent à s'impliquer dans la guerre civile aux côtés de la Grue.

Champion : Shiba Ujimitsu.

Maîtres élémentaires : Shiba Tsukune, Isawa Tsuke (Feu), Isawa Tomo (Eau), Isawa Uona (Air) et Isawa Kaede (Vide) .

La fraternité de Shinsei

Sortis depuis moins d'un an de leurs monastères, la fraternité monastique de Shinsei s'est constituée en armée et semble prête à se battre.

Maître des Cinq : Takao.

L'armée de Shoku

Regroupée autour du ronin Toturi, l'armée de ronins s'est depuis peu ralliée à la bannière de Yotsu Shoku et la famille Yotsu a depuis pris une importance inattendue dans la politique de l'Empire.

Daimyo : Yotsu Shoku



Les écoles nobles

“A utiliser sans modération.”
Doji Kuwanan.

Bushis

Nobles guerriers voués à la voie du sabre, mais aussi, bien souvent, à l'intendance des terres et des armées de leur maître. Ils disposeront le plus souvent de talents de combat spécifiques, de katas artistiques et parfois d'autres talents plus exotiques. Ils se doivent de porter le katana (sauf la mante et la guèpe).

Miya : porte-paroles et messagers de l'empereur.
Seppun : Gardes du corps de l'empereur
Shinjo : Exotique et chanceux.
Shinjo Scout : Eclaireurs inattrapables.
Moto : Droit et effrayant.
Otaku (Femmes uniquement) : Pureté et droiture.
Magistrat Licorne : Les justiciers de l'empire.
Lion (ex-Akodo) : Précision et efficacité.
Matsu : Charge et Fureur.
Mirumoto : Ambidextres et rapides.
Mirumoto Niten : Duellistes et Maîtres du Katana.
Kitsuki : Enquêteurs géniaux.
Shiba : Méditatifs et Calmes.
Shiba Yojimbo : De parfaits gardes du corps.
Doji Magistrat : Le bras armé de la loi.
Kakita : Les duellistes parfaits.
Daidoji : Protectors et gardes du corps.
Agents Daidoji : Espions et agents couverts.
Hida : Solide, puissant, carré.
Hiruma : Bons yeux, bonnes jambes.
Kuni : Les chasseurs d'Outremonde.
Kaiu Battlemaster : Les tacticiens du Crabe.
Yasuki Taskmaster : Intimidation et discipline.
Bayushi (Ronin) : Rapide et fourbe.
Tortue : Combattants proches du bas peuple.
Mante : Armes de paysans et stabilité.
Guèpe : Les archers parfaits.
Lièvre (Ronin) : Bondissants et précis.
Faucon : De grands yeux contre les fantômes.
Yotsu (Ronin) : Ronins versatiles et pragmatiques.

Shugenja

Prêtres des fortunes et des kamis de Rokugan, ils sont responsables des cérémonies religieuses et des temples. Ce sont également les gardiens de la connaissance. Ils peuvent intercéder auprès des fortunes pour lancer des sorts (voir page 14). Ils doivent porter soit le katana soit le wakzashi, ainsi que leurs parchemins de sorts.

Iuchi (Eau) : Fétiches exotiques et soins.
Kitsu (Eau) : Soin et combat.
Kitsu Sodan-Senzo : Magie des ancêtres.
Agasha (Feu) : Potions et alchimie.
Isawa (Tous) : Les maîtres de la magie.
Asahina (Air) : Pacifistes créateurs de nemuranais.
Kuni (Terre) : Contre l'Outremonde.
Yogo (Terre)(Ronin) : Glyphes et Protections.
Soshi (Air)(Ronin) : Manipulations et Illusions.
Shosuro (Ombre et Air)(Ronin) : Illusions et Ombre.
Kitsune (Terre) : Nature et Animaux.
Moshi (Feu et Air) : Femmes au service d'Amateratsu
Komori (Air et Eau) : Orages et Vents.

Autres

Courtisans, diplomates, moines, ces écoles sont très variées, souvent réservées aux Nobles, leurs élèves seront considérés comme tels (sauf les moins et les shinobi).

Ide : Diplomates et ambassadeurs.
Ikoma : Historiens et gardiens du Bushido.
Espions Ikoma : Intrigants et saboteurs.
Togashi : Les fameux moines tatoués mystiques.
Asako : Historiens calmes et retirés.
Doji : Courtisans réputés.
Kaiu Ingénieur : Les rois de la Fortification.
Yasuki Marchand : Commerce en tout genre.
Kimiko : Courtisans intimidants et tenaces.
Bayushi Shinobi (Ronin) : Ninjas et assassins.
Bayushi Courtisans (Ronin) : Courtisans surnois.
Bayushi saboteur (Ronin) : Discrets et mortels.



En lien d'école

“Une bonne petite femme...”
Hida O-Ushi.

Certaines classes sociales n'ont pas accès à des écoles. Cependant, nous aimerions que ces classes soient représentées lors du Gn et ce sans trop de déséquilibre. Nous proposons donc des compétences et talents propres à ces classes et compensant l'absence d'une école.

Gozen.

L'épouse d'un samurai le représente et parle en son nom pour toutes les affaires ne touchant pas à la guerre. Ils ne sont qu'une entité.

Une gozen peut produire des faveurs au nom de son mari si celui-ci en est capable.

Elle peut temporairement nommer n'importe quel samurai son yojimbo si elle est en danger en l'absence de son mari.

Une gozen peut donner ou prendre des points de vide à son époux dans la limite de leurs maximum respectifs.

Les gozens peuvent choisir de faire une école de courtisan auquel cas elles gagneront les avantages de l'école et pas celles décrites ci-dessous.

Une gozen gagne un dans deux anneaux de son choix, les compétences Commerce et Sincérité ainsi que deux compétences au choix (Go est interdit ainsi que toutes les compétences d'armes sauf Tanto et Défense). Elle gagne également gratuitement l'avantage Libre Passage.

Une gozen choisit son honneur de départ (de 1 à 4).

Moine

Un moine ne peut donner conseil ou se faire entendre que pour des questions de religion ou de spiritualité. Il gagne un bonus permanent de 2 en théologie.

Un moine a une Gloire fixe de 2. Il choisit son honneur entre 1 et 3.

Il gagne les compétence Théologie et Méditation et deux parmi : Sincérité, Nofujutsu, Défense, Art et Médecine.

Il choisit un anneau dans lequel il gagne un bonus de +1 et aura un Kiho (équivalent de sort élémentaire) par rang d'école.

Doshin.

Les Doshin sont les serviteurs, soldats, dames de compagnie et artistes. Ils ne sont pas nobles mais peuvent interagir avec les nobles de manière normale (bien que souvent déférente). Tout Doshin doit avoir comme maître un autre personnage du GN.

Tous les Doshins gagnent un dans un anneau de leur choix. Ils choisissent leur honneur (entre 0 et 3). Ils choisissent également quatre compétences (sauf Intimidation, Iaijutsu et Kenjutsu).

Un Doshin ne peut perdre de points de face mais en cas d'affront ou d'insulte à l'empire de sa part, son maître devra répondre à sa place.

Pour chaque rang d'école, le Doshin gagne un bonus permanent de un dans une compétence de son choix, et un bonus de un pour résister aux annonces d'un anneau spécifique (non-cumulable).

Eta

Les Etas sont les personnes considérés comme les plus basses de l'Empire, elles ne sont officiellement pas considérées comme humaines. Ils ne peuvent interagir qu'avec des Doshins ou leur maître. Tout Eta doit avoir comme maître un autre personnage du GN.

Un Eta gagne un dans un anneau de son choix. Son honneur et sa gloire sont de zéro et ne peuvent en changer.

Un Eta gagne un bonus de deux points de vie.

Un Eta ne possède et ne peut perdre de points de face. En cas d'insulte à l'empire, il sera exécuté.

Un Eta gagne quatre compétences au choix parmi : Discrétion, Poison, Commerce, Défense, Nofujutsu, Médecine.

De plus, un Eta gagne les deux talents suivants :

Autopsie : permet de déterminer la cause d'une mort.

Invisibilité : l'Eta est si bas que les samurais ne doivent pas porter leur regard sur lui. Il peut toujours utiliser l'annonce : “Par ces X anneaux d'Eau, je suis insignifiant, vous ne me remarquez pas.”

Geisha

Une Geisha est créée avec les règles des Eta si ce n'est que : sa Gloire peut monter, elle ne gagne pas le talent Autopsie, elle gagne en Séduction ou en Art un bonus permanent de deux.



Commerce et faveurs

“Il est frais, mon mercenaire, il est frais.”
Yoritomo.

Commerce

Le commerce dans Rokugan est une affaire qui concerne tout le monde, et en particulier les samurais responsables de gens ou de terres (même si ils ne s’abaissent en général pas à compter la menue monnaie).

Un certain nombre de personnages disposeront au début du jeu de ressources mais aussi pour un nombre important d’entre eux de besoins (pour leurs terres, eux-mêmes ou leur daimyo). Ces ressources seront le plus souvent évaluées en Koku (de manière plus ou moins précises selon vos compétences, les marchands et les gozens étant évidemment avantagés) même si le troc est la forme de commerce la plus utilisée.

Vous pourrez donc négocier librement avec les autres personnages en fonction de vos besoins et ambitions. Des informations complémentaires concernant le commerce seront disponibles pour tous les personnages possédant de telles compétences ou responsabilités.

Titres

Un personnage ayant 4 en Gloire peut attribuer les titres suivants aux gens de sa maison :

Karo (intendant d’un personnage puissant pouvant parler en son nom dans sa demeure et y produire des faveurs en son nom).

Yojimbo (protecteur d’une personne, il ne doit pas la quitter si elle n’est pas à l’abri, il gagne un à toutes ses annonces pour la protéger directement, il tombe à zéro points de face si elle est rendue inconsciente et est déshonoré si elle meurt).

Un personnage Magistrat peut nommer un Yoriki (assistant qui peut procéder à une enquête avec les mêmes droits mais pas d’exécuter une sentence).

Faveurs

Certaines personnes disposeront de la capacité de produire des faveurs. Les faveurs sont une manière de remercier un autre noble (ou artiste) de services exceptionnels.

Produire une faveur coûte un point de vide, ce point de vide pouvant être dépensé par un scribe ou par le karo de la personne en question.

Il existe deux types de faveurs, le type en étant précisé par l’auteur lors de la production de la faveur. Une fois utilisées, celles-ci retournent à leur signataire et ne peuvent plus être utilisées. Toutes les faveurs peuvent être échangées ou données.

Les petites faveurs n’engagent que la personne les signant.

Celles-ci peuvent être utilisées pour obtenir un service de la part de la personne les ayant produit. Ce service ne devra pas mettre en danger sa vie ou son honneur. Ce service ne pourra être refusé s’il ne contrevient pas à ce principe.

Ces faveurs peuvent également être utilisées à titre de valorisation sociale. La possession de quatre faveurs individuelles (de personnes différentes de rang supérieur au votre) permet de gagner un rang de Gloire.

Les grandes faveurs engagent un domaine (un domaine de daimyo mineur, une famille ou un clan), elles ne sont pas nécessairement signées d’une personne identifiée, c’est le domaine en question qui est mentionné. Elles représentent la principale monnaie d’échange politique de Rokugan.

Une grande faveur représente l’engagement du domaine et de l’ensemble de ses ressources. Une grande faveur permet donc de demander une aide militaire, matérielle, des serviteurs ou autres ressources à tout représentant du domaine. L’utilisation d’une grande faveur ne peut être refusée mais donne toujours lieu à des négociations importantes (à moins qu’elle ne soit produite et utilisée dans un cadre concerté et respecté). C’est donc à celui qui demande de présenter sa requête d’une manière qui contraigne son interlocuteur à lui accorder ce qu’il désire, sachant que celui-ci ne peut officiellement refuser cette demande.



Guerre et Magie

“ Le temps se couvre ou c’est moi ? ”
Osano-Wo.

Les Batailles

Les batailles à Rokugan peuvent aller de milliers de guerriers à une dizaine de chaque côté. Les deux sont considérés comme des actes de guerre et doivent respecter un protocole rigoureux.

Chaque camp doit avoir désigné un général en chef (Rikugunshokan). Le général ne peut combattre directement (sauf s’il est provoqué en duel).

Les deux généraux doivent positionner leurs troupes puis se rencontrer pour se défier officiellement. Les personnes non-combattantes ne peuvent prendre place sur le champ de bataille.

Une fois que chaque général a rejoint sa place, le signal de l’engagement peut être donné.

Guerres en cours et défis.

La plupart des batailles ont lieu lors de guerres de grande ampleur, lors d’hostilités déclarées.

Cependant, des troupes peuvent également s’affronter lors d’occasions plus spécifiques, ces occasions étant notamment adaptées au fonctionnement en Grandeur Nature.

Il arrive parfois que des batailles d’ampleur réduite aient lieu à la place de duels Iaijutsu. Lorsque deux daimyos ou commandants militaires ont épuisé tout recours diplomatique, ils peuvent choisir de s’affronter sur le champ de bataille plutôt que lors d’un duel. Cela n’a lieu que lorsque les raisons de l’affrontement impliquent la famille ou le clan plus que l’individu.

Le vaincu, s’il survit, perd tous ses points de face. Les samourais sous ses ordres, ne perdent par contre pas de points de face si ils se sont battus de manière honorable (ce qui n’empêchera pas un samourais ayant un honneur élevé de se mortifier abondamment).

Le Go

La compétence Go est utile au général d’une armée lorsqu’il est à la tête de troupes. Elle servira aussi lors de tournois de Go sur table.

Le général, et lui seul, gagne un avantage de la liste suivante pour chaque niveau en Go, et ce tant qu’un des hommes sous ses ordres reste debout :

- Immunité aux coups physiques (sauf duels)
- Immunité aux Flèches et projectiles non-magiques.
- Immunité aux sorts de groupe
- Immunité aux sorts le ciblant personnellement
- Champion (un bushi choisi en début de bataille reste près du général et combat à sa place lors des duels. Le général subit les mêmes effets que son champion si celui-ci perd).

Un général donne également aux hommes sous ses ordres (dont le nombre est égal au maximum à son annonce de Go) un bonus de 1 dans une seule de ses compétences d’arme.

Si l’armée compte plus d’hommes, le général peut nommer des commandants en second. Ils fonctionnent de la même manière mais on ne peut en aucun cas cumuler les bonus de Go donnés par deux personnes différentes.

Les Sorts

Les shugenja disposeront de sorts déterminés par leur école. Les sorts fonctionneront comme des annonces normales et seront résistés de la même manière.

Cependant, afin de les identifier (notamment pour les personnes possédant des résistances particulières à la magie), elles seront annoncées : “Par ces X **fortunes** de tel élément, ...”.

D’autre part, chaque shugenja portera sur lui les parchemins correspondant à ses sorts. Ces parchemins peuvent être dérobés mais ceci représente un acte très grave et dont les répercussions peuvent être extrêmement importantes.