

# Règles & Système



Cette partie regroupe les règles essentielles pour une partie de L5A. Elle résume les composantes majeures du système D10 de ce jeu de rôle :

- o La création de personnage
- o La dépense de points d'expérience
- o Les règles de combat
- o La magie
- o Les actions et déplacements
- o Les duels Iajjutsu
- o Statistiques

Votre personnage doit appartenir à un Clan et à une famille de ce Clan. Choisissez ensuite une école correspondant à votre Clan. Vous pouvez prendre une l'école d'un autre Clan si vous possédez l'avantage Ecole multiples en accord avec votre MJ.

Il est temps de remplir vos caractéristiques :

1. Tous les Anneaux ont une valeur de 2
2. Appliquez désormais les bonus dus à la Famille et à l'école de votre personnage.
3. Statut : 1
4. Gloire : 1
5. Honneur : celui de votre école.
6. Toutes vos compétences d'école à 1, sauf indication contraire. (De rares écoles ont des compétences à 2).

**Expérience : 40 Points d'expérience** vous sont attribués pour augmenter vos compétences, traits ou prendre des avantages. Les désavantages vous donnent des points d'expérience. Pour savoir comment les dépenser, voir à la fin « Dépenser les points d'expérience. »

Un personnage nouvellement créé ne peut commencer avec un Trait ou une compétence au-delà de 4.

**Spécialisations :** Les spécialisations permettent de relancer une seule fois tous les 1 pour un jet de dés d'une même action. Le second jet est conservé quel que soit le score obtenu.

Limites maximales des spécialisations par compétence :

- o Rang 1 : 1 spécialisation.
- o Rang 3 : 2 spécialisations.
- o Rang 5 : 3 spécialisations.
- o Rang 7 : 4 spécialisations.
- o Rang 9 : 5 spécialisations. Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 spécialisations pour une même compétence.

**Désavantages :** 10 points maximum peuvent être récupérés par les Désavantages.

**Avantages :** 15 points maximum peuvent y être attribués.

**Initiative :** lancer Rangs de Réflexes + Rang de Réputation / garder le Rang de Réflexes.

**ND d'armure :** 5 + 5 x Rang de Réflexes.

**Blessures :**

- o Indemne : Terre x 5
- o Egratigné à Hors de combat : Terre x 2 (ou jusqu'à x 5 si vous le souhaitez. Voir p.84)
- o Récupérer de ses Blessures normalement : Constitution x 2 + Rang de Réputation

Un personnage nouvellement créé au Rang 1 a aussi un Rang de Réputation de 1. Le Rang de Réputation donne accès au Rang de maîtrise.

**Rang de Réputation :** Somme de vos Anneaux x 10 + Somme de vos Rangs de compétence + Bonus éventuels.

**Créer un personnage au-delà du Rang 1 :** 25 points d'expérience supplémentaire par Rang au-delà du Rang 1.



## Dépense des points d'Expériences

La dépense de points d'expérience permet d'augmenter ces traits, le vide mais aussi une compétence ou une spécialisation :

- o Augmenter un Trait : 4x Rang suivant
- o Augmenter le Vide : 6 x Rang suivant
- o Augmenter une Compétence : nombre de point d'expérience égal au Rang suivant
- o Passer de 0 à 1 dans une compétence coûte 1 point
- o Acheter une spécialisation : 2 points

## Magie

Le Rang de maîtrise détermine le niveau de sort maximal.  
Rang de maîtrise d'un élément à zéro : impossibilité de lancer des sorts de cet élément. Il est impossible de lancer des sorts d'un niveau supérieur au Rang de maîtrise.

### Apprentissage des sorts :

- o Tous les shugenja connaissent les trois sorts de rang 1 suivants : Invocation, Communion et Sensation.
- o Nombre de sorts appris au Rang 1 par Anneau : Voir son école de shugenja.
- o Nombre de nouveaux sorts appris par Rang après le Rang 1 : 3, d'un niveau égal ou inférieur au Rang de Maîtrise de shugenja.

Chaque Anneau dispose d'un nombre d'emplacements de sorts égal au Rang de l'Anneau en question. Le Vide octroie un nombre d'emplacements de sorts en bonus égal à son Rang et tous Anneaux confondus.

### Lancement d'un sort :

- o Lancer un sort nécessite l'utilisation du parchemin sur lequel est inscrit le sort.
- o Jet d'incantation : Anneau du sort + Rang de maîtrise / garder Anneau du sort.
- o ND du sort : 5 + 5 x niv sort. Si échec, le sort est décompté sans faire d'effet.
- o Temps d'incantation : 1 action complexe par niveau de sort.
- o Chaque Augmentation prise pour le temps d'incantation, permet de réduire de 1 action complexe le temps d'incantation. Mais un temps d'incantation ne peut pas être réduit en dessous de 1 action complexe.
- o Le sort prend effet à la fin de la dernière action complexe.

**Affinité** : Le shugenja a un Rang de maîtrise +1 dans l'élément de son Affinité.

**Déficié** : Le shugenja a un Rang de maîtrise -1 dans l'élément de Déficié.

**Sorts murmurés** : Il permet de lancer sans avoir besoin du parchemin. L'acquisition d'un sort murmuré coûte un nombre de points d'expérience égal au niveau de sort.



## Règles Particulières

## Combat

### Jet d'attaque :

- o Rang de la compétence d'arme + Trait / garder Trait
- o Attaque réussie : égale ou supérieure au ND d'armure de l'adversaire.
- o Attaquer au corps à corps avec une arme à distance : +10 à l'attaque.

### Jet de dégâts :

- o Arme de corps à corps : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
- o Arme à distance : VD de la flèche + Force de l'arc / garder le chiffre de la VD.
- o Arme de jets : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.

Lancer un wakizashi ou des couteaux se fait avec la compétence Athlétisme / Force.

### Combat à deux armes :

- o Main directrice : -5 à l'attaque.
- o Main non-directrice :
- o Petite arme : -5 à l'attaque.
- o Arme moyenne : -10 à l'attaque.
- o Grande arme : -15 à l'attaque.
- o Bonus ND d'armure = Rang de réputation.

### Déroulement d'une escarmouche (Voir p.81 et 83) :

- o Embuscade ou pas ? Discrétion (Embuscade) / Agilité pour les embusqués, contre Enquête (Sens de l'observation) / Perception, pour les victimes
- o Choisir sa posture de combat (Attaque, assaut, esquive, défense ou centre. Voir p.84)
- o Lancer l'initiative :
- o Si les embusqués remportent le jet, leurs victimes ont -10 à l'initiative (ou d'autres malus de votre choix selon la circonstance)

o Si les embusqués ont été repérés, rien de spécial ne se passe. Jouer le combat normalement

- o Tours
- o Réactions

### Déroulement des Combats de masse (Voir p.236 à 241) :

1. Déclarations : Les PJ choisissent leur place dans la bataille : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne. Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception
2. Evolution : 1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre
3. Occasions héroïques

## Actions et déplacements

Voici une liste non-exhaustive des types actions et déplacements récurrents (Voir p.85).

### Actions gratuites

- o Se déplacer de 1,5m x Eau.
- o Dégainer une petite arme.
- o Sortir un parchemin de sort.

### Actions simples

- o Se déplacer 3m x Eau.
- o Dégainer une arme moyenne ou grande.
- o Ranger un parchemin de sort.

### Action complexe

- o Incapable de se déplacer. Voir p. 85.
- o Attaquer.
- o Lancer un sort.
- o Bander un arc (Les arcs sont généralement désencordés à Rokugan).

La distance maximale pour se déplacer dans un Tour est de 6 m x Eau.



## Duel Iaijutsu

Tiré de la page 87.

### Round 1 (Evaluation)

- o Posture Centre : +1g1 + Vide sur un jet pour un round, +10 Initiative
- o Lancer l'initiative
- o Iaijutsu (Evaluation) / Intuition : ND = 10 + 5 x Réputation de l'adversaire. Chaque Augmentation sur ce jet ouvre droit à connaître par rapport à l'adversaire : Son Vide, Ses Réflexes, Sa compétence Iaijutsu, Ses capacités de maîtrise de Iaijutsu, Son nombre de Point de Vide actuel, Son Rang de Blessure actuel
- o Si le jet de Iaijutsu (Evaluation) / Intuition est réussi d'au moins 10 points par rapport à celui de l'adversaire, alors le personnage bénéficiera au round 2 d'un bonus de +1g1 à son jet de Iaijutsu (Concentration) / Vide. Sinon, rien de spécial ne se passe.
- o Possibilité de concéder le duel.

### Round 2 (Concentration)

- o Les deux adversaires effectuent un jet Iaijutsu (Concentration) / Vide. Celui ayant dépassé l'autre d'au moins 5 points frappe en premier. Sinon, il s'agit d'une frappe karmique. Personne ne gagne, le duel est terminé.
- o Pour chaque tranche pleine de 5 points, au-delà des 5 premiers pour avoir dépassé le jet de son adversaire, le combattant gagne une Augmentation gratuite sur son jet de frappe au Round 3.

### Round 3 (Frappe)

- o Le combattant ayant remporté le jet d'Iaijutsu (Concentration) / Vide au Round 2 frappe en premier.
- o Le jet de frappe est un jet de Iaijutsu / Réflexes contre le ND normal de son adversaire. Toutes les Augmentations gratuites gagnées au Round 2 s'appliquent à ce jet.
- o Résolvez les Blessures infligées.

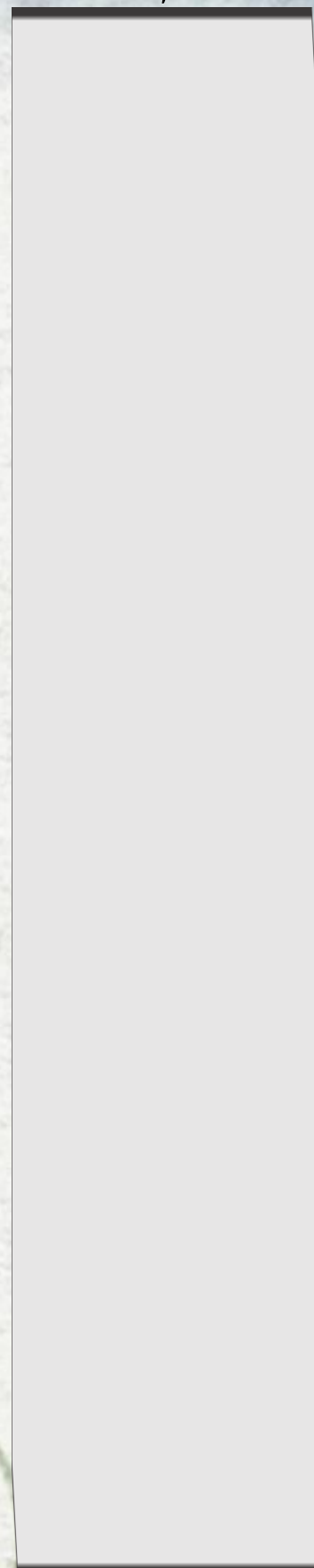
o Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier combattant qui touche son adversaire remporte le duel. Sinon, le second duelliste effectue à son tour son jet de frappe (Iaijutsu / Réflexes) contre le ND normal de son adversaire, en prenant en compte les éventuels malus dus aux Blessures.

### Round 4 et suivants

- o Les rounds 4 et suivants existent tant qu'aucun des deux duellistes ne remporte les conditions de victoire du duel.
- o Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier qui touche son adversaire gagne.
- o Dans les autres cas, et suivant les conditions de victoire, le duel se poursuit sous la forme d'escarmouche.

ND (%)	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
1	60	10	6	1	0.6	0.1						
2	84	19	12	2	1.2	0.2	0.1					
3	94	27	17	3	1.4	0.3	0.2					
4	97	34	22	4	2.4	0.4	0.2					
5	99	41	26	5	3	0.5	0.3	0.1				
6		47	31	6	3.6	0.6	0.4	0.1				
7		52	35	7	4.1	0.7	0.4	0.1				
8		57	39	8	4.7	0.8	0.5	0.1				
9		61	43	9	5.3	0.9	0.5	0.1	0.1			
10		65	46	10	5.8	1	0.6	0.1	0.1			
2	94	64	28	12	5	2	0.7	0.2	0.1			
3	99	87	47	21	10	4	1.5	0.5	0.2	0.1		
4		93	62	29	15	6	2.5	0.9	0.4	0.1	0.1	
5		97	74	37	20	8	3.7	1.3	0.5	0.2	0.1	
6		99	82	43	25	11	4.9	1.8	0.8	0.3	0.1	
7		99	87	49	30	14	6.3	2.4	1	0.4	0.1	0.1
8			91	54	34	16	?	?	?	?	?	?
9			94	?	?	?	?	?	?	?	?	?
10			96	?	?	?	?	?	?	?	?	?
3		92	66	37	18	9	4	1	0.6	0.2	0.1	
4		98	85	57	30	16	7	3	1.3	0.6	0.2	
5		99	93	72	42	24	11	5	2.3	1	0.4	0.2
6			97	82	52	31	?	?	3.5	1.6	0.7	0.3
7			99	89	60	38	20	11	4.9	2.3	1	0.4
8			99	93	67	44	25	13	6.4	3.1	1.3	0.6
9				96	74	49	?	?	?	?	?	?
10				?	?	?	?	?	?	?	?	?
4		99	90	69	44	24	12	6	3	1	0.5	0.2
5			97	85	63	39	22	11	6	3	1.2	0.5
6			99	93	76	52	32	18	9	4	2.9	0.9
7				97	86	63	40	24	13	7	3.1	1.5
8				99	91	72	48	30	17	9	4.4	2.2
9				99	95	79	55	36	21	12	5.9	3
10				?	?	?	?	?	?	?	?	?
5			98	90	71	49	30	17	9	4	2	1
6			99	96	86	67	45	28	16	8	4	2
7				99	93	79	59	39	24	13	7	4
8					97	88	70	49	31	18	10	5
9					99	93	78	58	39	24	14	7
10					99	96	85	65	?	?	?	?
6				97	89	74	53	35	21	12	6	3
7				99	96	86	70	51	33	20	12	6
8					98	93	82	64	45	?	?	?
9					99	97	89	74	56	38	24	14
10						99	94	82	65	47	31	19
7					97	89	75	57	39	25	15	8
8					99	96	87	73	55	38	25	15
9						98	93	83	68	50	35	22
10						99	97	90	78	61	44	30
8					99	97	90	77	61	44	29	18
9						99	95	88	75	59	43	29
10							98	94	84	71	55	39
9						99	96	90	78	63	47	33
10							99	95	88	77	62	46
10	G 10						99	96	90	80	66	51

	Approximativement 100 %		Approximativement 0 %
	De 99 % à 90 % (inclus)		De 0.1 % à 10 % (inclus)
	De 89 % à 70 % (inclus)		De 11 % à 30 % (inclus)





Univers de Rokugan

Rokugan est un pays fictif, un vaste empire dont l'histoire, les mythes et la culture doivent énormément à l'histoire et à la culture de l'Asie antique et médiévale. Il s'agit essentiellement du Japon, mais également de la Chine et de la Corée, voire d'autres pays. C'est un pays où les samurais, honorables serviteurs de l'Empereur Divin, font la guerre pour forger la paix au nom de leurs seigneurs.

C'est un pays où de puissants clans majeurs comprenant chacun diverses familles très anciennes travaillent de concert ou s'affrontent dans l'espoir de mener à bien leurs desseins politiques et militaires. C'est un pays où de vaillants guerriers, ou *bushi*, luttent pour remporter la victoire sur le champ de bataille au nom de leurs clans. C'est un pays où des prêtres dévots appelés *shugenja* prient d'innombrables fortunes dans l'espoir d'attirer la bénédiction du Paradis Céleste sur leurs terres.

C'est un pays où les politiciens, les *courtisans*, mènent une guerre éternelle à coup de tirades et de discours, cherchant à grappiller le moindre avantage pour leurs clans. Rokugan est un Empire pétri d'honneur et de gloire, riche en affrontements et en aventures, mais aussi plein d'horreur et de mystère.



## Economie

Le commerce a bien prospéré à Rokugan, mais cela reste un sujet dont les samourais préfèrent pour la plupart ne pas se soucier. Leur éducation leur a enseigné l'idée que l'argent ne représente aucun intérêt et que seuls les roturiers doivent se charger du commerce. Bien entendu la réalité s'éloigne de cet idéal; les samourais qui doivent gérer leur foyer doivent regarder l'argent et les dépenses, et les daimyos doivent surveiller les revenus de la province, collecter les taxes et verser les émoluments des samourais vassaux. Il n'en reste pas moins que la convention veut que les samourais ne se salissent pas les mains avec des questions commerciales.

La monnaie de Rokugan se base sur le riz, graminée qui assure la survie de l'Empire. L'unité de monnaie de Rokugan, la pièce d'or que l'on appelle *koku*, représente la quantité de riz nécessaire à l'alimentation annuelle d'une personne. Dans la pratique, la valeur réelle d'un

*koku* au fil des siècles, érodée par la circulation de nouvelles monnaies. En théorie, toutes les terres de l'Empire appartiennent à l'Empereur, qui délègue leur entretien et leur protection aux divers clans. De même, toutes les denrées et marchandises créées chaque année en l'Empire appartiennent à l'Empereur, qui les répartit selon les besoins à ses sujets. Bien entendu, le transport de tous ces produits vers la capitale Impériale en vue d'une redistribution s'avère tout bonnement impossible. Le concept de *koku* fut inventé dès les premières pages de l'histoire de l'Empire en raison de cela. Chaque automne, quand on récolte le riz, le daimyo local et les collecteurs de taxe impériaux évaluent les vivres et marchandises produites dans chaque province, et les autorités Impériales emportent 60% de l'ensemble, en nature ou en monnaie, dans la capitale.

## Concept de Face (On)

Ce qu'on appelle la face présente un aspect central de la culture samouraï, intrinsèque à la conviction des samourais d'être des individus exceptionnels, choisis à la naissance pour servir l'Empire d'une manière impensable pour des paysans. Le samouraï se doit de faire preuve d'auto-discipline à chaque instant, de ne jamais perdre le contrôle, de ne jamais se laisser submerger par les émotions et comportements déplacés, qui caractérisent les « personnes inférieures ». Le samouraï qui ne maîtrise pas ses émotions ne peut servir son seigneur dans l'honneur et la confiance, car son jugement et sa loyauté seront biaisés. Ainsi, le contrôle de soi et la dignité sont essentiels à l'existence des samourais.

La faculté de garder le contrôle de soi, de ne jamais montrer ses vrais sentiments, correspond à ce qu'on appelle garder son *on* ou la « face ». Le samouraï qui garde la face ne peut être manipulé et peut tromper l'ennemi, donc un samouraï qui sert son Clan sans faillir. A l'inverse, le samouraï qui perd la face, qui contrôle mal ses émotions, sombre dans la honte, mais cette disgrâce touche alors aussi sa famille et son Clan.

La face est un concept réservé aux samourais, que l'on ne peut attendre de la part des paysans et autres roturiers. Garder la face se compare parfois au port d'un masque que l'on doit garder à toute heure de la journée pour dissimuler ses sentiments. Le clan du Scorpion aime rappeler que ses propres masques physiques ne représentent aucunement un déguisement, mais juste l'acceptation de la vérité : aucun samouraï ne se montre sous son vrai jour. « Nous portons tous un masque. La différence réside dans le fait que nous autres du Clan du Scorpion le reconnaissons. »

## Classe sociale et Ordre céleste

Les Rokugani croient que toute chose vivante, toute forme d'existence, a sa place dans la hiérarchie établie par la Volonté de Cieux. Cette hiérarchie que l'on appelle l'Ordre Céleste, fut révélée aux Rokugani par les Kami lors de la fondation de l'Empire. Les habitants de Rokugan la voient comme l'expression sacrée et absolue de la volonté divine. Passer outre l'Ordre ou l'enfreindre revient à blasphémer contre le cosmos même. Ainsi, les citoyens de l'Empire d'Émeraude s'organisent en trois castes différentes, chacune étant divisée en sous-castes et rangs inférieurs. En général, on naît dans une caste pour y demeurer toute sa vie durant, mais les exceptions existent.

Au sommet de l'ordre social, on trouve les samurais, qui dirigent Rokugan. Ces derniers, seules « personnes véritables » de Rokugan jouissent d'une autorité totale et de droits sur tous ceux qui se trouvent à un échelon inférieur. En dessous des samouraïs, on trouve les Bonge ; les roturiers également appelés *heimin* ou « demi-peuple ». Cela comprend l'essentiel de la population de Rokugan, la partie qui permet à la nation et à l'économie de fonctionner. Ils n'ont généralement pas le droit d'utiliser d'armes, mais il existe des exceptions pour certaines fonctions comme les *ashigaru* (troupes militaires paysannes) et les *budoka* (serviteurs armés d'un samouraï). Les samouraïs peuvent exiger ce qu'ils veulent d'un *heimin* sans devoir le récompenser, mais aussi tuer tout *heimin* qui désobéit ou ne montre pas le respect dû. En revanche, l'Ordre Céleste dicte également que les diverses castes de la société ont des responsabilités les unes envers les autres, ce qui est mis en exergue par certains écrits comme les Articles des Cieux. Ainsi, tandis qu'il appartient aux *heimin* de produire et d'obéir, il en va de la mission des samouraïs de protéger et administrer.

Les moines occupent une position à part dans l'ordre social. Ils n'appartiennent pas à la caste des samouraïs et ne peuvent être considérés comme autre chose que des *heimin* selon la stricte interprétation du système social rokugani. Toutefois, leur statut de garants des traditions religieuses de l'Empire leur accorde un respect dont les autres roturiers ne bénéficient pas. La plupart des samouraïs montrent une certaine déférence à l'égard des moines et on voit parfois les membres importants de la Confrérie de Shinsei invités à la cour pour offrir leurs conseils avisés au daimyo.

Sous les bonges, on trouve le rang inférieur de l'ordre social de Rokugan, celui des *hinin* ou « non-peuple » qui naissent avec la responsabilité des tâches que les rokugani considèrent comme spirituellement impures. Pour commencer, cela inclut toute activité qui demande de toucher des substances « malpropres » comme le

sang, les ordures ou la chair morte. Ces individus perçus comme des moins que rien, ne reçoivent que mépris et maltraitance de la part des paysans. La vie d'un *eta*, amère et détestable, n'offre qu'un seul espoir selon les règles de l'Ordre Céleste, bien remplir leur devoir pour renaître à un meilleur statut dans leur prochaine vie. La plupart des samouraïs ne tiennent même pas compte d'eux. Ils assument pourtant un rôle essentiel en exécutant les tâches « impures » que personne d'autre n'acceptera.

## Politique

On considère souvent la voie du samouraï comme synonyme de la voie du guerrier. Pourtant, dans l'Empire d'Émeraude, les samouraïs ne se contentent pas de servir leur Clan sur le champ de bataille. LA politique reste un élément central de l'histoire de Rokugan depuis sa fondation. Les négociations et manœuvres des courtisans ont changé l'Empire aussi souvent que les conflits, sinon plus. On peut même dire que les courtisans les plus talentueux parviennent à changer les retombées d'une guerre une fois les batailles livrées, ce qui irrite au plus haut point les Clans les plus militaires comme ceux du Lion et du Crabe.

Bien que certains bushi dédaignent les courtisans et l'art subtil de la politique, ceux qui servent leur Clan à la cour rejettent l'idée d'être moins samouraï que leurs cousins guerriers. Les courtisans doivent mener leurs luttes diplomatiques avec le même courage et zèle que les bushi au combat, car un échec peut s'avérer aussi catastrophique à la cour que sur le champ de bataille. Les courtisans évoluent sans cesse sur le fil du rasoir, afin de gêner, de miner, et de détruire leurs adversaires sans succomber eux-mêmes à ce sort. Les bushi aguerris qui se retrouvent assignés à la Cour sont souvent forcés d'admettre que l'arène peut devenir aussi éprouvante que la guerre à proprement parler.

A Rokugan, la politique se déroule avant tout dans les diverses cours de l'Empire. Tout daimyo ou gouverneur a sa propre cour dans son château ou son palais, où il invite émissaires ou visiteurs d'autres familles et Clans. Plus le statut de l'hôte est grand, plus prestigieuse est la cour, plus importantes y seront les discussions et négociations politiques tenues. La cour la plus illustre de l'Empire est la Cour impériale, tenue par l'Empereur et ses principaux conseillers. De nombreux courtisans passent leur vie à tenter d'y être nommés. L'activité politique la plus importante a lieu durant l'hiver. De même que la Cour Impériale donne le plus de prestige et d'importance aux affectations politiques, la Cour d'Hiver de l'Empereur est la plus recherchée pour les mois enneigés.



## Crimes & Châtiments

Rokugan recense les mêmes crimes que les autres cultures : meurtre, vol, corruption, faux témoignage, etc. En revanche, l'identification et le châtement de ces crimes se compliquent à cause d'un certain nombre de facteurs, notamment la répartition sociale de l'Ordre Céleste, ainsi que la notion rokugani de ce qui constitue une preuve acceptable de culpabilité.

Les crimes sont examinés et punis par les magistrats, essentiellement les magistrats des Clans que nomment les daimyos et les gouverneurs pour faire régner l'ordre et la loi dans leurs provinces. Ces magistrats, généralement assistés par une équipe de yoriki (samourai de moindre rang), peuvent également recruter des ronin, voire des budoka pour les aider à traquer et punir les criminels. On compte aussi deux classes de magistrats impériaux : les Magistrats d'Emeraude, nommés par le champion d'Emeraude, qui enquêtent sur les crimes d'ampleur nationale, et les Magistrats de Jade, désignés par le champion de Jade, chargés spécifiquement des crimes liés à la magie noire ou l'Outremonde.

Les crimes qui ont le plus de risques d'attirer l'attention des magistrats sont les infractions à la Loi Impériale, que l'on considère comme des trahisons. Il s'agit entre autres de la *maho* (magie du sang) et autres formes religieuses blasphématoires, des attaques contre l'autorité ou des personnalités impériales, etc. Les magistrats enquêtent également sur les pratiques déshonorantes (bagarre, perturbation de l'ordre public, mensonge à l'autorité), les violences contre des personnes, la corruption et le crime organisé. La justice rokugani s'écarte des conceptions occidentales vis-à-vis du traitement des crimes. On pourrait même dire qu'elle n'a pas grand chose d'une justice. A Rokugan, seuls comptent le témoignage et la preuve physique. La déduction logique n'a aucune valeur légale et l'idée de résoudre un crime ou un mystère de cette manière passe pour farfelue, sauf pour la famille controversée des Kitsuki, du Clan du Dragon. Le témoignage direct apparaît comme la preuve par excellence. Plus élevé est le statut du témoin, plus son témoignage aura du poids.

Les investigations magiques n'ont pas reçu laval des autorités de peur que de puissants shugenja manipulent les esprits pour compromettre leurs ennemis. Cependant, on cautionne la torture comme un moyen admis d'enquêter à Rokugan. La plupart des daimyos et des magistrats font appel aux services de tortionnaires hinin pour les assister dans les interrogatoires de suspects pour encourager les confessions.

Quand on arrête un criminel, ce dernier doit avouer son crime. On considère la confession écrite comme le document qui clôt toute enquête criminelle. Sans elle, toute condamnation demande l'autorisation expresse du daimyo ou autre personnage important. Une fois la confession établie, on a résolu le crime et il est donc oublié : rien n'est prévu pour rouvrir une affaire et la simple idée de le faire passe pour malséante aux yeux des rokugani.

Les crimes peuvent être punis de plusieurs manières selon leur gravité. Les magistrats bénéficient d'une certaine latitude pour décider du châtement le plus approprié. Tout crime sérieux, comme le meurtre, la maho, le banditisme ou la trahison, n'a d'autre issue que la mort par pendaison ou décapitation. Si le criminel appartient à la caste des samurais et s'est confessé, on pourra l'autoriser à faire seppuku plutôt que de connaître la disgrâce de l'exécution.



Quand on accuse un samurai d'un crime mais que les preuves manquent (notamment quand l'accusé et l'accusateur possèdent le même rang social), le magistrat peut autoriser un duel pour régler l'affaire. Une fois le duel remporté, on clôt l'affaire et personne n'a le droit de la remettre en question.

## Duels

Rokugan est une société gouvernée par une caste de guerriers qui obéissent à un code d'honneur et de l'étiquette très strict. Un samurai insulté ou diffamé, plus encore quand il s'agit de sa famille, de son Clan ou de son seigneur, répondra bien souvent en provoquant le responsable en duel. Le duel représente la réplique appropriée et acceptable d'un point de vue social lorsqu'un samurai estime que l'honneur ou la réputation a été menacé ou compromis. On en arrive même au point que celui qui ne provoque pas en duel confirme ainsi la validité de l'affront ou de l'accusation. A l'inverse, une fois le duel provoqué, l'autre samurai a le choix entre retirer ses paroles (ou s'excuser) ou bien les revendiquer par l'acier. Celui qui revient en arrière s'expose bien entendu à perdre la face et beaucoup de prestige, si bien qu'un samurai avisé n'ira jamais insulter ou accuser sans être prêt à participer au duel qui risque de s'ensuivre.

## Honte & Disgrâce

Un samouraï qui connaît la honte par ses actes déshonorables ou en perdant la face doit, à tout le moins, présenter des excuses sincères et profondes. En général, quand la disgrâce reste mineure, le samouraï sera puni provisoirement ; assigné à ses devoirs moins prestigieux, par exemple, ou expulsé du château, de la cour ou de la ville où sa conduite indigne l'a fait remarquer. Ces châtiments n'ont rien de mortels, mais ils ne représentent pas moins une honte profonde pour le samouraï qui passera le restant de sa vie à racheter son échec.

Pour les manquements plus graves, comme un emportement démesuré, une attaque ou une insulte envers un individu de statut supérieur, ou pour une infraction du devoir ou de la loyauté, les sanctions s'amplifient d'autant. Un samouraï qui commet de tels actes risque fort qu'on lui demande de faire seppuku (s'il ne le propose pas spontanément). En d'autres occasions, le samouraï peut être expulsé de sa famille ou de son Clan, devenant ainsi ronin. Il peut également renoncer à sa féauté de lui-même plutôt que de devoir subir le châtimement du seppuku, surtout s'il estime ne pas être véritablement coupable.

## Seppuku

Le *Seppuku* est une forme de suicide rituel par lequel passent les samouraïs irrévocablement déshonorés. Si la cérémonie se déroule de manière honorable, le samouraï lave son déshonneur dans la mort et sans entacher le nom de sa famille. Il convient de se rappeler que le but principal du seppuku sert à protéger la famille, plus que l'individu. A Rokugan, la famille garantit tous les faits et actes de ses membres, et l'on dit souvent : « J'ai emprunté mon nom à mes ancêtres. Je dois leur rendre sans tâches. » Une personne déshonorée plonge ainsi toute sa famille dans la disgrâce. En faisant seppuku, le samouraï épargne sa famille de la honte de ses actes.



## Géographie

Rokugan est un pays à la géographie variée, allant des vastes plaines et fermes fertiles, aux montagnes accidentées, en passant par les îles tropicales. Pour l'essentiel, le climat reste tempéré, avec un long été relativement chaud, mais un hiver étonnamment rude. Tout le Rokugan continental connaît d'abondantes chutes de neige durant les mois d'hiver et les déplacements se font alors à l'allure d'escargot.

Les paysages géographiques les plus marquants de Rokugan sont ses deux massifs montagneux : la Grande Muraille du Nord et Les Montagnes du Toit du Monde (également appelées Montagnes Seikitsu). La Grande Muraille du Nord représente la frontière septentrionale de Rokugan et fait office de barrières entre les terres du clan du Phénix, du Dragon et de la Licorne d'un côté et les vastes steppes qui s'étendent de l'autre, terres de barbares Gaijin. Les montagnes du Toit du Monde scindent Rokugan en deux, coupant l'Empire du nord-ouest au sud-est. Bien qu'il y ait plusieurs cols près des extrémités de cette chaîne, elle est traversée en son cœur par un unique accès significatif. Il s'agissait pour la plus grande partie de l'histoire de l'Empire de l'illustre Col de Beiden qui reliait les terres du Clan du Lion et du Scorpion, mais il fut détruit durant la Guerre des Esprits. Par la volonté des cieux, un nouvel accès s'ouvrit plus au nord, le Col de Seikitsu, reliant les terres des Clans du Scorpion et de la Licorne.

Au-delà des frontières de Rokugan, le vaste désert des Terres Brûlées, s'étend à l'ouest et au nord-ouest. On trouve en ses confins d'étranges terres et royaumes avec lesquels Rokugan a eu quelques contacts. Pour l'essentiel, néanmoins, l'Empire ne se soucie guère de ce désert morne et de ce qu'il précède. Sur la frontière occidentale de Rokugan, la forêt de Shinomen constitue une barrière naturelle entre l'Empire et les Terres Brûlées. Il s'agit d'une grande forêt primitive abritant fantômes et créatures inhumaines, notamment les légendaires Naga. La plupart des Rokugani évitent ce site et peu de personnes savent ce qu'il cache.

Au sud-ouest en revanche, s'étend un royaume qui ne peut échapper à l'attention de Rokugan, même si l'Empire préférerait ne pas avoir à s'en soucier : l'Outremonde, domaine corrompu et terrifiant que créa Fu Leng en chutant des Cieux, à l'aube des temps. Le cataclysme fut tel qu'il provoqua une brèche de la réalité vers Jigoku, le Royaume du Mal, engendrant le célèbre Puits Suppurant de Fu Leng. Oni, monstres, et diverses manifestations de la Souillure émergent sans cesse du Puits, l'Outremonde étant le fruit de leur influence.

## Les Clans Majeurs de Rokugan



Des huit Kami qui participèrent au premier Tournoi Céleste, sept choisirent d'honorer l'Empereur en créant un Clan à son service. Depuis cette époque, un autre Clan Majeur a reçu de l'Empereur l'autorisation de le servir comme les autres, tandis qu'un autre encore s'est attribué le titre de "Clan", même si celui-ci n'a jamais été reconnu.

En théorie, les Clans Majeurs ne disposent que de l'influence que leur a conférée l'Empereur. Cela inclut le pouvoir de remplir leurs devoirs respectifs sans interférer avec ceux des autres Clans et de gouverner sur les terres de l'Empereur octroyées en son nom. Dans la réalité, chaque Clan a bien entendu une puissance militaire, économique, et politique considérable, suffisante pour renverser l'Empire ; seule la puissance des autres Clans pourrait l'en empêcher, et bien sûr le fait que nul Champion de Clan honorable n'envisagerait un acte aussi blasphématoire et honteux.

Bien que tous les Clans Majeurs soient loyaux envers l'Empereur, ils ont des perceptions radicalement différentes du moindre aspect de la vie et les conflits regorgent. Les divers Empereurs ont soigneusement évité d'intervenir dans les guerres interclaniques, car elles permettent aux Clans d'évacuer leur hostilité honorablement. Refuser à une importante force de guerriers honorables le droit d'obtenir satisfaction en résolvant une affaire d'honneur n'aurait que de fâcheuses conséquences.

## Le Clan du Crabe

"Nous sommes le Mur"

*Combien de Crabes faut-il pour changer un lampion à Rokugan ?*

*Réponse : Fais-le toi-même ! J'ai grave pas le temps, je poutre des Oni, connard !*

*La prochaine question à la con, c'est mon testsubo qui répond, compris ?*

Quand des samurais se réunissent, rien de plus facile que de distinguer ceux du Clan du Crabe des autres. Les samurais du Clan du Crabe apparaissent plus imposants et plus puissants que ceux d'à peu près toutes les familles et Clans de l'Empire, mais ils se montrent aussi malheureusement plus grossiers, moins diplomates et moins raffinés. Il ne s'agit pas là d'une attitude volontaire de la part du Clan, mais juste qu'il a des priorités radicalement différentes de celles du reste de l'Empire. Depuis la fondation de Rokugan, le Clan du Crabe monte la garde au sud, pour protéger l'Empire des démons et monstruosité qui occupent la contrée corrompue que l'on appelle Outremonde. Alors que d'autres Clans peuvent vivre dans la paix et la sérénité pendant des siècles d'affilée, celui du Crabe ne connaît que la guerre, jour après jour. Ses membres ne rechignent certes pas à la tâche, mais ils ont parfois du mal à accepter que des samurais plus sophistiqués et décadents se permettent de railler leur Clan tout en jouissant de la protection qu'il leur offre.



Aucun clan dans l'histoire de Rokugan ne peut espérer rivaliser avec la réputation du Clan du Crabe sur ses prouesses de résilience et de défense de siège. Le Kami Hida fut volontaire pour défendre l'empire des démons cauchemardesques de l'Outremonde. Dans le sillage de la guerre avec Fu Leng, le Kami du Mal, l'Empire avait peur de l'Outremonde, mais la peur n'était pas quelque chose qu'Hida et ses disciples comprennent. Après sept siècles, ils ont construit la Grande Muraille, à l'époque l'édifice le plus étonnant dans l'existence du Rokugan, afin de garder les hordes de démons à distance, et leurs braves guerriers se tenaient au-dessus face au mal absolu et indéfectible des démons et des monstres de l'Outremonde.

### Famille Hida



Les Hida sont les seigneurs du clan et parmi les plus grands guerriers de la terre. Descendants du kami Hida, les membres de cette famille sont rustres et arrogants mais courageux et possèdent un sens du devoir sans égal. Corps de défense du clan, ils représentent le rempart qui protège l'Empire. Dans les écoles, on apprend aux enfants à se battre contre vents et marées car lorsque l'Outremonde attaque, le Crabe est cinq fois moins nombreux. Aujourd'hui un kami, une Fortune (Osano-Wo) et le soleil lui-même (Yakamo) sont des Hida. Ils ne peuvent donc pas perdre. Et qu'on les prenne en défaut et il se pourrait bien qu'un jour venu, le clan laisse passer quelques-unes de ces abominations vomies par l'Outremonde, histoire que leurs ennemis puissent faire connaissance avec ce contre quoi le Crabe les a protégés depuis toujours.



### Famille Kaiu

Les Kaiu sont les plus grands ingénieurs et maîtres de siège, ils sont chargés du maintien du mur.

### Famille Hiruma

Les Hiruma sont les éclaireurs et gardiens de la Crabe, regroupant des informations vitales. Tombée en déchéance après leur défaite contre l'Outremonde, les membres de la famille Hiruma ont longtemps été expatriés au sein des terres du clan de la Licorne, comme pour marquer la honte qui s'abattait sur leur nom. Aujourd'hui, les Hiruma forment le corps des éclaireurs qui s'aventurent dans l'Outremonde et dressent le rapport des mouvements de troupes avec l'aide de leurs alliés nezumi. Les Hiruma se jettent à corps perdu dans toute bataille, aspirant à la mort dans un dernier élan de fierté, comme pour laver avec leur sang le déshonneur qui souille à jamais leur nom. Depuis que leur chateau, Kuyden Hiruma, fut pris par l'Outremonde, la famille Hiruma refuse d'arborer son Mon.



### Famille Kuni

Les shugenja Kuni sont austères, vivant reclus dans leurs plaines dévastées, loin des remparts des forteresses du clan. Les pires rumeurs circulent sur les expériences occultes qui y sont menées et malheureusement l'histoire a donné raison à ces bruits. Paradoxe s'il en est, c'est de cette famille que sont issus les chasseurs de sorciers, sorte d'inquisiteurs chargés d'identifier et de détruire tout adepte de la magie noire.



### Famille Yasuki

Les Yasuki sont une famille de marchands ayant fait défection au clan de la Grue. Ils se chargent d'approvisionner les greniers du Clan en échange des minerais extraits des montagnes arides, et des réalisations de la famille Kaiu.

### Clan du Faucon

Rattaché au clan du Crabe, le clan du Faucon se spécialise particulièrement dans la chasse aux fantômes. Leurs Bushi sont vifs et toujours en alerte. Ils n'ont pas leur pareil pour détecter toute situation étrange, surnaturelle.



*Notes personnelles sur les terres & individus du Crabe*



## Le Clan du Dragon

"Connais-toi et tu ne connaîtras pas la défaite"

Combien de Dragons faut-il pour changer un champion à Rokugan ?  
Réponse : Réfléchis bien, n'est-ce pas plutôt le champion qui est en train de te changer ?

Bien que tous les Clans aient leurs propres coutumes et pratiques que d'autres n'hésiteront pas à qualifier d'étranges, ceux du Dragon et de la Licorne suscitent la confusion et le mépris du reste de l'Empire. Même si le Clan du Dragon doit respecter ses traditions et son code de conduite, rien ou presque de ce qu'il fait n'a quelconque normalité aux yeux des autres Clans. Ceci ressemble trait pour trait à son fondateur, Togashi, le plus étrange et énigmatique des Kami, Togashi, qui rassembla sous sa bannière d'autres individus singuliers pour créer un Clan des spécimens. La tâche que l'Empereur confia au Clan du Dragon fut de veiller sur l'Empire, ce que le Clan embrassa sans hésiter. Durant les premiers jours de Rokugan, le Clan du Dragon grimpa dans les montagnes septentrionales pour ensuite rarement en descendre, pratiquant leur étrange méditation à l'abri des regards : les samourais du clan du dragon sont les plus mystérieux de tout l'Empire. En effet, de tous les clans de l'Empire, celui du Dragon est celui au sujet duquel circulent les rumeurs les plus folles. Leur mystère et leur méditation les pousse à ne jamais élargir ses frontières et entrer en bataille contre d'autres Clans pour des raisons que personne d'autre n'a jamais véritablement comprises. Leurs shugenja sont familiers des arts de la guerre alors que leurs samourais sont initiés aux secrets de la magie. Les membres les plus mystérieux du clan, les ise zumi, se rasent complètement le corps et se font tatouer sur la peau de délicats motifs.



Philosophes et guerriers, les samurais du clan excellent dans leur art unique du combat, en opposition totale avec celle, plus traditionnelle, des autres clans. C'est le Niten-do, l'art du combat à deux armes. Versés dans les arts de la poésie et de la philosophie, les membres du clan protègent jalousement leur exil et se tiennent volontairement à l'écart de la politique de l'Empire.

Depuis plus de cinq siècles, nul daimyo du clan n'est apparu à la cour. Le Dragon limite au maximum ses apparitions et n'a jamais ouvert les hostilités contre un autre clan. Il est cependant intervenu à de nombreuses reprises comme allié au côté de l'un des belligérants, sans qu'à aucun moment son aide n'ait été réclamée ou ses motifs clairement compris. Comme pour entretenir cette aura de mystère, les membres du clan s'expriment presque systématiquement par parabole, ne répondant jamais directement aux questions. Leurs réponses, aussi énigmatiques que leur nature, peuvent être interprétées de bien des façons différentes. Ainsi, nul ne sait vraiment ce que pense un Dragon. Les montagnes qui les abritent sont un reflet de leur philosophie: la sagesse n'est pas un dû, elle n'est pas non plus une récompense. Inaccessible, elle est le fruit d'un effort, de la méditation de toute une vie, et seuls ceux qui ont le courage de venir la chercher obtiendront, un jour peut-être, quelques réponses...

### Famille Togashi

Lorsque les kamis tombèrent du ciel, un seul refusa de se battre pour le contrôle de l'Empire. Ce fut Togashi, qui savait qu'il ne gagnerait pas. Si certains y virent de la lâcheté, c'était là en réalité la toute première expression de la sagesse qui allait faire la force du clan. Parce que Togashi n'eut jamais d'héritiers, les membres de cette famille ne descendent pas directement de lui. En fait, tout individu, quel que soit son rang social (samurai, heimin ou eta) qui parvient à gravir les montagnes et à atteindre la forteresse familiale perd son nom, gagne celui de Togashi et reçoit la permission de suivre les enseignements Ise-Zumi de ce qui est depuis toujours un ordre monastique prônant la sagesse par la méditation. Les Togashi ne quittent que rarement leurs montagnes, bien que certains témoignages relatent les apparitions de ces moines tatoués qui volent régulièrement au secours du bas peuple (les eta) et défient l'autorité des seigneurs. La «famille» Togashi est aujourd'hui la plus secrète de l'Empire.



### Famille Mirumoto

Disciple de Togashi, Mirumoto choisit de le suivre dans son exil montagneux, où il développa l'art du combat à deux armes que son école enseigne toujours mille ans plus tard. La famille Mirumoto forme le bras armé du clan et c'est elle qui compte le plus de membres. Bien que par tradition, le champion du clan ait toujours été un Togashi, nombre de décisions politiques et administratives incombent aux Mirumoto.

### Famille Kitsuki

La famille Kitsuki : cette famille fut fondée il y a un peu plus de deux siècles, après que la remarquable perspicacité et le formidable esprit d'analyse d'Agasha Kitsuki permirent d'éviter de graves conflits. Diplôme, Kitsuki était également capable de résoudre n'importe quelle enquête criminelle en une journée à peine, et ses mérites lui valurent le droit de fonder sa famille. Les Kitsuki enseignent l'art de la vérité plutôt que ceux de la méditation ou des apparences. Redoutables enquêteurs, les Kitsuki sont les magistrats et les diplomates les plus craints en cela qu'on les soupçonne toujours d'être capables de percer les secrets de tous ceux dont ils croisent le chemin. C'est à un Kitsuki que l'on doit la preuve de l'existence des Ninja, jusqu'ici superstition paysanne. Mais toutes les vérités sont-elles toujours bonnes à dire ?



*Notes personnelles sur les terres & individus du Dragon*



## Le Clan de la Grue

"Sois plus concerné par de bonnes actions que par des grandes actions"

Combien de Grues faut-il pour changer un champion à Rokugan ?

Réponse : Un seul, mais il lui faudra environ 70 ans, afin de perfectionner le geste.

Lorsque le temps fut venu pour Hantei 1er de prendre épouse, les seigneurs de tous les clans proposèrent leurs plus belles filles. L'Empereur choisit finalement la fille de doji du clan de la Grue et, depuis ce jour, l'épouse de l'Empereur est toujours issue de ce clan. C'est parce que la mère de chaque Empereur appartient au clan de la grue que la dynastie des Doji a pu conserver son influence à la cour. De plus, chaque Empereur a fréquenté une école d'escrime du clan de la grue. L'école Kakita est la plus prestigieuse de tout l'Empire : ses élèves sont réputés pour leur courage et leurs prouesses légendaires. Cependant, du fait des liens privilégiés de ses membres avec l'Empereur, le clan de la grue est considéré par les autres clans comme un clan de lâches et de flagorneurs.

Quand un individu de l'Empire a une réelle importance, on peut présumer sans risque qu'il a un proche, un conseiller ou peut-être un conjoint du Clan de la Grue. Le Clan de la Grue préserve ainsi son emprise impitoyable sur la vie politique et sociale de Rokugan : il se rend indispensable pour tous ceux qui ont du pouvoir. La démarche s'avère naturelle pour le Clan, constitué des fidèles et descendants de Dame Doji, dont beaucoup disent qu'elle fut la préférée des frères et sœurs du premier Hantei. On raconte que la Kami créa toutes les institutions sociales et politiques des cours de Rokugan et du pays lui-même. Ainsi, le Clan de la Grue comprend parfaitement toutes les nuances et facettes de l'Empire, pour que l'art, la beauté et la civilisation restent des piliers de Rokugan. Cette tâche a valu au Clan son appellation de Main Gauche de l'Empereur.

Si le bras droit de l'Empereur a toujours été le redoutable clan du Lion, son bras gauche est l'honorable clan de la Grue, maître dans les arts de la politique et du commerce. Exerçant toute leur influence à la cour, la Grue possède des ennemis au coin de chaque couloir. La force du clan est d'avoir compris que celui qui conseille l'Empereur est le véritable maître de l'Empire. Ajoutons à cela une emprise totale sur le commerce impérial et vous aurez compris que l'Etat, c'est eux. Clan complexe et contradictoire, il est composé de quatre familles majeures.

### Famille Doji

Descendants directs de Dame Doji, première femme du premier Empereur Hantei, il y a plus de mille ans, les membres de cette famille sont des courtisans qui possèdent les faveurs de l'oreille impériale et agissent en conseillers d'élite. Ils représentent par conséquent une force politique considérable depuis peu contestée et grignotée par le clan du Scorpion. La mère de l'Empereur appartient par tradition à cette famille qui depuis toujours a dirigé le clan. Notons enfin que le clan de la Grue a pratiquement toujours placé l'un de ses membres comme Champion d'Emeraude, magistrat impérial suprême et ministre des finances, ce qui permet au clan de diriger dans l'ombre l'imposition de ses ennemis et ainsi de les maintenir dans une situation de pauvreté qui sert les intérêts du clan.



### Famille Kakita

Famille d'artisans dévoués qui cherchent l'excellence dans tous les arts (peinture, sculpture, origami, poésie), les Kakita sont surtout réputés pour leur remarquable école de duelliste où sont formées les plus fines lames de l'Empire. C'est dans cette école que l'Empereur lui-même étudie le Iaijutsu, l'art du duel. La célèbre philosophie "un homme, un katana, un coup" est en opposition avec celle du Niten-do de la famille Mirumoto ("deux mains, deux armes").

### Famille Daidoji

En marge des subtilités et des intrigues que suppose la vie à la cour, les membres de la famille Daidoji représentent la branche militaire du clan. L'influence politique de la Grue lui attire les foudres de tous les autres clans car nul n'ignore que celui qui à l'oreille de l'Empereur dirige l'Empire. Mais cela ne permet cependant pas à la Grue de se mettre à l'abri de toutes les menaces et la famille Daidoji sait que la moindre défaite sur le champ de bataille signifie la mort du clan. Dès lors, tous les moyens sont bons pourvus qu'ils mènent à la victoire, même les moins conventionnels (embuscades, gues-apens, pièges, guérilla,...).



### Famille Asahina

C'est la branche mystique du clan, descendante de la famille Isawa du clan du Phénix et spécialisée dans la création de nemuranai (les reliques magiques). Nul Asahina n'utilisera son art de façon violente.



*Notes personnelles sur les terres & individus de la Grue*



## Le Clan de la Licorne

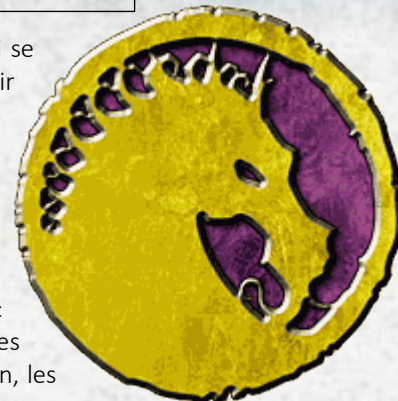
"Nous sommes les enfants du vent"

Combien de Licornes faut-il pour changer un lampion à Rokugan ?

Réponse : Aucun, vous ne voudriez pas que je descende de cheval pour l'atteindre tout de même !?

Une fois devenu Empereur, Hantei demanda à sa sœur Shinjo d'aller explorer le monde qui se trouvait au-delà des frontières de l'Empire afin de se faire de nouveaux alliés et de prévenir d'éventuelles menaces. Une autre histoire raconte que c'est Dame Shinjo qui demanda à son frère Hantei la permission d'aller explorer le monde au-delà de l'Empire. Dans les deux cas, Shinjo partit avec un petit groupe de suivants formant le clan de la Ki-Rin et on n'entendit plus parler d'eux pendant huit cents ans ; avant de finalement revenir sous les traits du Clan de la Licorne. Il y a deux cents ans de cela, le clan de la Licorne revint porteur de richesses incommensurables, de fabuleux trésors de facture étrangère, sans compter le plus précieux d'entre eux : les cheveux de guerres de l'ouest. Le clan de la Licorne rapportait également avec lui des coutumes et croyances si étranges que ses membres étaient considérés comme des étrangers à Rokugan. Du fait de leur ignorance des règles de l'étiquette en vigueur à Rokugan, les membres du clan de la Licorne passent parfois pour des « barbares » ou des « sauvages ».

Ce sont des armées prêtes à la guerre qui leur firent front. La Licorne, qui n'avait jamais cessé de servir et de vénérer l'Empereur était l'ennemi d'un Empire qui avait grandi, orphelin de ses enfants. Heureusement, au fil du temps, la Licorne révéla les deux principaux atouts qui allaient assurer sa survie. Tout d'abord, ses arts étranges du combat avec notamment un usage inédit de la cavalerie qui apporta à l'Empire des possibilités stratégiques entièrement nouvelles et une vision nouvelle de la défense de Rokugan contre ses ennemis. Puis sa fortune, héritée d'une culture nomade et commerçante, riche de tous les outils, vêtements, armes et armures dont nul autre que ses membres ne connaît le fonctionnement. Ses membres se mêlent difficilement avec les autres samurais : ayant contracté de nombreuses coutumes que l'Empire trouve étranges, sinon répugnantes, les individus de ce clan passant pour un groupe d'étrangers presque barbares. Cette réputation n'a rien de totalement imméritée, le Clan ayant passé la majorité de son histoire complètement déraciné de l'Empire, mais le clan de la Licorne est le seul à avoir vu ce que cachait le monde extérieur. Il célèbre l'existence comme peu savent le faire, par sa culture riche et diverse qui se fiche de la xénophobie manifeste que partagent ses pairs. Le Clan de la Licorne ne s'intégrera peut-être jamais véritablement à l'Empire, mais son entrain, sa compassion et sa puissante cavalerie pose la garantie qu'il ne risque pas d'être délogé de si tôt. La puissance de la cavalerie de ce clan et la vaillance de ses samourais font du clan de la Licorne un allié valeureux.



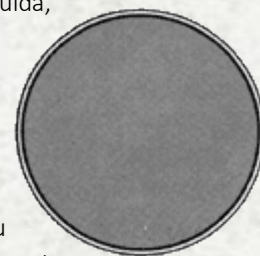
### Famille Shinjo

Descendants de Dame Shinjo, ses membres sont pourtant presque tous des gaijin (des "étrangers") qui furent adoptés au fil des générations et des migrations. Cependant une union sacrée lie les membres qui partagent la philosophie de Shinjo et sa loi: nul Licorne ne peut tirer son épée contre une autre Licorne, on ne doit jamais abandonner et toujours résister sans plier, et enfin, il faut s'efforcer de rester noble et de ne jamais tricher pour vaincre. Du kami, on sait juste qu'un jour, appelée par une force dont on ignore tout, elle s'aventura vers une terre inconnue et en revint avant d'accoucher quelques mois plus tard de ses descendants. Famille de guerriers, les Shinjo ont conservé une âme de nomade et aiment parcourir les terres du clan, vivant à la belle étoile, préférant pour toit le ciel des plaines aux palais des seigneurs. Fidèles à l'esprit de celle qui les guida, les Shinjo sont honnêtes, honorables et courageux, ce qui fait de certains d'entre eux d'incorruptibles magistrats impériaux. Ayant longtemps abrité la famille Hiruma, la famille déchue du Crabe, un lien particulier unit ces deux clans.



### Famille Otaku

La première Otaku choisit de suivre Shinsei dans son combat contre Fu-Leng il y a mille ans. Elle laissa derrière elle sa fille qui allait fonder une des plus puissantes dynasties militaires impériales. La famille Otaku abrite l'école des vierges de bataille, ordre de guerrières à cheval, déterminées et loyales jusqu'à la mort, courageuses et dévouées au clan. Aucun homme n'y a jamais été accepté autrement que comme responsable des écuries, un poste capital au sein de la famille.



### Famille Iuchi

Versés dans les arts mystiques, les Iuchi sont à l'image de toutes les familles du clan de la Licorne, en décalage total avec le reste de l'Empire. Quand Iuchi suivit Shinjo dans son périple, il découvrit et apprit à maîtriser les arts magiques propres aux peuplades et tribus qu'il rencontra. Quand la Licorne revient vers Rokugan, les Iuchi provoquèrent l'étonnement et la jalousie des autres shugenja qui découvraient une puissance qui leur était étrangère. Aujourd'hui encore, l'école de magie de la famille Iuchi encourage l'initiative personnelle et contribue grandement au potentiel du clan dans son ensemble.

### Famille Ide

Ce sont les diplomates et négociateurs qui interviennent dans toutes les discussions entre le clan de la Licorne et les autres clans. Adeptes du wabukan (la voix de la paix), les Ide ont totalement délaissé les choses de la guerre. Comptables du clan, ils sont

également reçus comme conseillers auprès de l'Empereur. Leur art de l'adaptation aux coutumes et aux cultures fait de cette famille la mieux acceptée du clan même parmi ses plus fervents détracteurs (comme le clan du Lion qui n'a jamais caché son mépris pour la Licorne).

### Famille Moto



Le premier Moto fut un gaijin qui suivit fidèlement Shinjo. Sa férocité et son manque total de pitié sauva le clan de bien des situations désespérées sur le champ de bataille, au point qu'il fut nommé Daimyo et put fonder sa famille. Un jour, fidèle au lien de fraternité qui lie les clans de la Licorne et du Crabe, la famille Moto vint en renfort du Crabe contre l'Outremonde. Menées par le Daimyo Moto Tsume, les armées Moto s'aventurèrent dans le royaume de Fu-Leng. Ce jour-là, les Moto ignoraient qu'ils partaient au devant de leur damnation. Vaincus, ils revinrent souillés et périrent. Quant à Moto Tsume, il devint général des armées du Dieu Sombre. Depuis, montrée du doigt et mise au banc de l'Empire, la famille Moto a vécu dans la honte.



### *Notes personnelles sur les terres & individus de la Licorne*

## Le Clan du Lion

*"Honneur, Gloire et Bushido. Il n'y a rien d'autres"*

Il n'existe pas à Rokugan (et peut-être dans le monde entier) de plus grandes puissance militaire que celle du Clan du Lion quand il la déploie dans toute son ampleur. Même à l'aube de l'Empire, le premier Empereur comprit que le Clan du Lion naissant allait devenir puissant, probablement plus que tout autre Clan, et il le chargea de la tâche de Main Droit de l'Empereur, protecteur du trône et de tout l'Empire. Le Clan du Lion se délecte dans ce rôle et il ne se rendra jamais, à moins d'être balayé de la face du monde. On peut imaginer qu'un Empereur puisse un jour priver le Clan de ce devoir, mais il s'exposerait à une révolte probable ou, plus sûrement, à un seppuku en masse des samurais du Clan, frappés par la honte. Heureusement, tous les Empereurs de l'histoire ont bien compris l'intérêt de disposer d'une armée à la loyauté indéfectible, et les devoirs du Clan du Lion restent les mêmes depuis le premier Hantei.



« Il n'y a de loyauté qu'envers l'Empereur, il n'y a d'honneur que dans le fait de mourir en son nom ». Cette devise résume à elle seule le clan dans son ensemble. Le Lion se dresse en rempart contre toute menace pesant contre l'Empereur. Courageux, honorable, dévoué et impitoyable, le clan du Lion est l'incarnation des valeurs du bushido, ce qui lui confère souvent une image de clan austère, hermétique et attaché aux traditions. Ses armées sont réputées être les plus redoutables de Rokugan et il n'est aucun chef de guerre qui n'a tremblé devant les troupes à la crinière flottante. Le clan du Lion est le clan militaire par excellence à l'image de sa personnalité emblématique, Matsu Gohei. Puissance militaire incontestée, les armées du clan ont toujours servi fidèlement l'Empereur et ont permis de soutenir indéfectiblement ses choix politiques en dépit de la pauvreté relative dans laquelle l'entretiennent sa Majesté et son Champion d'Emeraude, traditionnellement affiliés au clan de la Grue, ennemi juré héréditaire du Lion.

Le clan du lion a toujours révééré la personne de l'Empereur et sa dévotion est sans égale dans tout l'Empire. Les samourais du clan Lion comptent parmi les plus brillants tacticiens de l'Empire et leurs victoires sont légendaires. Certains pourraient cependant critiquer le respect indéfectible du clan du Lion aux traditions ; en outre, sa loyauté obstinée envers l'Empereur est à l'origine de bien des différends avec les autres clans, notamment son principal rival auprès de l'Empereur, celui de la Grue.

### Famille Akodo

Lorsque les Kamis chutèrent sur Terre, tous à l'exception de Togashi s'affrontèrent pour le pouvoir. Akodo et Hantei demeurèrent les derniers debout et Akodo perdit son sang froid et faillit tuer son frère. Hantei, plus rusé, parvint à user cette force contre lui et remporta la victoire. Alors Akodo jura de consacrer sa vie à protéger celle du frère que son aveuglement avait faillit détruire. Témoin de la scène, Togashi formula la prophétie millénaire, « quand le dernier Akodo chutera, ainsi chutera de dernier Hantei ». Depuis, les membres de cette famille sont unanimement reconnus comme les plus fins stratèges de tout l'Empire. Jamais un ennemi n'a vaincu une armée menée par un général Akodo. Diplomates, les membres de cette famille ont la confiance de l'Empereur et représentent le clan à la cour. Parallèlement à cette noble fonction, la famille Akodo possède l'ordre militaire le plus redouté de tout l'Empire: les impitoyables Quêteurs de mort de la famille Akodo, lesquels ont hérité de la rage absolue qui faillit emporter la raison du kami. Les Quêteurs de mort se précipitent en bataille et ne connaissent de répit que dans le massacre pur et simple de tous ceux qui leur barrent la route. Personne n'a le souvenir d'un ennemi ayant affronté un Quêteur de mort qui n'ait avoué avoir eu la plus grande peur de sa vie.



### Famille Matsu

Majoritairement matriarcale, cette famille est le corps armé du clan, sa pure machine de guerre, tant redoutée par ses adversaires. Certains prétendent en coulisse que si les Akodo sont la tête, les Matsu sont les bras. Bien que l'entente entre les deux familles ne soit pas des plus cordiales, leur union sur le champ de bataille est légendaire.



### Famille Ikoma

Historiens, gardien de la mémoire de l'Empire, les Ikoma sont des sages dont les enseignements sont prisés.

### Famille Kitsu

Ce sont des Shugenjas spécialisés dans la communication avec les Ancêtres disparus.



*Combien de Lions faut-il pour changer un champion à Rokugan ?  
Réponse : Quoi ? Un champion !? ... On chaaaaaaaaaaaaaarge !*

*Notes personnelles sur les terres & individus du Lion*



## Le Clan du Phénix

"Parle aux Kami et connais le monde"

*Combien de Phénix faut-il pour changer un lampion à Rokugan ?*

*Réponse : Aucun, merci. Isawa Tsuké a voulu rallumer le dernier qu'on a changé, et vlan, il a crâmé la moitié du clan ! Alors bon, on garde notre petite bougie.*

Fondé par un homme à l'altruisme et au dévouement incroyables, le Clan du Phénix est, à juste titre, considéré comme celui qui compte les meilleurs shugenja de l'Empire. Ses rangs comptent le double de shugenja de celui de tous les autres Clans, sachant qu'ils disposent en plus d'une compréhension supérieure des Elements et des secrets de l'invocation des Kami. Le Clan se compose de brillants érudits et de prêtres pacifiques, dont beaucoup détiennent une puissance considérable. Heureusement, tout ce pouvoir se tempère d'un dévouement envers la non-violence qui, sans être absolu, n'en demeure pas moins dominant dans les rangs du Clan. Le Clan du Phénix s'efforce d'assurer une présence politique aux cours importantes de l'Empire, afin de promouvoir la paix et la modération entre les Clans les plus impétueux. Etant donné que leur devoir envers l'Empereur consiste à étudier et enseigner les secrets du Tao de Shinsei, cela reste tout à fait dans leurs attributions, et bien que certains Clans acceptent mal cette ingérence, on évite de calomnier celui du Phénix pour ces raisons.



Le mot « Shugenja » a de nombreuses significations à Rokugan : sage, prophète, sorcier, prêtre. Les shugenja les plus puissants de tout l'Empire sont issus du clan du Phénix. Alors que la guerre faisait rage entre les kamis et leur frère, Fu-Leng, un petit homme nommé Shinsei obtint une entrevue avec le premier Empereur. Hantei. Shiba nota scrupuleusement la teneur de cet entretien et ses écrits, connus depuis sous le nom du Tao de Shinsei, sont devenu l'essence même de la religion rokugani. Il revint dans son clan porteur de la relation de cet entretien qui en restituait les moindres détails et nuances. C'est la raison pour laquelle, de tous les clans, c'est celui du Phénix qui a la compréhension la plus fondamentale de la Vieille Religion de Rokugan et de la « nouvelle voie » de Shinsei. C'est le clan du Phénix qui, de ces deux croyances, n'en fit qu'une, aujourd'hui commune à tout l'Empire. Mais, à l'inverse du clan du Crabe, le clan du Phénix, tout entier à son étude du sublime, négligea ses samouraïs. Chaque jour passé en méditation contemplative et en étude de textes anciens ne sera plus jamais consacré à l'étude des techniques de combat et de la maîtrise de l'épée.

Si vous cherchez les réponses aux questions mystiques, si vous vous interrogez sur les mystères de la nature et des éléments, si vous cherchez les plus puissants shugenja de tout l'Empire, c'est aux portes du clan du Phénix qu'il faudra aller frapper. Pacifiste par nature, le Phénix préfère se consacrer à l'étude de la nature humaine et à la philosophie des éléments. Berceau de toutes les magies, c'est au Phénix que de nombreux clans doivent leurs familles de shugenja. Parmi elles, sitons luchi de la Licorne qui choisit de quitter le Phénix pour suivre Shinjo, Asahina du clan de la Grue ou encore Agasha, qui rejoignit Togashi dans son exil montagneux après avoir quitté son clan natal.

C'est au cœur de la plus secrète des cités Phénix qu'est née un jour la magie des Fortunes, puissance dont Isawa, le plus grand magicien de l'histoire, fut le récipiendaire. Gardien de la philosophie et de la religion, le clan subit la jalousie de ses voisins et leur mépris pour se tenir si éloigné du souci de protection de l'Empire. Pour autant, ces mesquineries sont injustifiées, car le Phénix, tout autant que le Crabe, sait qu'il n'est pas nécessaire d'être courageux sur le champ de bataille pour être grand, et qu'un homme n'a de valeur que dans la justesse de ses décisions. Tel l'oiseau mythique, le clan du Phénix renaît toujours de ses cendres. Meurtri, blessé, endeuillé, mais vivant...



### Famille Shiba

Descendante du kami Shiba, elle ne dirige pourtant pas le clan même si par tradition, le champion a toujours été un Shiba. Le pouvoir politique repose entre les mains de la famille Isawa, descendants de celui devant lequel le kami s'agenouilla. Au cours des Premiers Jours de Tonnerre, il y a mille ans de cela, Isawa promit de combattre Fu-Leng pour la survie des siens mais fit promettre en échange au kami Shiba de veiller à jamais sur les Isawa. Cette promesse prononcée par le kami est le symbole pour tous les Shiba du dévouement aveugle, du sens du devoir et de l'honneur qui dicte aujourd'hui encore la conduite de cette noble et belle famille. Bushis au cœur d'un clan de shugenja, les Shiba prônent souvent une intervention militaire pour résoudre des problèmes devant lesquels la diplomatie et la courtoisie rendent les armes. Régulièrement empêchés par le Conseil des Cinq, les bushis Shiba remplissent néanmoins avec fierté, courage et honneur leur rôle de protecteurs du clan, même s'il convient d'admettre que la magie des Isawa est bien plus puissante que les meilleurs aciers. Lorsque les shugenja Isawa sont en déplacement, les Shiba endossent la responsabilité de « Yojimbo », les gardes du corps, respectant ainsi la promesse millénaire du premier Shiba.



### Famille Isawa

Le premier Isawa fut le plus grand de tous les shugenja de l'histoire et il est celui à qui l'on attribue la découverte des secrets des arcanes. Les écoles de cette famille forment et éduquent les plus prestigieux shugenja dont sont issus traditionnellement les Cinq Maîtres Élémentaires, ceux qui partagent un lien unique avec chacun des éléments et qui forment le célèbre et redouté Conseil des Cinq, entre les mains duquel reposent tout le pouvoir et l'avenir du clan. Shiba Tsukune, Championne du Clan a exigé qu'une

sixième place soit réservée à la famille Shiba, et souhaite qu'un membre de sa famille soit éduqué par les écoles Isawa et siège au Conseil.

### **Famille Asako**

Descendante de Dame Asako, compagnon du kami Shiba, les membres de cette famille enseignent la Voie des Hommes aux « Henshin », sorte de samurais mystiques. Cette famille de shugenja est également reconnue pour être la gardienne de l'histoire de l'Empire, fonction qu'elle partage avec la famille Ikoma du clan du Lion. Poursuivant ainsi l'œuvre de Shiba, les Asako recueillent toutes les légendes et les histoires de l'Empire, donnant une version parfois différente de celle des Ikoma, surtout quand on en vient à parler des règnes des Empereurs.



### **Famille Agasha**

Agasha fut la seconde disciple de Togashi. Elle enseigna à ceux qui la rejoignirent les arts étranges issus de son admiration pour les créations du Soleil (Amaterasu) et de la Lune (Onnotangu). Les écoles de shugenja de la famille Agasha forcent la curiosité de celles des autres clans, incapables de comprendre d'où les Agasha puisent leur force. À plusieurs reprises, des shugenja d'autres clans ont été invités à étudier chez les Agasha, et à les écouter, ils en sont revenus avec davantage de questions que de réponses. Également réputées pour leurs fonderies, les écoles Agasha forgent les lames les plus incroyables de l'Empire.



*Notes personnelles sur les terres & individus du Phénix*

## Le Clan du Scorpion

"Je sais nager"

Combien de Scorpions faut-il pour changer un champion à Rokugan ?  
Réponse : Tu déconnes ou quoi ? On ne va pas remettre la lumière !

Bien des grandes pièces, des meilleurs poèmes et des oeuvres de fiction de Rokugan font intervenir un traître du Clan du Scorpion, cela n'a rien d'un hasard. Le Clan du Scorpion représente l'antithèse de tout ce en quoi croient les autres Clans Majeurs et il se retrouve ainsi unanimement haï. Tel est son choix et il ne pourrait en être autrement. A la formation initiale de l'Empire, le Kami Bayushi s'entretint avec le petit prophète Shinsei, qui lui conta la parabole du scorpion qui traversa une rivière sur le dos d'une grenouille. Le scorpion ne savait pas nager, expliqua-t'il à la grenouille, et ne pouvait donc la piquer, car la mort de celle-ci n'aurait fait que le noyer. Pourtant, au milieu de la traversée, le scorpion planta son dard dans la grenouille. Mourante, celle-ci demanda au scorpion pourquoi les avoir tous deux condamnés. Le scorpion se contenta de répondre : "Je sais nager". Bayushi en fit sa devise et, sur ordre de l'Empereur, il conçut un Clan qui allait accomplir toute tâche jugée nécessaire, toute tâche dont l'Empereur ne pourrait demander l'exécution sans perdre son honneur. Le Clan du Scorpion est l'Âme damnée de l'Empereur, le traite nécessaire pour que la haine des autres Clans soit concentrée sur lui et ne se focalise jamais sur l'Empereur. Quel que soit votre secret, un membre du clan du Scorpion, quelque part, le connaît. Les membres de ce clan sont les maîtres du double jeu et du subterfuge. Beaucoup disent que le clan du Scorpion sert de couverture à une famille de ninja, mais au jour d'aujourd'hui personne n'en a rapporté le moindre commencement de preuve. Durant les milliers d'années du règne de la dynastie Hanteï, le clan du Scorpion s'est révélé être un allié de choix pour tous les clans. Les membres de ce clan sont des espions qui monnaient leurs informations. Une fois que l'on a passé un accord avec un scorpion, on ne finit jamais vraiment de payer sa dette. Traditionnellement masqués, les Scorpions subissent l'opprobre et la méfiance des autres clans, ce qui est le résultat recherché et même la philosophie première du clan. Utiliser ce qu'il sait ou que les autres croient qu'il sait comme une arme contre ses ennemis. C'est dans sa tête qu'un Scorpion est dangereux. C'est ce qui est traduit par cet autre proverbe: «le fou qui regarde un scorpion regarde son dard et oublie qu'il possède aussi des pinces». Détenteurs des secrets de l'ombre, le Scorpion ne se cache pas. Au contraire. Plus il est visible, plus ses ennemis sont persuadés qu'il sait tout, car il faudrait être fou pour oser braver la colère de ses ennemis avec une telle arrogance, à moins d'être sûr de soi.



Le bras droit de l'Empereur est le Lion, son bras gauche est la Grue, mais qui se charge des basses oeuvres, qui se chargent d'être sa main dans l'ombre? Le clan du Scorpion. Lorsque que le kami et premier Empereur Hantei repartit les tâches entre ses frères et sœurs, il demanda à Bayushi, le seul en qui il avait confiance, de sacrifier son honneur pour connaître les secrets cachés dans les ombres. D'où ce proverbe rokugani: «Si un homme possède un secret, il y a au moins un Scorpion qui le connaît...».

### Famille Bayushi

Les Bayushi sont les descendants du kami. Ils sont les bushi et les courtisans du clan. Ils abritent aussi les fameux ninjas, espions de l'Empereur et de leur Champion depuis que Hantei l'a demandé à Bayushi. Évidemment, pour la population, ce ne sont que superstitions paysannes sans fondements car nul ne les a jamais vus. La ruse, la rapidité et l'exploitation des faiblesses, voire le poison sont leurs armes, et la langue d'un Scorpion est aussi affûtée que son katana. C'est aussi la famille de deux des personnages mythiques de l'histoire récente de Rokugan: la fameuse Bayushi Kachiko, séductrice redoutable et manipulatrice accomplie et son premier époux, Bayushi Shoju.



### Famille Soshi

Des deux familles de shugenja du clan, c'est la principale. Ils pratiquent une magie étrange basée sur les ombres.

### Famille Yogo

Cette famille est paradoxale. Ses tours forment l'une des forteresses principales du clan. Leur ancien daimyo a réuni les parchemins noirs contenant l'âme de Fu-Leng le Dieu Sombre. C'est une famille de Shugenjas.



### Famille Shosuro



Sur les acteurs Shosuro, des chapitres entiers ont été écrits sans contenir un mot de vrai. Shosuro fut la fille ou le fils mortel de Bayushi, qui lia son âme à la sienne. Il est presque impossible de savoir si oui ou non, l'on a affaire à un l'un d'eux, tant leur maîtrise du déguisement et du mimétisme demeure inégalable. Ils sont aussi les maîtres des poisons, faisant d'eux de parfaits assassins. Ils sont les vrais espions du clan, ceux qui seraient le plus proche de ceux que les paysans appellent ninja dans leurs contes.



*Notes personnelles sur les terres & individus du Scorpion*



## Le Clan de la Mante

"Nous sommes les enfants de Tonerre"

*Combien de Mantes faut-il pour changer un  
lampion à Rokugan ?*

*Réponse : Nan mais vous déconnez ? Vous croyez  
vraiment qu'on va s'occuper de votre lampion ? On  
n'a déjà pas de forteresse à nous...!*

La seule existence du Clan de la Mante en tant que Clan Majeur de Rokugan donne tout son crédit aux paroles suivantes de Shinsei : "La Fortune sourit aux hommes mortels". Le Clan de la Mante est issu de Hida Kaimetsu-Uo, fils de Hida Osano-Wo et d'une femme Matsu. Kaitmetsu-Uo ne fut pas choisi comme hériter par son père et décida donc de partir de son côté pour établir ses propres terres du côté des Îles de la Soie et des Epices, au large des côtes de l'Empire. Avec ses fidèles, il fonda là le premier Clan Mineur de l'Empire (cette revendication pourra être contestée par le Clan du Renard). Des siècles plus tard, durant la Guerre des Clans, le Clan de la Mante joua un rôle central dans la défense de l'Empire contre l'Outremonde.

Quand Yorimoto le Champion du Clan demanda le droit de figurer comme l'égal des Champions des Clans Majeurs, on accéda à sa requête, ce qu'un décret impérial entérina. Depuis cette époque, le Clan s'efforce de prouver à chacun, y compris à lui-même, d'être véritablement digne du statut de Clan Majeur et de remplir son devoir de patrouille des mers de Rokugan avec sa gigantesque flotte de kobune. La victoire à la clé, la Dynastie Toturi fut créée et le Clan de Mante obtint son statu de Clan Majeur. Depuis ce temps, trois familles ont rejoint le Clan et ensemble, ils se tiennent droit et fier parmi leurs camarades en tant que maison du Clan de la Mante. Malgré leur position comme égal des autres Clans Majeur, la Mante reste quelque peu à l'écart de leurs pairs. Ils sont séparés tant par la géographie que la philosophie, car la Mante croit en leurs coeurs que les autres clans ne les ont pas vraiment acceptés et ne le feront peut-être jamais vraiment.



### Famille Yoritomo

On la dit composée de Bushi employant des techniques paysannes, mais aussi on les soupçonne de cautionner, voir même d'être à l'origine, de la piraterie qui sévit près des côtes. Mais cette famille, la plus grande du clan, englobe de nombreuses égoles de tous types aussi bien bushi, shugenja et courtisan. La navigation et le commerce sont des activités qui leur ont permis de prospérer.



### Famille Moshi

Anciennement le Clan du Mille-pattes, cette famille est composée de Shugenja femmes qui vouent un culte à Dame Soleil.

### Famille Tsurushi

Né de la discorde entre les clans du Lion et du Scorpion, le clan de la Guêpe était un jeune clan qui connaissait les premières difficultés liées à l'indépendance. Forcés de subvenir à leurs besoins sans réellement posséder de terres cultivables, leurs Bushis sont devenus des chasseurs de primes. Aujourd'hui ils ont intégrés le clan de la Mante en tant que membres de la famille Tsuruchi.



### Famille Kitsune

Anciennement le clan du renard, cette famille est composée de Shugenja, très proche de la Nature, des animaux et fort respecté à la cour impériale. Bien souvent, l'Empereur a eu du mal à se montrer impartial face à leurs régulières batailles face au clan du Lièvre.



## Quelques clans mineurs

*Akidaï Mirumoto : « Si celui qui dit du mal de moi savait  
exactement ce que je pense de lui, il en dirait bien davantage »*

Le **Clan du Blaireau** fut fondé afin de veiller sur la Grande Muraille du Nord, la chaîne montagneuse qui sépare l'empire des steppes Yobanjin et des franges du désert des Sables Brûlants. Bien que les clans du Dragon, du Phénix (et par la suite de la Licorne) se partagent la suzeraineté des contreforts de cette chaîne, il fut jugé plus prudent de créer un clan qui aurait pour tâche exclusive de guetter un éventuel envahisseur. Le clan du Blaireau est certainement le plus retiré de tous les clans de l'Empire et il est très rare qu'un de ses représentants quitte ses terres, voire même s'aventure au delà des frontières de ses voisins. Les fondateurs de ce clan étaient membres du Crabe et il semble que leurs descendants en aient conservé les manières rustres. Comme aucune armée n'a jamais tenté d'envahir l'empire par le nord de puis les origines et que la puissance militaire du Blaireau n'est rien comparée à celle des trois clans majeurs voisins, certains pensent que le clan du Blaireau n'a en fait aucune raison réelle d'exister. Cependant, comme il réside dans des terres sans intérêt et que la plupart des samurais de l'Empire connaissent tout juste son existence, on se contente de laisser le Blaireau à sa destinée.



**Clan du Lièvre** : Lorsque le sorcier fou Luchiban s'évada de sa tombe et rassembla dans le secret une armée de maho-tsukai et de morts-vivants près de la Forêt de Shinomen, il pensait frapper l'empire et remporter des victoires importantes par la surprise. Un simple ronin qui parvint à alerter les armées de l'Empereur et à retarder le sorcier fou avec l'aide d'autres errants modifia considérablement ses plans et finit par causer sa perte. L'Empereur reconnaissant autorisa le ronin à fonder un clan à proximité de la forêt où Luchiban avait rassemblé ses forces en secret. Depuis cette époque, le Clan du Lièvre rassemble toutes les informations qu'il peut trouver sur les pratiquants des arts noirs et considère comme sa mission de lutter contre eux. Le Lièvre travaille parfois avec d'autres groupes aux objectifs similaires comme les Inquisiteurs Asako du Phénix ou les Chasseurs de Sorciers Kuni du Crabe.



**Clan de la Tortue** : Après que les navires gaijin aient bombardé la capitale lors de la Bataille du Cerf Blanc, l'empereur Hantei X qui succéda à l'impératrice tuée durant les combats mandata Agasha Kasuga et lui ordonna de fonder une maison mineure. Kasuga et ses suivants eurent pour tâche à la fois de veiller sur les côtes de la capitale mais aussi de prévenir toute nouvelle menace étrangère venue de la mer. Bien que les gaijin vaincus n'aient jamais fait reparler d'eux, le clan de la Tortue agit en partenariat avec les armées qui défendent la capitale et veille notamment sur ses quais et le front de mer. Les samurais de la Tortue sont réputés dans la capitale pour leurs excellents rapports avec la population près des quais. Autre particularité de la Tortue, son fondateur Kasuga refusa d'en devenir le daimyo en titre et tous ses successeurs prétendent que le véritable daimyo de la Tortue est l'Empereur, bien qu'il soit censément occupé à des choses trop importantes pour diriger directement ce petit clan. En dehors de la capitale, peu de gens sont en mesure d'en dire davantage sur la Tortue. Il en est pour dire cependant à mots couverts que ses rapports avec le petit peuple des quais de la capitale sont parfois douteux et entachés par des intérêts qui n'ont pas grand-chose à voir avec la mission officielle de la Tortue...



**Clan du Moineau** : Durant l'année 400 du calendrier impérial, le seigneur Doji Onegano eut le malheur d'attirer sur sa maison la réprobation du champion de son clan, alors que la Grue et le Crabe tentaient de trouver une solution à leur conflit à propos de la famille Yasuki. En effet, le fils d'Onegano, Suzume, eut le malheur de déclarer en public que si l'argent et la richesse étaient à la source de cette guerre civile, autant les laisser aux paysans pour qu'ils s'en occupent. Le jeune Suzume était assez réputé pour son franc-parler et sa naïveté. La plupart des historiens pensent qu'il parla simplement sans réfléchir, ou que sa remarque était probablement une manifestation d'humour assez déplacée. Mais le champion de la Grue ne perçut pas du tout les choses ainsi. Il songea au fait que tout comme les Yasuki quelques années plus tôt, le seigneur Onegano venait en fait de lui jeter un affront à la figure en critiquant la politique du clan et en se cachant derrière son fils pour ce faire. Plus grave encore, les propos de Suzume se répandirent rapidement et un certain nombre de gens prétendirent y voir une idée vraiment originale, d'une grande justesse et d'une grande humilité. Des samurais en quête spirituelle, des paysans et des mystiques ne tardèrent pas à montrer un certain respect envers Doji Suzume et Doji Onegano. Les alliés d'Onegano prirent cet incident comme un témoignage de la grande honnêteté de leur ami ainsi que de son fils. Les partisans du Champion eux ne virent là que duplicité et trahison. Mais dans l'intervalle, la guerre prit fin et un édit impérial ordonna à Doji Suzume et son père de quitter le clan de la Grue.



Le Fils du Ciel, ordonna que les exilés soient placés en charge d'une zone frontalière sans intérêt, que les deux belligérants rendirent au trône en signe de bonne volonté. Reprenant les propos de Doji Suzume, l'Empereur convia le jeune homme et son père à mener jusqu'à ces terres dures et ingrates ceux qui voudraient les suivre afin de mettre en œuvre les idées originales qu'ils avaient. En échange, la famille Seppun accepta de prendre en charge les terres qui avaient été jusqu'alors confiées à Onegano. Celui-ci préféra se retirer du monde et souhaita bonne chance à son fils avant de se raser le crâne. Agé d'à peine dix-sept ans, Suzume était bien embarrassé avec ses nouvelles responsabilités. On lui avait donné la direction d'un nouveau clan mineur, le clan du Moineau censé chercher dans la pauvreté et l'humilité l'éveil spirituel. Le jeune seigneur avait des terres particulièrement ingrates à gérer, des suivants dont il ne savait rien pour la plupart et ni les alliés, ni la richesse sur lesquels son père avait pu compter. Cependant, sa tante Doji Masako demeura à ses côtés malgré son grand âge et elle sut l'aider à jeter les bases de la philosophie de frugalité, de persévérance et d'humilité qui caractérise encore les samurais du Moineau.

*Notes personnelles sur les terres & individus de la Mante et des Clans mineurs*

## Gloire, Statut & Honneur

La gloire mesure la renommée d'un individu au sein de l'Empire, et le résultat de la reconnaissance de ses actes. Les individus qui participent à des événements sensationnels, comme les officiers militaires ou les duellistes, parviennent plus facilement à une gloire élevée, tandis que les individus discrets, comme les érudits et les scribes, ont bien moins de chances d'être reconnus. La gloire mesure donc la notoriété, mais n'a rien à voir avec l'honneur ou le statut. Une plus haute gloire poussera les gens à vous respecter, ou à vous craindre, selon votre réputation, mais personne n'a d'obligation à vous obéir sous prétexte que votre gloire est plus élevée.

De manière quelque peu surprenante, certains individus de très haut rang social ont une gloire relativement réduite, comme l'Empereur ou les daimyos des Familles impériales, qui ne sortent guère d'Otosan Uchi et que peu de gens savent reconnaître.

Tout comme pour l'honneur, chaque rang est composé de 10 points, et les gains ou pertes de gloire se traduiront toujours en points. Les gains et pertes de gloire seront décidés par le MJ, mais globalement, vous aurez de grandes chances d'en obtenir dans les batailles rangées.

**Le statut** mesure le rôle et l'influence d'un individu. Ceux qui disposent d'un statut élevé ont accès à plus de richesses ou de ressources en général que quelqu'un d'un statut inférieur. Les seules manières d'accroître son statut sont d'obtenir une promotion dans la hiérarchie familiale ou dans la magistrature, ou de faire un mariage avantageux.

Les rangs de statut peuvent être décrits ainsi :

- Statut 10 : Empereur
- Statut 9.9 : Impératrice
- Statut 9.5 : Voix de l'Empereur
- Statut 9.4 : Enfant de l'Empereur
- Statut 9.3 : Daimyo de famille impériale
- Statut 9 : Champions Joyaux, Chancelier ou Conseiller impérial
- Statut 8 : Champion de clan majeur
- Statut 7.5 : Champion de clan mineur
- Statut 7 : Héraut impérial, Trésorier impérial, Daimyo de famille majeure, Commandant d'armée
- Statut 6 : Hatamoto, Gouverneur de province, Commandant de plusieurs légions
- Statut 5.5 : Commandant d'une légion
- Statut 5 : Gouverneur de cité, Commandant de compagnie, Daimyo de famille vassale
- Statut 4.7 : Karo
- Statut 4.5 : Magistrat d'Émeraude, Magistrat de jade
- Statut 4 : Magistrat de clan
- Statut 3 : Gunso, Samuraï de famille impériale
- Statut 2 : Diplomate, Gokenin
- Statut 1 : Samuraï standard de clan, soldat, moine
- Statut 0 : Ronin ou Heinnin
- Statut -1 : Geisha
- Statut -5 : Bourreau
- Statut -8 : Fossoyeur

**L'honneur** reflète principalement la manière dont un samuraï évalue sa propre capacité à adhérer aux principes du Bushido et à obéir aux tâches assignées par son seigneur.

Bien que l'honneur soit initialement une mesure personnelle, cette caractéristique dispose aussi d'un aspect externe car l'honneur d'un samuraï a un grand impact sur la manière dont il se comporte et donc sur la manière dont les autres le perçoivent.

Vous commencez avec l'honneur indiqué par l'école que vous choisissez. Certains avantages ou désavantages peuvent faire varier ce score de départ. Au cours d'un scénario, il peut vous arriver de gagner ou de perdre de l'honneur, en fonction de ce que vous faites. Le MJ en sera seul juge. Plus vous avez d'honneur, plus le moindre manquement vous coûtera cher.

Chaque rang est composé de 10 points, et les gains ou pertes d'honneur se traduiront toujours en points. Les rangs d'honneur peuvent être décrits ainsi :

Honneur 0-1 : Chien sans honneur : De tels personnages n'adhèrent que peu ou pas aux principes du Bushido, et ils méprisent ceux qui le font. Ils n'attachent d'importance qu'à leurs propres intérêts, et ce, aux dépens de tout autre si besoin est.

Honneur 2-3 : Peu fiable : Ces personnages ne sont pas particulièrement honorables, mais ils font quelques efforts pour adhérer aux principes essentiels du Bushido, peut-être en raison de leur éducation, ou pour ne pas trop déshonorer leur famille et leur clan. Mais la chose la plus importante à leurs yeux reste eux-mêmes.

Honneur 4-5 : Ce qui est attendu : Cela représente les samuraïs standards. Ils adhèrent aux principes du bushido, mais restent humains, il leur arrive donc de faillir, mais pas au point d'entrer dans une spirale infernale de honte et de déception.

Honneur 6-7 : Exceptionnel : Ces personnages comprennent le sens premier de la puissance morale des principes du Bushido. Ils sont plus à même de résister aux tentations auxquelles un samuraï moins honorable se laisserait aller. Il ne leur arrive qu'exceptionnellement de s'éloigner de la voie de la vertu.

Honneur 8-9 : Une âme pure : Il s'agit d'individus rares ayant réussi à mettre de côté leurs sentiments personnels et à les remplacer par leur dévotion envers le Bushido. Certains les considèrent comme des modèles de vertu, d'autres comme des êtres rigides et inflexibles incapables de dévier de leur ligne de conduite.

Honneur 10 : La Force de Mille Ancêtres : Ce sont les héros les plus vertueux de l'Empire. Ils se positionnent au-delà de tout reproche à l'exception de ceux venant des plus hautes sphères de l'Empire. Ils sont complètement altruistes et dévoués à leur famille, à leur clan et à l'Empereur.



## Principes du Bushido & de Shurido

Tous les samourais doivent vivre selon les principes éthiques, stricts et exigeants réunis par le Bushido (littéralement « La Voie du Guerrier »). La doctrine du Bushido a été établie par le Kami Akodo, fondateur du clan du lion. Elle figure dans ses premiers écrits, notamment l'ouvrage majeur Le Commandement. Elle fut rapidement acceptée par tous les Clans de Rokugan. Quand le rôle de samourai engloba aussi les fonctions de courtisan et de shugenja, le Code du Bushido évolua pour devenir une perception



philosophique complète du rôle et des devoirs des samourais. A l'époque moderne, le Bushido intervient dans le moindre aspect de la vie du samourai. D'ailleurs, les samourais ne cessent de débattre sur la bonne manière d'honorer le Code.

Le Bushido comprend sept Vertus. Elles représentent la manière dont le samourai doit vivre et servir ses seigneurs, le bushido donne la même valeur à chacune des Vertus et le samourai devrait adhérer à chacune avec la même véhémence. Mais dans la pratique, peu de samourai mènent une vie sans défaut. Par ailleurs, tout clan de Rokugan a sa propre perception du Bushido, selon son idée du devoir, de l'honneur et de la vie. La véritable nature du Bushido fait constamment débat dans les cours de l'Empire et la bonne manière de respecter ses Vertus fait rarement l'unanimité, y compris au sein d'un même clan. Chaque Clan, même celui du Scorpion, compte des idéalistes qui s'efforcent d'honorer toutes les Vertus coûte que coûte. Mais chaque Clan, y compris celui du Lion, compte aussi quelques âmes sinistres qui se moquent du Bushido et méprisent ses principes. Le Bushido vient de ce qui préoccupe un souverain : l'harmonie de son état. Rien d'autre. Les lois, l'économie, etc. c'est sensé servir cette harmonie. Elle est ce qui fait la grandeur de la Voie des anciens. C'est ainsi que le Bushido rapproche de la perfection, mais ce n'est pas une perfection égoïste. Celui qui suit le Bushido, donne sans cesse de lui pour les autres. Le Shurido corrompt le principe de base du Code d'Akodo en rapprochant ses Vertus Sombres des vertus du Bushido. En effet, le Shurido est tourné vers l'individualisme : il y a moins de sincérité et d'harmonie dans le Shurido que de jade dans des chiottes.

Les **septs Vertus du Bushido** sont : le **Courage**, le **Devoir**, la **Compassion**, la **Courtoisie**, l'**Honnêteté**, l'**Honneur** et la **Sincérité**.

Les **septs Vertus Sombres** sont : la **Force**, la **Détermination**, la **Volonté**, le **Contrôle**, la **Perspicacité**, le **Savoir** et la **Perfection**.

Le **Courage**, c'est être au dessus de la masse de ceux qui ont peur d'agir. Se cacher telle la tortue dans sa carapace n'est pas vivre. Un samurai connaît le courage héroïque, ta vie n'est alors que risques et danger. C'est vivre totalement, pleinement, merveilleusement. Le courage n'est pas aveugle, il est fait de force et d'intelligence. La peur n'existe plus, il n'y a que respect et prudence. La **Force**, c'est être plus fort que ton adversaire ; t'apportant la victoire. Et en étant très fort, vous pourrez aller loin. Il est facile d'abuser de sa force, surtout quand on en a plein.

Le **Devoir** quand le samurai s'est impliqué dans une affaire, tout ce qui peut en incomber lui appartient complètement. Il est responsable de toutes ces conséquences. Le Samurai est loyal envers tous ceux dont il doit s'occuper. En retour ils lui vouent une féroce fidélité. La **Détermination** c'est aller jusqu'au bout de ce que le devoir ou l'honneur demandent, mais aller jusqu'où ? Il n'y a pas de fin véritable pour les plus grandes entreprises. Mais pour faire quelque chose qu'on juge bien, jusqu'où serait-il prêt à aller ? Il y a de nombreuses choses qui ne sont pas honorables...

La **Compassion** c'est l'entraînement intensif du Samurai qui le rend rapide et fort. Il n'est pas comme les autres hommes. Sa puissance est utile au bien de tous. Il a de la compassion, il aide ses amis en cas de besoin, et si l'opportunité d'aider son prochain ne se présente pas, il poursuit son chemin à sa recherche. La **Volonté** c'est le fait de vouloir ce qui manque ... mais plus vous avez et plus il vous manque ... Et si vous avez tout sauf le trône de l'Empereur, que pourriez vous désirer d'autre ?

La **Courtoisie** donne aux samurais les moyens de ne pas être cruels. Ils n'ont pas besoin de prouver leur force. Un samurai est courtois même envers ses ennemis, sans cette marque de respect nous ne sommes rien d'autres que des animaux. Un samurai n'inspire pas le respect uniquement par sa force dans la bataille mais aussi par la considération qu'il prête aux hommes. La véritable force intérieure d'un samurai se révèle lorsqu'il doit gérer un période de stress. Le **Contrôle** est de maîtriser toutes ses émotions, mais certaines permettent aux samurais de se surpasser. Un samurai qui se contrôle peut être cruel et se détacher de son but premier : servir.

Que l'**Honnêteté** régisse ta vie et tes rapports avec autrui. Aie foi en la justice sans rien en attendre des autres car elle émane de toi. Pour un samurai les nuances d'Honnêteté et de Justice n'existent pas : il n'y a que le bien et le Mal. La **Perspicacité** fait fi de la confiance des autres pour se concentrer sur ses perceptions du monde qui entraîne une vision biaisée des

Le véritable samurai est seul juge de son **Honneur**. Les prises de décisions, la manière de les assumer reflétant qui vous êtes en réalité. Personne ne peut se mentir à lui-même. Le Bushido est un vecteur vers le zen. La différence entre Honneur et **Savoir**, c'est que le savant c'est plein de choses, mais c'est un savoir intellectuel. L'honneur ou la sagesse, c'est intuitif, ça vient du plus profond de votre âme. On ne peut pas être un bon sabreur et chercher à sabrer "scientifiquement".

La **Sincérité** d'un samurai engage celui-ci à mener à bien une chose qu'il a dit : c'est comme si cela était déjà fait : dire et faire sont un seul et même verbe. La **Perfection** biaise cette vertu en tendant vers son idéal : celui du samurai est qui fait du mieux qu'il peut, toutes les tâches qu'il entreprend, si humbles soient-elles. Ainsi tend-il vers l'excellence. Hors la Sincérité n'est pas tant dans l'objectif mais dans le chemin parcouru.

*Notes de Campagne*



*Notes de Campagne*





**Maître du Jeu**

**Nom de la Campagne**

**Feuilles blanches joint au dossier**