

Le clan mineur de l'hippocampe



Histoire:

L'histoire du clan de l'hippocampe commença le jour où **Yshi-Kawa** rencontra **Kaliko**. Ce jour là Yshi-Kawa, un dragon de l'océan solitaire longea la cote Sud-ouest de Rokugan et vit Kaliko, une jeune état du clan de la grue se baignant dans l'océan. Il se cacha pour l'observer et ne put plus jamais détourner le regard. Il était subjugué par son immense beauté mais surtout par son regard d'un bleu azur. Par amour pour elle, il se métamorphosa en homme et l'emmena loin à l'est sur une île inconnue de tous qu'ils appelèrent **Négoya**. Kaliko pris le nom de **Kaliko-Yshi**. Ainsi naquit la famille **Yshi**.

Ainsi 3 enfants virent le jour. Le 1^{er} s'appelait **Yshi-Kaku**. Son père lui transmit le don de repérer les vents, ce qui en fit un marin d'exception. Le 2^{ème} se nommait **Yshi-Kary** et avait le don de rester des heures sous l'eau en apnée. La 3^{ème}, une fille du nom de **Yshi-Taky** se révéla d'une grande curiosité couronné d'une grande ingéniosité, mais son réel don se révéla avec le temps, car Yshi-taky eu une vie incroyablement longue. La famille Yshi coulait des jours paisibles jusqu'à ce que l'on retrouve le cadavre de Yshi-kary sur le rivage. Il avait été attaqué par l'**Oni no Mutu**, un monstre de plus de 20 mètres de long. Yshi-kaku, fou de colère, se mit en chasse pour une traque en mer de près d'un mois. Quand il revint à Négoya, il traînait la carcasse de la bête. Mais il y avait perdu un bras, signe de la violence du combat. Aujourd'hui encore la carcasse de l'Oni sert de ponton et la mâchoire de portique pour l'île.

Avec le temps l'île se peupla... mais deux êtres perdurèrent Yshi-Kawa et sa fille. En effet, Yshi-Taky vécut près de 450 ans au cours desquels elle se passionna pour la médecine et la botanique marine, ce qui orienta la famille vers l'aquaculture mais surtout vers **la médecine des baumes et élixir à base d'algue**. Malheureusement un ordre d'érudis peut-il survivre dans un monde comme Rokugan? L'histoire répondit car un matin une flotte de pillards débarqua sur l'île massacrant la moitié de la population. Après ce jour un marin du nom de **Yshi-ken** entreprit de former des combattants pour protéger Négoya, développant une technique unique: « **le Amijutsu** », combinant habillement le harpon et le filet.

20 ans plus tard l'île reçut un émissaire de l'empereur à la recherche d'une personne capable de guérir le mal inconnu qui rongait l'empereur. Ainsi avait t'il déclaré : « Qu'on envoie un émissaire dans la direction de chaque fenêtres du palais quérir un remède à mon mal ». L'ensemble de la famille Yshi refusa catégoriquement toute ouverture sur l'extérieur vue l'horreur de la dernière rencontre avec des étrangers mais Yshi-Kawa à la surprise générale accepta l'offre et ordonna à **Yshi-Tory**, un des médecin les plus talentueux de se rendre auprès de cette empereur est de le soigner. Encore aujourd'hui personne ne sait les raisons qui poussèrent Yshi-kawa à prendre une telle décision mais tous s'y plièrent. Ainsi Yshi-Tory parvint à guérir l'empereur qui, en remerciement, déclara la famille Yshi « **clan mineur de l'Hippocampe** » et Yshi-Tory médecin officiel de l'empereur.

S'en est fini de l'isolationnisme, il y a un monde à découvrir. Notre clan envoie des **diplomates** et **collecteurs** dans tout Rokugan. Les collecteurs doivent en apprendre le plus possible sur l'empire et collecter toutes espèces potentiellement intéressantes pour notre médecine. Leur tache n'est pas facile car nos différences culturelles et physiques entraînent le mépris de la part des autres clans. Mais notre clan garde patience et envoie 30 collecteurs et 7 diplomates sur une population 350 individus.

Yshi-Nobi, Sensei de l'école du clan de l'hippocampe

Ancêtre Yshi-Kaku (4)

Le personnage détecte les vents ce qui lui donne 2g0 au jet d'orientation et navigation.

Ancêtre Yshi-Kary (4)

Le personnage peut rester rang de l'eau ×5 minutes, en plus, en apnée sous l'eau.

Ancêtre Yshi-Taky (4)

Le personnage vit 2× plus longtemps que la norme.

A cause de la forte consanguinité les **désavantages Albinos et Daltonien** rapportent 2× plus de points.

La beauté de Kaliko-Yshi rejaillie sur le clan et il n'est pas rare de croiser un homme au yeux bleu azur. L'avantage **Beauté du diable** coute 2× moins cher.

L' Amijutsu:

Cette compétence consiste à utiliser un harpon pour tenir à distance l'adversaire et enfin le prendre sous un filet. Une fois l'adversaire immobilisé par le filet, on l'abat au sol avec le harpon.

On lance 2 jets quand on pratique le Amijutsu:

-**le 1er au début du tour** (sans prendre en compte l'initiative) pour maintenir l'adversaire à distance ce qui donne un bonus de 10 au ND pour être touché.

-**le 2eme à son initiative pour lancer le filet** sur la cible (l'adversaire ne pourra se démêler sans un jet d'agilité ND 20, ce qui lui prendra tout son tour) avant de lui envoyer le coup de harpon (**3g2 aux dégâts**).

La famille Yshi est connue pour sa grande perception du monde (**bonus:+1 perception**).

L'école du clan donne un bonus de **+1 intelligence** et un rang d'honneur de 1.

On y apprend les compétences: Navigation, Médecine, Amijutsu, Kenjutsu, Athlétisme, Aquaculture ou Pêche, Connaissance des mers ou Herboristerie.

Equipement de départ: Jimbe, 2 koku, grand sac de voyage avec bocal en verre, un cruchon de saké, nécessaire de médecin, wakizashi, harpon et filet.

Technique 1: La voie de l'hippocampe

-En utilisant une préparation curative, on ajoute Rang de l'eau g0 au jet de médecine.

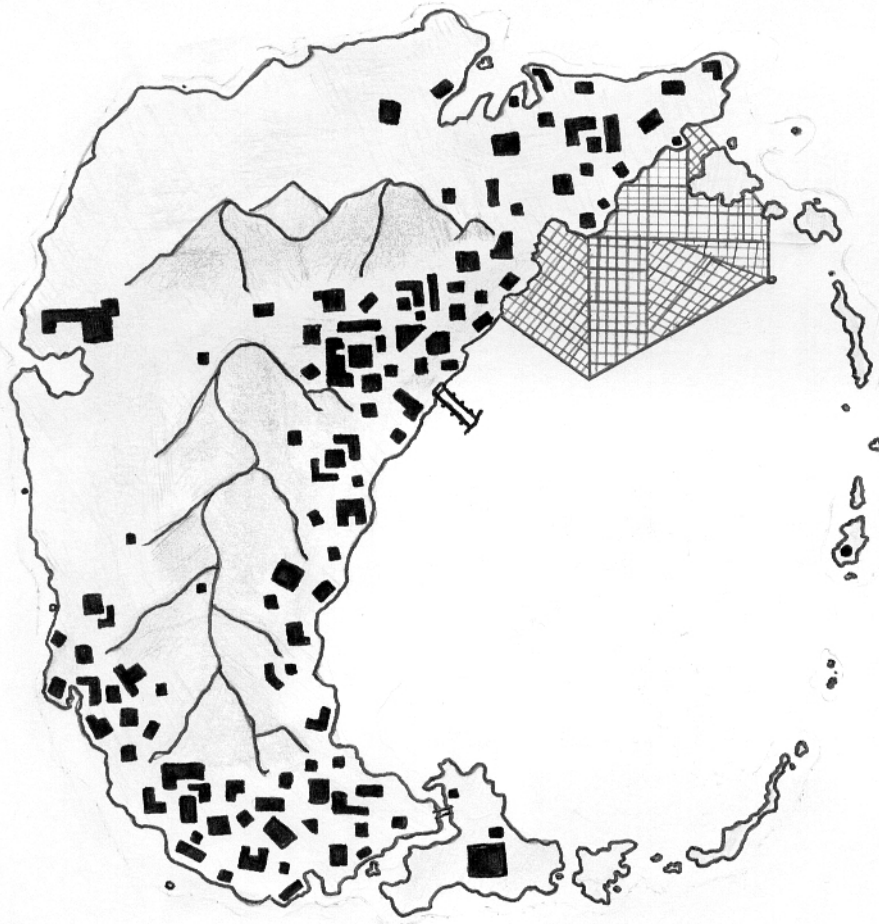
Technique 2: l'oeil de l'hippocampe

-Ajoute Rang de l'eau g0 au jet pour repérer une espèce animale ou végétale dans la nature.

Technique 3: L'esprit de l'hippocampe

-Ajoute 0g Rang de l'eau au jet de médecine.

Négoya



Auteur : Foux- Sci-Fi club



des le Livre Cinq Anneaux

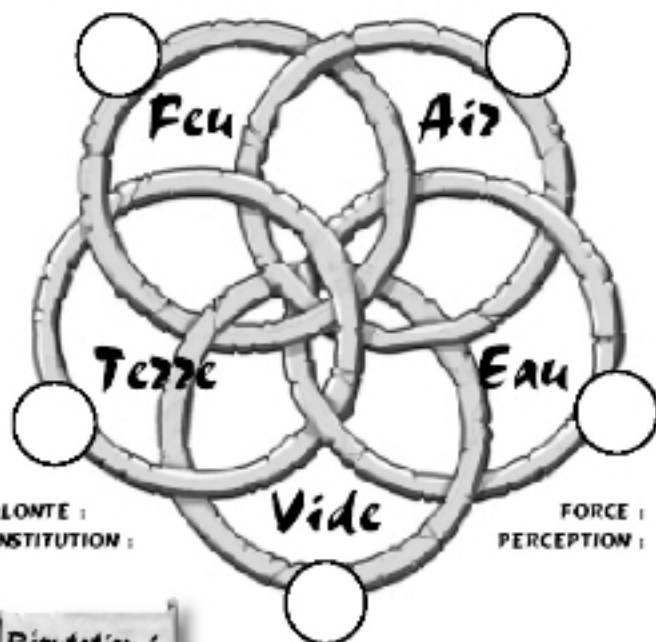


NOM : _____

AGILITE :
INTELLIGENCE :

REFLEXES :
INTUITION :

PROFESSION : _____



INITIATIVE

ARME PRINCIPALE

ARMURE PRINCIPALE

ND POUR ÊTRE TOUCHE
(REFLEXES X 5 + ARMURE)

VOLONTE :
CONSTITUTION :

FORCE :
PERCEPTION :

COMPETENCES

Réputation :

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/
DÉSAVANTAGES

BLESSURES

- _____ 0
- _____ -1
- _____ -2
- _____ -3
- _____ -4
- _____ Épuisé
- _____ Coma
- _____ Mort

École :

Rang :

TECHNIQUES

GLOIRE :

HONNEUR :

POINTS D'EXPÉRIENCE :

des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN :

PROVINCE NATALE :

ALLIES ET ENNEMIS

**HISTOIRE &
ACTIONS GLORIEUSES**

ARMES & EQUIPEMENT

**PRESENTS, FAVEURS &
CONSIDERATIONS**