



•••• L'EMPIRE •••• D'ÉMERAUDE

*Le Livre des
Cinq Anneaux*



Auteur : Laury « Shiryu » CHABLE

Ressources sur <http://shiryu.weebly.com/rokugagocircn.html>

Du même auteur :

Sacrifices : du Sang et des Larmes (à paraître)

Remerciements

Ceux avec qui j'ai partagé ces parties d'Agôn et qui m'ont suivi dans cette adaptation : Jérónimo, Pat et Dom.

John Harper, Fingolfin et Udo Femi pour leurs réponses à toutes nos questions concernant le jeu et tout simplement, pour avoir écrit et promu ce jeu.

Influences rôlistiques

Le système de jeu est inspiré du jeu *Agôn* de John Harper, dont la VF est éditée chez la *Boîte à Heuhh*.

<http://bah.editions.over-blog.com/pages/Agon-8609475.html>

Vous pouvez trouver un grand nombre d'informations concernant le système de jeu sur le site de *Casus no* où les traducteurs de la VF « Fingolfin » et « Udo Femi » répondent avec sérieux et sympathie :

<http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=24&t=20554&hilit=agon>

L'univers est celui du jeu *Le Livre des Cinq Anneaux*, édité chez *Edge Entertainment*.

http://www.edgeent.com/jeux/collection/le_livre_des_cinq_anneaux

Vous pouvez trouver un grand nombre d'informations concernant l'univers du *Livre des Cinq Anneaux* sur :

http://15r.wikia.com/wiki/Legend_of_the_Five_Rings_Wiki

Illustrations

Logo sur la couverture : **Constellation du Dragon**, CC-by 3.0 Laury « Shiryu » Chable et Bastien « Acritarche » Wauthoz.

Toutes les autres illustrations sont la propriété du jeu *le Livre des Cinq Anneaux*.



Introduction

Ceci est une adaptation du jeu *Agôn* pour l'univers du *Livre des Cinq Anneaux*. Ce document est parfaitement inutilisable sans le livre du jeu *Agôn* pour les règles et sans au moins un ouvrage de la gamme *Le Livre des Cinq Anneaux* pour l'univers.

Pourquoi cette adaptation ?

Le jeu *Agôn* invite à utiliser son système à d'autres époques. Je n'ai donc pas le sentiment de trahir l'auteur par ma démarche.

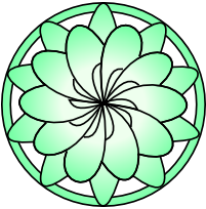
L'univers du *Livre des Cinq Anneaux* propose un univers riche en compétitions entre clans, qui défend le courage et les exploits, avec une notion de destin très forte, une gloire pouvant mener aux portes de l'immortalité, et avec un code d'Honneur liant les personnages par des obligations. Tout ceci me semble parfaitement soutenu par le système d'*Agôn*. Quant à l'intervention de puissances divines, cela a fini de me convaincre.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1 : CHOISIR UN CLAN

Vous devez choisir le clan à qui vous avez prêté allégeance. Généralement, l'appartenance à un clan se fait par la descendance mais cela peut être une faveur accordée ou un choix personnel.

L'Empire



L'Empereur dirige Rokugan depuis Otosan Iuchi. Il est entouré des familles impériales destinées à le servir et à le représenter dans tout l'Empire.

Couleur : Vert

Compétences : Eau, Eloquence, Garde

Le Clan du Crabe



Ce clan rustre et brutal défend l'Empire d'Émeraude contre les hordes de l'Outremonde. Ses membres privilégient la sincérité et s'emportent quand on leur ment.

Couleur : Bleu gris

Compétences : Terre, Soins, Jiu-jitsu

Le Clan du Dragon



Ce clan pratiquant la méditation, reclus dans les lointaines montagnes de Rokugan. Ses membres sont perçus comme énigmatiques et distants.

Couleur : Or

Compétences : Feu, Arts, Mêlée

Le Clan de la Grue



L'épouse de l'Empereur est toujours issue de ce clan très raffiné, ce qui offre beaucoup d'influence à la cour mais procure une réputation de lâches et de flagorneurs.

Couleur : Bleu clair

Compétences : Air, Arts, Iaijutsu

Le Clan de la Licorne



Ce clan revint il y a 300 ans avec des chevaux mais aussi des coutumes et croyances si étranges que ses membres passent parfois pour des "barbares" ou des "sauvages".

Couleur : Violet

Compétences : Eau, Athlétisme, Tir

Le Clan du Lion

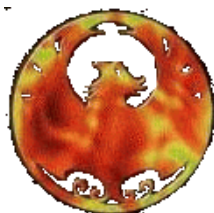


Ce clan est le bras droit de l'Empereur et il se montre particulièrement respectueux des traditions. Ses membres comptent parmi les plus brillants tacticiens de l'Empire.

Couleur : Marron

Compétences : Savoir, Tactique, Mêlée

Le Clan du Phénix



Ce clan étudie le Tao et la religion des kamis, négligeant un peu trop l'art du combat. Ses membres forment les plus puissants des shugenja.

Couleur : Orange

Compétences : Anneau au choix, Savoir, Garde

Le Clan du Scorpion



Quel que soit votre secret, un de ses membres le connaît. Ce clan monnaye ses informations, ce qui en fait un allié de choix pour tous les clans.

Couleur : Rouge

Compétences : Air, Eloquence, Tactique

Les Clans Mineurs



Il existe aussi un grand nombre de minorités : clans mineurs, groupes de rônins, ordres monastiques. En servir un, c'est défendre la cause de tous.

Couleur : Blanc

Compétences : Soins, Athlétisme, Hast

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 2 : CHOISIR UNE FAMILLE ET UNE ÉCOLE

Un sein d'un clan, plusieurs familles ont prêtées allégeance. Certaines descendent du Kami fondateur du clan, d'autres sont issues de mortels qui ont secondé le Kami pour les plus anciennes, ou qui ont accompli de grands exploits à la gloire du clan pour les plus récentes.

L'Empereur

Famille Miya : +2 Eloquence. Portée sur la diplomatie, cette famille cherche à assurer les alliances, porte la voix dans les clans mineurs.

Famille Otomo : +2 Tactique. Ils s'assurent qu'aucune alliance entre clan ne devienne une menace pour l'Empereur.

Famille Seppun : +2 Feu. Cette famille se soucie principalement du bien-être de la famille impériale et de la pérennité du Tao. Plus que toutes autres, elle est pieuse et fanatiquement dévouée à ces deux tâches.

Ecole de courtisan : engager un Duel d'Eloquence contre lui est un acte déshonorant. Ils peuvent assister et écouter toutes les négociations. Etre en désaccord avec eux, c'est s'opposer à l'Empereur.

Ecole de garde : jamais pris en Embuscade. Ils servent d'escorte à l'Empereur et aux personnages les plus notables de Rokugan.

Ecole de héraut : engager un Combat contre lui est un acte déshonorant. Ils sont la voix, les yeux et les oreilles de l'Empereur.

Ecole de shugenja (Air, Eau) : peut donner son dé de Garde en main gauche à qui il veut. Ils connaissent de nombreux sorts de protection.

Ecole de magistrat d'émeraude (élite) : s'il gagne un Duel ou une épreuve en Eloquence, il récupère un handicap de son choix. Ils sont choisis pour leur dévouement et leurs capacités parmi tous les clans. Ils sont dispersés dans l'Empire pour combattre toutes les menaces.

Ecole de bushi du clan de la Tortue : un acte déshonorant par quête de clan favorable à l'Empire n'handicape pas le dé de Nom. Ce clan mineur se charge discrètement des tâches déshonorantes.

Le Clan du Crabe

Famille Hida : +2 Terre. Connus pour leurs jurons et leur grande taille, ses membres défendent l'Empire des hordes de l'Outremonde.

Famille Kaiu : +2 Eau. Ils n'ont d'autre but que de réunir et d'interpréter convenablement les informations qui lui sont rapportées.

Famille Kuni : +2 Savoir. Ils étudient les forces et les faiblesses de l'Outremonde grâce à d'inquiétantes recherches sur la Souillure.

Famille Hiruma : +2 Athlétisme. Ils patrouillent régulièrement au-delà de la Muraille pour ne pas oublier leur héritage volé.

Famille Yasuki : +2 Eloquence. Elle trahit le clan de la Grue et prêche allégeance au clan du Crabe. Elle fait office de lien avec les autres clans.

Ecole de bushi : pas le malus de -1 Mêlée/Hast en armure lourde. Ils portent leurs armures lourdes en permanence, toujours prêts à combattre.

Ecole de courtisan : un adversaire qui perd un Duel d'Eloquence lui offre une Faveur (= dé de Nom pour un PNJ). Ils privilégient et défendent la vérité.

Ecole de duelliste : en Duel Iaijutsu, défense = Terre. Leur robustesse permet souvent d'invalider le coup porté par leur adversaire.

Ecole de shugenja (Terre) : rend une arme Magique pour 2 pts de Vide. Ils cherchent à détruire la Souillure et à se protéger d'elle.

Ecole des damnés : Arts contre 2d10 pour ne pas être souillé (coche 1 case Karma à la création). Ils luttent contre la Souillure par la méditation.

Ecole de chasseur de sorcier : +1 dommage contre les êtres souillés. Ces mystérieux chasseurs combattent la Souillure à l'intérieur des terres.

Ecole d'éclaireur : +2 Positionnement en extérieur. Souvent seuls ou en petit groupe, ils privilégient la vitesse pour survivre en terrain ennemi.

Ecole de lutteur : Manœuvre Spéciale : Prise, Jiujutsu/Air, comme le pouvoir Immobilisation. Leur style est le Kobo.

Ecole de vengeur (élite) : +1 armure en Combat contre les êtres souillés. Ce sont des guerriers aguerris contre les hordes de l'Outremonde.

Le Clan du Dragon

Famille Togashi : +2 Arts. Elevés dans la méditation et la préparation du corps, ces membres sont couverts de tatouages.

Famille Agasha : +2 Feu. Ses membres étudient la magie sous toutes ses formes à travers l'Empire et l'histoire.

Famille Mirumoto : +2 Air. C'est la famille la plus nombreuse et c'est elle qui gère les affaires du clan.

Famille Kitsuki : +2 Eau. Ses membres sont considérés dans tout l'Empire pour leurs dons d'enquête et de déduction.

Ecole de bushi : l'attaque main gauche avec un wakizashi ne subit pas de malus. Ils combattent dans le style Niten avec les deux armes de leur daisho.

Ecole de courtisan : +2 Eloquence. Ils perçoivent le monde de façon logique, se basant sur les faits et non les émotions.

Ecole de duelliste : l'adversaire ne peut pas utiliser de Vide en Duel Iaijutsu ou en Combat contre lui. Faire le vide autour de soi.

Ecole de shugenja (Feu) : l'arme Foudre est Magique. Ils produisent des effets pyrotechniques.

Ecole d'alchimiste : une Récupération en Arts permet de soigner une et une seule blessure. Ils arrivent à enfermer les kamis dans des élixirs.

Ecole de magistrat : défense = Eau contre toutes les manœuvres spéciales. Difficile de les surprendre avec des techniques qu'ils ont déjà vues.

Ecole de moine : le dé de mains nues vaut 1d8. Ils combattent dans le style Kaze-do, la technique de Shinsei, basée sur des frappes puissantes.

Ecole de maître-esprit (élite) : dispose en permanence d'au moins 3 cartes Exploits. Si ce n'est pas le cas, il choisit des cartes libres et leur attribue la valeur 12. Ces shugenja ont peu de sorts mais très efficaces.

Le Clan de la Grue

Famille Doji : +2 Eloquence. Ils sont à l'origine de la plupart des cérémonies et des protocoles du système politique actuel. Ce sont les membres les plus connus et les plus liés à l'Empereur.

Famille Asahina : +2 Savoir. Pacifique et introspective, cette famille dispose d'une des bibliothèques les plus fournies de tout l'Empire.

Famille Daidoji : +2 Terre. Ses membres sont toujours prêts à défendre le clan de la Grue, et pas seulement d'un point de vue militaire.

Famille Kakita : +2 Arts. Cette famille est à l'origine des règles de duel. Ses membres suivent le culte de la beauté propre à la cour impériale.

Ecole de bushi : pas de malus en Portée 1 avec un yari. La vitesse de leurs attaques est surprenante.

Ecole de courtisan : +1 avec le dé qu'il donne dans une Faveur. Les faveurs de ces courtisans sont très recherchées.

Ecole de shugenja (Air) : modifie la portée de ± 1 d'une arme à distance à chaque tour. Il décide avant le jet d'attaque. Ils utilisent les Kamis pour les aider au quotidien.

Ecole de yojimbo : une case blessure supplémentaire à -3 à tous les jets (vaincu). Tenir pour défendre.

Ecole d'éclaireur : s'il décide du lieu de bataille, il peut faire une manœuvre de stratégie avant le 1^{er} jet de Positionnement. Pose de pièges.

Ecole d'archer : +2 Tir avec un arc. Le Kyujutsu devient un art et une philosophie.

Ecole d'artisan : +2 Arts. La perfection peut se trouver en toute chose de la nature, l'art consiste à s'en approcher.

Ecole de magistrat : +2 Eau. Le droit Rokugani reconnaît l'autorité des magistrats et ils savent s'en servir.

Ecole de Kenshinzen (élite) : +3 Air. La perfection du geste.

Le Clan de la Licorne

Famille Shinjo : +2 Athlétisme. Jamais impulsifs, ils préfèrent agir plutôt que de ne rien faire. Et quand ils agissent, ils le font corps et âmes.

Famille Ide : +2 Eloquence. En côtoyant différentes cultures, ils ont appris à s'adapter pour tout type de négociation.

Famille Iuchi : +2 Savoir. En côtoyant les barbares, ils ont appris des connaissances qu'ils sont les seuls à connaître dans tout l'Empire.

Famille Moto : +2 Terre. Ils sont résolus à laver le nom de leur famille de la Souillure qui l'affecte.

Famille Otaku : +2 Feu. Cette famille place la détermination, la loyauté et la droiture au-dessus de tout.

Ecole de bushi : +2 Positionnement à cheval. Ils sont pratiquement nés à cheval.

Ecole d'émissaire : dans une épreuve ou un duel d'Eloquence contre l'Antagoniste, ceux qui ne lancent pas lui doivent une Faveur. Il ne faut pas négliger leur aide indispensable.

Ecole de duelliste : relance son dé de Garde pour 1 pt de Vide. Laisser l'adversaire se découvrir avant de le terrasser.

Ecole de shugenja (Eau) : un déplacement pour 1 pt de Vide pour une cible volontaire (y compris son cheval). Utilise une magie de mouvement.

Ecole d'éclaireur : un déplacement supplémentaire coûte 1 pt de Vide. Privilégie la vitesse.

Ecole de magistrat : peut commettre un acte déshonorant par quête sans cocher de Karma. La fin peut justifier les moyens pour ce clan en marge de la culture traditionnelle.

Ecole de la Garde blanche (élite) : les effets des blessures s'appliquent au tour suivant. Ces bushis défient la mort.

Ecole des Vierges de bataille (élite) : attaque une 2^{ème} fois pour 1 pt de Vide après avoir tué un ennemi. Rien n'arrête leur course.

Le Clan du Lion

Famille Akodo : +2 Tactique. Cette famille enseigne les avantages de la prudence sur l'action elle-même. Ces membres sont à la fois des combattants aguerris et lettrés éclairés.

Famille Ikoma : +2 Savoir Cette famille est la mémoire vivante du clan. Ils gardent une trace de tous les événements dans une grande bibliothèque.

Famille Kitsu : +2 Feu. Ses membres sont les gardiens des ancêtres du clan, de leurs noms et de leurs réalisations.

Famille Matsu : +2 Terre. Cette famille fière et féroce voue une véritable passion pour la guerre. C'est toujours une samouraï-ko à sa tête.

Ecole de bushi : +1 dommage contre les humains. Leur science martiale est si poussée qu'ils excellent dans l'art de tuer.

Ecole de barde : offre des points de Gloire supplémentaires en fin de quête réussie contre une Faveur. La quantité de points de Gloire dépend du dé de Nom du barde (d4=+1 ; d6=+2 ; d8=+3 ; d10=+4 ; d12=+5) Ils content les exploits des samouraïs.

Ecole de shugenja (Eau) : +2 Soins. Ils servent de soutien aux armées.

Ecole de berserker : gagne un succès supplémentaire sur une manœuvre de cri de guerre. Leurs assauts provoquent la peur chez l'ennemi.

Ecole de sodan : donne 1 pt de Vide pour 1 pt de Vide. Ils peuvent communiquer avec les ancêtres et s'attirer leurs faveurs.

Ecole de tacticien : +2 Tactique. Les meilleurs stratèges viennent de ce clan, ils étudient toutes les batailles, même les défaites.

Ecole des Kensai (élite) : +2 Mêlée avec un katana. Les maîtres dans l'art du katana.

Le Clan du Phénix

Famille Shiba : +2 Garde. Cette famille descend du kami mais elle reste aux ordres de la famille Isawa. Ce sont des guerriers pacifiques.

Famille Isawa : +2 Feu. Cette famille est la plus importante du clan. Les "maîtres des éléments" forment un conseil des plus prestigieux shugenja de Rokugan. Leur philosophie est très conservatrice.

Famille Asako : +2 Savoir. Ses membres sont des historiens dévoués et les gardiens d'informations depuis longtemps oubliées. Ils suivent la voie de Shinsei et s'occupe des jeunes clans.

Ecole de bushi : +2 pour empêcher un adversaire d'entrer dans sa zone avec une arme d'Hast. Peuvent former un véritable rideau infranchissable.

Ecole de henshin : +2 à la Faveur gagnée en Méditation. Pose des énigmes aux kamis.

Ecole de yojimbo : Au début d'un combat, il désigne un protégé contre lequel les adversaires ne pourront pas utiliser de Vide. Ces yojimbo concentrent toute l'attention sur eux.

Ecole de shugenja (au choix) : commence chaque quête divine avec une Faveur d10 d'un kami de l'élément choisi. Cette école étudie la magie de tous les kamis.

Ecole d'ishiken (Vide) : commence avec 2 cases de Vide supplémentaires. Shugenja capables de se plonger dans le Vide.

Ecole de Gardien élémentaires (élite, au choix) : +3 dans l'Anneau de l'élément choisi. Shugenja spécialisés dans un seul élément.

Le Clan du Scorpion

Famille Bayushi : +2 Tactique. Cette famille est connue pour son intelligence et sa capacité à s'adapter. Sa devise : "Je sais nager".

Famille Shosuro : +2 Eloquence. Cette famille infiltre toutes les cours grâce à ses talents de diplomatie et de manipulation.

Famille Soshi : +2 Feu. Cette famille est tristement célèbre pour ses liens avec des ninjas dans le passé. Ses membres servent de conseillers pour défendre les intérêts du clan.

Famille Yogo : +2 Savoir. Depuis que cette famille a reçu la malédiction de conduire à leur perte les êtres qui lui sont chers, elle vit recluse dans l'étude de la bibliothèque.

Ecole de bushi : +1 en manœuvres spéciales. Il y a bien des façons de vaincre et il faut les exploiter au mieux.

Ecole de courtisan : +2 Eau. Sous couvert d'une conversation banale, ils sont très doués pour en apprendre bien plus.

Ecole de shugenja : manœuvre spéciale Illusion : Feu/Eau, décide du déplacement de la cible pendant 1 tour/succès. Cette école utilise des illusions et des glyphes de protection.

Ecole de saboteur : +1 sur les dés d'Avantage. Bien se préparer et exploiter au mieux les faiblesses de l'ennemi.

Ecole d'assassins : +2 Athlétisme. Les déplacements de ces agents sont à la limite du surnaturel.

Ecole de Supai (élite) : A la création, il augmente le bonus de 2 dans la Relation de chaque clan (sauf Outremonde). Experts en espionnage, ces courtisans font usage de chantage.

Les Clans Mineurs

Si vous choisissez une famille, vous devez prendre l'école associée.

Famille Chuda : +2 Savoir. Existe dans le plus grand secret.

Ecole de shugenja du clan du Serpent : ne coche pas de case Karma quand ils sont souillés (coche une case Karma à la création). Ils utilisent la maho pour combattre le mal.

Famille Kitsune : +2 Savoir. Elle descend du kami Shinjo.

Ecole de shugenja du clan du Renard : commence chaque quête divine avec une Faveur d6 d'un kami de chaque Anneau, utilisable pour la quête. Ils parlent aux esprits animaux de la forêt.

Famille Mochi : +2 Feu. Dirigée par des femmes.

Ecole de shugenja du clan du Mille-pattes (Feu, Air) : commence chaque quête avec une Faveur d8 d'un kami de Feu et d'un kami Air, utilisable pour la quête. Se consacre au culte d'Amaterasu.

Famille Ichiro : +2 Terre. Vit dans les montagnes au nord du Crabe.

Ecole de bushi du clan du Blaireau : -2 Positionnement, +2 attaque, à annoncer avant tous les jets de Positionnement. Rend coup pour coup.

Famille Kaminsen : +2 Air. Vit dans les neiges des terres de la Licorne.

Ecole de bushi du clan du Cygne : +2 dans une épreuve périlleuse ou de Souillure. Seule une pureté immaculée permet de survivre.

Famille Tonbo : +2 Eau. Sert d'émissaire au clan du Dragon.

Ecole de shugenja du clan de la Libellule (Eau) : +2 Soins. Ils défendent le changement qui, selon eux, mène à l'illumination.

Famille Usagi : +2 Athlétisme. Traque les maho-tsukaï pour s'innocenter.

Ecole de bushi du clan du Lièvre : +2 pour résister à une tentative de les empêcher de se déplacer. Bondissent véritablement sur leurs adversaires.

Famille Yoritomo : +2 Terre. Famille de marins, descend de Hida.

Ecole de bushi du clan de la Mante : Kama : (Mêlée 0) 1d6/1d6 ou 2d6+1 main droite. Ils combattent avec un kama dans chaque main.

Famille Tsuruchi : +2 Tir. Elle doit son existence au fait d'avoir brisé son katana mais d'avoir conservé son honneur grâce à son arc.

Ecole d'archer du clan de la Guêpe : +2 Athlétisme. Cette école forme des chasseurs de prime.

Si vous choisissez de n'appartenir à aucune famille, choisissez une école de la liste ci-dessous.

Pas de Nom de Famille : +1 compétence au choix. Il ne tient qu'à vous d'inscrire votre nom dans l'histoire et de fonder votre propre famille.

Ecole d'éclaireur du clan du Faucon : +2 Eau. Ces éclaireurs arrivent même à discerner l'invisible.

Ecole de bushi rônin : +2 Positionnement en sous nombre. Ces rônins honorables protègent les villages des brigands.

Ecole de duelliste rônin : +2 Iaijutsu. Ne transmettent la technique du Regard de Sun Tao qu'à leurs élèves qui les surpassent.

Ecole de shugenja rônin : attaque Magique contre les kansen et les fantômes. Chassent les mauvais esprits des villages.

Si vous choisissez d'être moine, choisissez un temple.

Moine : commence avec 2 cases de Vide supplémentaires. Ils utilisent des kiho pour accomplir des choses surprenantes.

Les Quatre Temples : +2 Eloquence. Recherche l'illumination en se confrontant au monde et à la société.

Le temple de la Ki-Rin : un Interlude gratuit par quête. Forme des moines itinérants.

Le temple des Sept Fortunes : +2 Arts. Proche de Shinsei, recherche la sagesse dans l'éducation et le raffinement.

Le temple des étoiles : +2 Savoir. Etudie les prophéties.

Le temple de Kaimetsu-uo : A la création, modifie de 1 le bonus ou le malus des Relations de clan (sauf Outremonde). Discret et pacifiste.

Le temple des Sept Tonnerres : +2 Terre. Forge l'esprit par des exercices physiques très durs.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 3 : COMPÉTENCES

Les Anneaux

Le Feu représente la force de l'esprit, les convictions, la détermination...

L'Air représente la vivacité, la grâce, la souplesse...

L'Eau représente la perspicacité, le sens de l'observation...

La Terre représente la force physique, l'endurance...

Les Habilités

Eloquence représente la capacité à communiquer avec autrui en adoptant une attitude adéquate.

Arts représente toutes les activités nobles : forge, conte, cérémonie du thé, peinture, théâtre, musique, ikebana, origami, poésie, danse...

Savoir représente les connaissances : histoire, légende, théologie...

Soins représente la capacité de guérison, magique ou non. On peut répartir les succès entre les Héros lors du Soin d'un Interlude.

Le Physique

Athlétisme représente toutes les actions physiques (course, équitation...).

Iaijutsu représente l'art du duel au katana.

Jiujutsu représente le combat sans arme : frappes, projections, déséquilibre.

Tactique représente la capacité à anticiper.

Le Combat

Tir intègre toutes les armes à distance : arme de jet, arc, magie...

Mêlée intègre toutes les armes de corps-à-corps courtes.

Hast intègre toutes les armes de corps-à-corps longues.

Garde intègre toutes les formes de défense : esquive, magie, parade...

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 4 : ÉQUIPEMENT

Les Armures

Sans armure : pas de dé d'armure.

Armure d'ashigaru : d6 (-1 Tir)

Armure légère : d8 (-1 Tir et -1 Athlétisme)

Armure lourde : d10 (-1 Tir, -1 Athlétisme, -1 Mêlée et -1 Hast)

Les Armes

Choisissez quatre armes au maximum. Les dés d'arme doivent être de la couleur de votre clan pour les distinguer des autres dés.

Yumi : (Tir 2-3) 1d8+1 main droite et bloque la main gauche.

Hankyu : (Tir 1-2) 1d6+1 main droite et bloque la main gauche.

Foudre : (Tir 1-2) 1d8 main droite, réutilisable si Feu est utilisé en compétence créative, accessible uniquement aux shugenja.

Yari : (Hast 0, 1 non réutilisable ou -2) 1d8/1d6.

Bo : (Hast 0) 1d8/1d6, les dés peuvent être inversés avant de les lancer.

Naginata : (Hast 0) 1d8/1d6, +1 main droite.

Katana : (Mêlée 0) 2d6 une main, peut déplacer 1 ou 2 dés dans l'autre main avant un jet.

No-Dachi : (Mêlée 0) 2d8 main droite et bloque la main gauche.

Tetsubo : (Mêlée 0) 2d6 main droite, handicape l'armure adverse 1fois/combat/adversaire sur une attaque réussie.

Tessen : (Mêlée 0) 1d6 une main, +1 sur une manœuvre de Stratégie.

Wakizashi : (Mêlée 0) 1d6 une main, +1 défense en main gauche.

Cheval : peut bouger de 2 zones lors d'un déplacement en extérieur.

Mains nues : (Jiujutsu 0) 1d4 une main, arme naturelle.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 5 : ÉCHELLES

Le Karma

Le Karma représente le temps qu'il vous reste pour accomplir votre destin.

Un samouraï dispose de toutes ses cases, son dé de nom est un d6.

Si vous commencez comme samouraï d'élite, cochez toutes vos cases de Karma jusqu'à la case contenant un 8 incluse, votre dé de nom est un d8 et vous avez une carte Exploit (voir Règles Spécifiques).

Le Vide

Le Vide représente la capacité du samouraï à puiser dans ses ressources et à faire appel aux kamis, à ses ancêtres, aux Fortunes... Votre personnage possède 7 points de Vide à la création.

Pour récupérer son Vide, il faut faire une Méditation durant un Interlude avec l'une des 3 compétences de son clan. Cela se traduit par un entraînement quotidien, des katas, des prières, du recueillement...

La Gloire

Cochez une case sur la 1^{ère} ligne pour chaque Point de Gloire que vous gagnez. Quand vous avez rempli la 1^{ère} ligne, effacez-la et cochez une case sur la ligne 10×

Quand vous dépensez des Points de Gloire pour progresser, cochez les cases sur la 1^{ère} ligne de Rang de Gloire. Quand vous avez rempli la 1^{ère} ligne, effacez-la et cochez une case sur la ligne 10×

Les Faveurs

Les Faveurs représentent les alliances sur lesquelles vous pouvez compter, que ce soit par obligation, par amitié, une dette à rembourser...

Les Faveurs sont chiffrées soit par le dé que vous gagnez quand vous faites appel à cette Faveur, soit par le nombre de Faveurs que la personne vous doit et dans ce cas, vous choisissez la compétence d'aide.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 6 : RELATIONS DE CLANS

Utilisation des relations

Le bonus représente un soutien de la part du clan. Il peut prendre la forme d'un sensei, d'un contact, d'un correspondant, d'une personne reconnaissante, d'un daimyo...

Quand un joueur souhaite utiliser ce bonus, il fait appel à ce soutien. Il peut alors ajouter le bonus au résultat de son jet ou le soustraire au résultat du jet de son adversaire.

La dette étant payée, le joueur diminue le bonus de 1 point. Le bonus ne peut pas descendre en-dessous de 0.

Le malus représente une tension avec le clan. Il peut prendre la forme d'un ennemi juré, d'une vengeance en cours, d'une dette à rembourser...

Quand un adversaire souhaite utiliser ce malus, il rappelle cette tension. Il peut alors soustraire le malus au résultat de son jet ou l'ajouter au résultat du jet du joueur.

La tension étant apaisée, le joueur augmente le malus de 1 point. Le malus ne peut pas monter au-dessus de 0.

Souillure : utiliser un bonus avec l'Outremonde souille (coche 1 case de Karma).

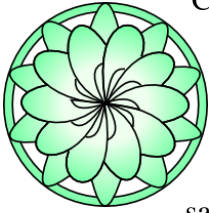
Evolution des relations

Quand le joueur réussit une quête de clan, son bonus augmente de 1 dans la relation avec ce clan et éventuellement dans la relation avec les clans soutenus par cette quête.

Généralement, la quête va à l'encontre d'un ou de plusieurs autres clans. Le malus diminue de 1 dans sa relation avec le ou les clans défavorisés par la réussite de cette quête.

Un clan peut au même moment offrir un bonus et un malus.

L'Empire



C'est l'Impératrice Kachiko qui règne à Otosan Iuchi quand le jeune Hantei 39 est faible. Mais quand va bien, il en est inquietant. Les familles impériales, bien que très affaiblies par les deux coups d'état, continuent de servir et de représenter l'Empereur dans tout l'Empire sans trop savoir quelle est la politique actuelle.

Représentants : Kachiko, Otomo Kobuhan, Hantei 39

Empire (+2/-1) : Avec un Empereur inquietant et une Impératrice et son fils Daiyu qui ne sont pas de la lignée Hantei, Otomo Kobuhan rappelle qu'il est un descendant légitime de Hantei 37.

Crabe (+0/-2) : Ce clan a failli à sa mission en levant des armées de l'Outremonde pour faire route vers la capitale pour revendiquer le trône.

Dragon (+0/-0) : Ce clan semble suivre une autorité autre que l'Empire.

Grue (+1/-0) : Ce clan a perdu beaucoup en prestige, en influence et en or.

Licorne (+1/-0) : La cavalerie de la Licorne a fait échouer les deux coups d'état. Ce clan est toujours à la recherche d'une reconnaissance.

Lion (+2/-1) : Ce clan est prêt à tout pour montrer sa fidélité à l'Empereur et dépasser enfin son rival de la Grue en influence politique. Mais certains remettent en cause l'Empereur et l'Impératrice actuels.

Phénix (+2/-0) : Le conseil des 5 Maîtres élémentaires a répandu la Consommation et s'est livré à de terribles expériences. C'est une lourde dette à payer.

Scorpion (+1/-1) : Ce clan est officiellement dissous depuis son coup d'état raté. Il survit dans l'ombre, toujours prêt à servir sa dernière représentante, toujours prêt à faire disparaître la lignée Hantei.

Mineurs (+1/-0) : Avec la Guerre des Clans et l'affaiblissement du pouvoir impérial, ces clans veulent s'affirmer.

Outremonde (+2/-2) : Fu Leng a disparu mais il semble plus prêt que jamais à revenir pour s'emparer du trône.

Le Clan du Crabe



Dans sa tentative de coup d'état, le clan du Crabe s'est allié aux créatures de l'Outremonde, pensant pouvoir les garder sous son contrôle. Mais il n'a fait que les conduire à leur maître. Hida Kisada a payé de sa vie pour découvrir la véritable nature de l'actuel Empereur. Et beaucoup ont été souillés durant le siège de la capitale.

Représentants : Hida Yakamo, Kuni Yori, Yasuki Taka

Empire (+0/-1) : L'Empire est en ruine et envahi de créatures de l'Outremonde, il n'est donc pas prêt d'oublier cette faute.

Crabe (+2/-0) : Nul ne peut comprendre le choix du clan du Crabe s'il n'est pas de ce clan. Eux restent solidaires dans la tâche qui leur incombe.

Dragon (+0/-0) : Le clan du Dragon est bien mystérieux mais pour le clan du Crabe, cela va au-delà de l'incompréhension.

Grue (+1/-1) : Ce clan est dévasté par les créatures de l'Outremonde et pourtant, il a pu prendre conscience de la difficile mission de leur voisin.

Licorne (+1/-0) : Ces clans sont des alliés fidèles contre la Garde Noire.

Lion (+0/-1) : Avant le coup d'état du Crabe, jamais deux clans ne s'étaient affrontés si violemment.

Phénix (+1/-0) : Difficile de blâmer un clan d'avoir pactisé avec des onis après 1000 ans de lutte alors que les Cinq Maîtres ont fait bien pire lors de leur seule tentative de combattre la Souillure.

Scorpion (+1/-1) : Ce clan aurait réussi son coup d'état si le clan du Crabe avait accepté son offre d'alliance, évitant ainsi toutes ces souffrances à l'Empire. Pourtant, le clan du Crabe est l'un des seuls à ne pas avoir craché sur le cadavre du clan du Scorpion à l'agonie après sa dissolution.

Mineurs (+1/-0) : Le clan du Crabe reconnaît toujours la valeur des clans mineurs quand il fait appel à eux, ce qui arrive souvent.

Outremonde (+1/-2) : Comme cette défaite est amère mais le clan du Crabe a goûté au pouvoir de la Souillure, il y reviendra.

Le Clan du Dragon



Sous les ordres de son champion, ce clan sort enfin de ses montagnes pour défendre l'Empire. Mais leurs actions semblent viser des objectifs mineurs, ou se contentent d'aider les autres clans, notamment les clans Mineurs. Quant à Mirumoto Hitomi, la daimyo de la famille la plus puissante, elle est toujours en deuil de son mari.

Représentants : Mirumoto Hitomi, Togashi Yatsu, Togashi Yokuni

Empire (+1/-1) : La sortie de ce clan après 1000 ans sans s'impliquer provoquent des réactions assez mitigées.

Crabe (+1/-0) : Togashi a offert la Main de Jade à Hida Yakamo, le purifiant de sa Souillure et offrant à son clan la possibilité de se racheter.

Dragon (+2/-1) : Hitomi semble changée depuis qu'elle porte la Main d'Obsidienne, Yokuni s'est révélé, Yatsu songe au trône impérial. L'avenir n'a jamais été aussi incertain.

Grue (+0/-0) : Deux clans très distants, géographiquement et politiquement.

Licorne (+1/-0) : Le clan du Dragon a toujours guidé ce clan depuis son retour.

Lion (+0/-1) : Pourquoi ce clan n'est pas sorti avant et pourquoi n'aide-t-il pas le clan du Lion ?

Phénix (+1/-0) : Une leçon de modestie pour ce clan qui se pensait le plus proche des kamis et le plus sage dans la connaissance du Tao.

Scorpion (+0/-1) : Si Togashi savait, pourquoi ne pas avoir soutenu le coup d'état du clan du Scorpion ?

Mineurs (+2/-0) : Le clan du Dragon défend les temples et soutient les rônins durant la Guerre des Clans.

Outremonde (+1/-2) : Togashi a toujours été le frère ennemi de Fu Leng mais cette fois, il y a une touche avec Hitomi.

Le Clan de la Grue



La guerre a ravagé ses terres, le faux Hoturi a nui à sa crédibilité, l'aide des clans mineurs a vidé ses caisses et pour la 1^{ère} fois de l'histoire, l'impératrice n'est pas issue du clan. Le clan a perdu la Grue de Fer et aucun héritier en vue pour la famille Doji.

Représentants : Doji Kuwanan, Doji Hoturi, Daidoji Uji

Empire (+0/-1) : Kachiko se montre très dure avec le clan de la Grue.

Crabe (+0/-1) : Ce clan ne s'en veut pas trop de sa faute quand il voit le mal que cela a produit chez son voisin.

Dragon (+0/-0) : 2 clans très distants, géographiquement et politiquement.

Grue (+2/-0) : Le clan ne s'est jamais retrouvé aussi faible et aussi isolé. Heureusement, ses ennemis aussi.

Licorne (+1/-0) : Le clan de la Grue a toujours soutenu politiquement ce clan, certes pour contrer le clan du Lion, mais cette dette est importante.

Lion (+0/-1) : Un ennemi millénaire mais avec Kachiko et les terres de la Grue ravagées, les cartes sont redistribuées.

Phénix (+1/-0) : Une politique pacifiste commune.

Scorpion (+0/-1) : La Grue de Fer, ancien Champion d'Emeraude, a appliqué avec zèle l'ordre d'extermination de ce clan.

Mineurs (+1/-0) : Le clan de la Grue a toujours fait appel à eux et les paye grassement pendant la Guerre des Clans.

Outremonde (+1/-1) : Le clan de la Grue est si ignorant de la Souillure qu'il est aisé de les souiller.

Le Clan de la Licorne



La cavalerie de la Licorne a sauvé l'Empereur des deux tentatives de coup d'état grâce à leur mobilité. Elle poursuit la défense de l'Empire en traquant les créatures de l'Outremonde les plus puissantes. Les Vents ont annoncé que le destin du clan se jouait maintenant.

Représentants : Otaku Kamoko, Shinjo Yokatsu, Iuchi Karasu

Empire (+1/-1) : Une fidélité absolue lors des deux coups d'état mais ni Kachiko, ni Hantei 39, ne semblent leur en être reconnaissants.

Crabe (+1/-0) : Ces clans sont des alliés fidèles contre la Garde Noire

Dragon (+1/-0) : Ce clan a toujours servi de guide discret.

Grue (+1/-0) : Ce clan a beaucoup perdu mais il ne peut pas se permettre de perdre un allié aussi fort.

Licorne (+1/-1) : Le clan se retrouve sur le devant de la scène pour défendre l'Empire, ce qui ne semble pas convenir à tout le monde.

Lion (+0/-1) : ce clan était autrefois le bras droit de l'Empereur mais aujourd'hui, il est surpassé militairement.

Phénix (+1/-0) : Les Vierges de Bataille sont venues libérer les terres du Phénix des Terreurs Élémentaires.

Scorpion (+0/-1) : Ce clan soupçonne des membres du clan de la Licorne d'avoir retourné à leur avantage leur coup d'état. Il reste méfiant.

Mineurs (+1/-0) : Ils partagent le fait d'être mis à l'écart à cause de traditions ancestrales et se respectent pour ça.

Outremonde (+1/-2) : La Garde Blanche est un ennemi farouche mais c'est une victoire si délectable de les souiller.

Le Clan du Lion



Ce clan est le bras droit de l'Empereur mais il est aujourd'hui partagé entre la loyauté et la méfiance à cause des rumeurs qui circulent. Le schisme entre ses membres est particulièrement violent. Faut-il défendre l'Empereur ou l'Empire ?

Représentants : Ikoma Tsanuri, Matsu Tsuko, Kitsuo Okura

Empire (+1/-1) : La faute de Toturi est encore présente dans les esprits mais ce clan compte bien racheter cette dette en servant l'Empereur avec une fidélité aveugle.

Crabe (+1/-0) : Ce clan respecte la force.

Dragon (+0/-0) : Ce clan n'a jamais réussi à conclure d'alliance avec son voisin, peut-être à cause de ça aussi.

Grue (+0/-1) : Ces deux clans luttent pour gagner l'appui de l'Empereur.

Licorne (+0/-0) : Deux clans en compétition comme force militaire majeure de l'Empire.

Lion (+1/-1) : ce clan est totalement divisé entre les partisans de l'Empereur et ceux qui émettent de grosses réserves sur sa vraie nature.

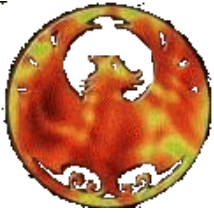
Phénix (+0/-0) : Ce clan semble préoccupé par autre chose que la guerre.

Scorpion (+0/-1) : Ce clan ne pardonne pas aux Lions d'avoir si vite envahi leurs terres dans une traque zélée.

Mineurs (+0/-0) : Les Lions ont souvent utilisé les clans Mineurs et les rônins pour servir leurs intérêts sans beaucoup de reconnaissance.

Outremonde (+1/-1) : La moitié du clan est prête à servir un nouvel Empereur.

Le Clan du Phénix



Le Conseil des Cinq Maîtres élémentaires vient de succomber à la Souillure en ouvrant plusieurs parchemins noirs afin d'en apprendre davantage sur la maho pour mieux la combattre. Ils ont ainsi libéré de terribles fléaux sur l'Empire, sombrant même dans la folie pour certains.

Représentants : Isawa Kaede, Shiba Tsukune, Asako Togama

Empire (+0/-0) : Hantei 39 a été sauvé par le clan du Phénix durant le coup d'état du Scorpion mais depuis que le Conseil des Cinq s'est isolé, les familles impériales ne savent plus trop quoi penser de ce clan.

Crabe (+1/-0) : Ce clan combat la Souillure depuis sa découverte, il comprend parfaitement les excès de bonne volonté.

Dragon (+1/-0) : Ce clan partage l'étude du Tao.

Grue (+1/-0) : Une politique pacifiste commune.

Licorne (+1/-0) : Ce clan se montre très reconnaissant envers le clan du Phénix qui lui a servi de guide depuis son retour.

Lion (+0/-0) : L'armée du Lion a testé une seule fois la puissance des shugenja. Depuis, ces deux clans voisins restent très distants.

Phénix (+0/-0) : Les familles s'isolent les unes des autres et leur politique interne n'est même pas très claire pour leurs membres.

Scorpion (+0/-0) : Les secrets du clan du Phénix sont une réelle bénédiction pour ce clan dissout.

Mineurs (+1/-0) : Ce clan a souvent défendu les minorités. Il respecte aussi par nature les temples et les shugenja de toute origine.

Outremonde (+1/-1) : Les shugenja réputés les plus sages de l'Empire viennent de succomber à la Souillure. Voilà de quoi se réjouir.

Le Clan du Scorpion



Le clan a été dissout après son coup d'état raté. Pourtant, ses membres ont réussi à se cacher parmi les heimins et les hinins, voir même comme éta, parmi les rônins et certains ont même fui vers les Terres Brûlées. Leurs membres restent aux ordres de Kachiko devenue Impératrice.

Représentants : Kachiko, Yogo Junzo, Bayushi Aramoro

Empire (+1/-1) : Si la plupart des survivants des familles impériales veulent la disparition des derniers Scorpion, l'Empereur et l'Impératrice apportent un soutien discret à cette force invisible.

Crabe (+0/-0) : Ce clan a refusé une alliance lors du coup d'état et pourtant, il s'est rendu compte de son erreur juste après.

Dragon (+0/-0) : Aussi improbable que cela puisse paraître, ce clan est venu en aide aux réfugiés.

Grue (+0/-1) : Ce clan voit une opportunité de retrouver un peu de richesses en s'attribuant les terres du Scorpion.

Licorne (+0/-0) : Ce clan a aidé la fuite vers l'Ouest, sans doute pour mieux s'appropriier les terres désertées ensuite.

Lion (+0/-1) : Ce clan poursuit l'extermination jusqu'au dernier afin de servir fidèlement les ordres de l'Empereur mais aussi pour voler des terres.

Phénix (+0/-0) : Amusant le destin similaire de ce clan avec son ancienne famille depuis que Yogo Junzo a ouvert ses parchemins noirs.

Scorpion (+2/-0) : Aucun ne regrette l'acte de son ancien champion et tous attendent loyalement dans l'ombre les ordres pour servir l'Empire.

Mineurs (+1/-1) : Certains membres ont trouvé refuge parmi les minorités. Mais pour les autres, le clan du Scorpion souffre d'une terrible réputation.

Outremonde (+1/-1) : Yogo Junzo a corrompu plusieurs shugenja du clan pour venger la mort de son daimyo, mais ils restent une minorité.

Les Clans Mineurs



Entre l'armée de rônins de Toturi, les moines qui parcourent l'Empire pour aider le peuple et les clans qui s'allient pour tenir tête aux forces de l'Outremonde, jamais les clans mineurs n'auront autant occupé le devant de la scène tandis que les clans majeurs s'entredéchirent.

Représentants : Yorimoto, Toturi, Suana

Empire (+1/-1) : L'Empereur est censé être le premier gardien du Tao mais sa faiblesse actuelle semble l'amener à se méfier même des minorités.

Crabe (+1/-0) : Ce clan a souvent fait appel aux clans mineurs. Même s'il ne se sent pas redevable, il en reconnaît la valeur.

Dragon (+2/-0) : Ce clan est sorti de ses montagnes pour soutenir l'armée de Toturi et défendre les temples.

Grue (+0/-0) : Ce clan a souvent fait appel aux clans mineurs contre de l'argent mais il est aujourd'hui ruiné.

Licorne (+0/-0) : Ce clan a déjà du mal à rester dans le cercle des clans majeurs, il n'a jamais pu s'impliquer pour les minorités.

Lion (+0/-1) : Ce clan a largement utilisé les rônins en première ligne et s'est souvent servi des clans mineurs comme adversaires d'entraînement. Il n'a que mépris pour eux.

Phénix (+1/-0) : Ce clan est le défenseur officiel du Tao et s'oppose toujours aux actions militaires contre les minorités.

Scorpion (+1/-1) : Les clans mineurs ont accueilli et protégé un grand nombre de fugitifs du Scorpion mais ce clan est prêt à tout pour reprendre sa place et ne pas se la faire voler par un autre.

Mineurs (+2/-0) : Quelle que soit leur origine, ces minorités sont prêtes à se soutenir les unes les autres.

Outremonde (+1/-1) : La recherche du pouvoir est toujours une excellente motivation pour succomber à la Souillure. Mais les moines sont parmi les adversaires les plus redoutés de l'Outremonde.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Types d'épreuve

S'engager dans une épreuve, c'est montrer que les difficultés que vous rencontrez lors d'une quête ne suffisent pas à vous arrêter.

Il existe 2 types d'épreuve :

Epreuve simple : les Héros réussissent ou échouent. S'ils peuvent retenter l'épreuve, ce devra être précisé ainsi que la condition nécessaire. Il suffit qu'une seul Héros surmonte l'épreuve pour que tous poursuivent. En cas d'échec, le Héros reçoit un handicap par échec, dans les compétences utilisées prioritairement.

Epreuve d'obstacle : les Héros surmontent forcément l'épreuve. En cas d'échec, le Héros reçoit ses handicaps comme pour une épreuve simple.

Ces 2 types d'épreuve ont des variantes optionnelles :

Périlleuse (+1 pt d'Adversité) : complète l'un des 2 types d'épreuve. En cas d'échec, le Héros reçoit une Blessure en plus.

Déshonorante (+1 pt d'Adversité) : complète l'un des 2 types d'épreuve. En cas d'échec, le Héros handicape son dé de Nom en plus.

Souillure (+1 pt d'Adversité) : complète l'un des 2 types d'épreuve. En cas d'échec, le Héros coche une case de son Karma et augmente son bonus de Relation avec l'Outremonde de 1.

Duel

S'engager dans un Duel, c'est affronter un adversaire qui veut la même chose que vous, par les mêmes moyens, mais dans une situation où un seul peut gagner.

Un Duel se résout comme un conflit. Celui qui gagne le Positionnement obtient +2 à son attaque. Le 1^{er} coup porté gagne. Si l'armure sert, elle est handicapée, comme dans un conflit.

Il n'y a pas de bonus sur le jet d'armure.

Conflit

Au début d'un conflit, les PJ et PNJ sont positionnés sur la carte de combat suivant la situation. Les personnages qui remportent une épreuve de Tactique au préalable peuvent se déplacer d'une zone par succès.

- Intérieur vaste éclairé/sombre : 1/0 Intérieur petit : 0
- Extérieur dégagé éclairé /sombre : 4/3 accidenté éclairé /sombre : 2/1

Chaque personnage fait un jet de Positionnement. Il lance son dé de Nom et le place à côté de son personnage. Le personnage avec la valeur la plus petite commence, puis sa taille, la taille du dé d'Air, enfin sa valeur (jet).

Le premier joueur reprend son dé de Nom et déclare son déplacement. Un personnage ayant encore son dé de Nom sur la carte peut ramasser son dé et tenter d'annuler le déplacement du personnage :

- avec une arme de Mêlée, on peut empêcher un autre personnage de sortir de sa zone en remportant une opposition en Athlétisme.
- avec une arme d'Hast, on peut tenter d'empêcher un autre personnage de rentrer dans sa zone en remportant une opposition en Athlétisme.
- un shugenja peut tenter d'empêcher un autre personnage de rentrer dans une zone vide en remportant une opposition en Anneau/Athlétisme.

Ensuite, on résout les attaques de la plus petite portée à la plus grande. En cas d'égalité, d'abord le plus grand dé de compétence, de Nom puis d'Air.

Les Cartes Exploit

Un simple samouraï commence sans carte Exploit, un samouraï d'élite choisit une carte Exploit à la création. Cette carte doit correspondre à une compétence où il a au moins 1d8. Il lui attribue la valeur 12.

La carte Gloire va au Héros dont le rang de Gloire est le plus avancé. En cas d'égalité, le dé de Nom départage. En cas d'égalité, la carte reste libre.

On gagne une carte Exploit sur un jet égal ou supérieur à 12 si la carte est libre ou sur un jet qui dépasse sa valeur si la carte est attribuée. Une fois attribuée, on inscrit sur la carte la valeur qui a permis de la gagner.

On perd la carte si on utilise son effet et que le résultat ne permet pas de remporter l'épreuve ou le Duel. On efface alors sa valeur.

Pouvoirs de PNJ

SOUILLURE : Coût 3 points

Le PNJ est une créature souillée. Chaque cible blessée par ce PNJ durant un conflit est souillée. Elle coche une case de Karma.

ARMURE NATURELLE : Coût 1 point

La bête ou le monstre possède une protection qui fait partie de lui (carapace, écaille, peau dure...), il ne souffre donc pas des malus d'armure.

KARMA : Coût 1 point

Le PNJ possède un code d'honneur ou un destin particulier, il dispose alors de ses 3 cases Karma.

Karma des PNJ

Tous les hommes disposent des 3 cases Karma. Seuls les bêtes et les monstres avec le pouvoir KARMA possèdent ces cases. Elles suivent les règles de Karma sauf qu'un PNJ est considéré vaincu aussi dans un Duel.

Cela permet d'avoir des PNJ récurrents. Un PNJ vaincu dans des duels finira donc par ne plus se mettre sur le chemin des Héros. Il pourra aussi trahir les PJ, notamment en ne respectant pas une Faveur, ou fuir grâce à un moyen de déplacement bien supérieur aux hommes.

En combat, il peut commettre un acte déshonorant avec des techniques de combat primitives ou surprenantes pour des samourais habitués à combattre dans un dojo. Il ne récupèrera son dé de Nom que s'il coche une case Karma. S'il ne le fait pas, ses sbires auront un dé de Nom handicapé.

Une quête peut aussi avoir comme objectif d'empêcher un PNJ d'être souillé.

Sbires

Les sbires bénéficient de leur bonus de surnombre sur les jets d'opposition pour se déplacer ou empêcher un déplacement en combat.

Une attaque sur des sbires élimine 1 sbire/succès.

CRÉATION DE QUÊTES

Table des Divinités

Une divinité s'affirme pour donner l'objectif principal de la quête :

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1. La Déesse Soleil | 4. Un Oracle |
| 2. Un Kami de clan | 5. Un ancêtre |
| 3. Une Fortune | 6. Shinsei |

La **quête divine** ne peut pas être refusée. Réussite : idem. Echec : idem + dé de Nom handicapé.

Table de Clans

Trois clans veulent tirer profit de la situation de façons différentes :

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. L'Empereur | 6. Le clan du Lion |
| 2. Le clan du Crabe | 7. Le clan du Phénix |
| 3. Le clan du Dragon | 8. Le clan du Scorpion |
| 4. Le clan de la Grue | 9. Les clans mineurs |
| 5. Le clan de la Licorne | 10. L'Outremonde |

La **quête de son propre clan** ne peut pas être refusée. Réussite : idem. Echec : idem + dé de Nom handicapé.

La **quête d'un autre clan** peut être refusée avec une épreuve d'obstacle déshonorante d'Eloquence 2d10. Réussite : idem. Echec : Relation +1.

Table des quêtes

1. Détruire (quelque chose doit être cassé, démoli, ou défait)
2. Restaurer (quelque chose doit être réparé, réunifié)
3. Voler (une vie, un objet, subtilement ou de façon spectaculaire)
4. Défendre (une vie ou un objet doit être épargné ou protégé)
5. Rechercher (quelque chose qui a été perdu doit être retrouvé)
6. Cacher (quelque chose doit être caché aux yeux mortels et/ou immortels)
7. Libérer (quelque chose doit être délivré)
8. Enfermer (quelque chose doit être confiné)
9. Provoquer (un conflit doit être créé)
10. Calmer (un conflit doit être arrêté)

Table d'évènements

1. Cours d'hivers
2. Guerre (préparatif, batailles, occupation, accord de paix...)
3. Catastrophe naturelle (rétablissement, annoncé, en cours...)
4. Fête (festival annuel, tournoi, mariage, naissance, funérailles...)
5. Construction (route, bâtiment, village, bateau...)
6. Voyage (pèlerinage, exode, convoi, suite d'un noble...)
7. Evènements bizarres (malédiction, esprits malins...)

Table des Objets

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1. Objet ancestral de clan | 4. Objet maudit |
| 2. Objet sacré | 5. Parchemin secret |
| 3. Objet gaijin | 6. Jade |

Table des Hommes

Karma

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. Gaijin | 5. Samouraï |
| 2. Brigand | 6. Kitsune |
| 3. Maho-tsukaï (souillé) | 7. Heimin |
| 4. Eta | 8. Hinin |

Table des Bêtes

Immunisés à la tromperie humaine. Eloquence sans effet.

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Gobelin | 4. Nezumi |
| 2. Squelettes | 5. Loup |
| 3. Naga | 6. Ogre |

Table des Monstres

Immunité aux armes non magiques.

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. Oni (souillé) | 4. Kansen (souillé) |
| 2. Zombi | 5. Mujina |
| 3. Fantôme | 6. Tsuno |

CONTEXTE HISTORIQUE

Quand les Kami sont arrivés, ils ont décidé qu'un tournoi les départagerait pour savoir qui règnerait sur terre. L'histoire retient que c'est Hantei, grâce à la faveur de sa mère la déesse Soleil, qui remporta le tournoi et fut sacré Empereur. Sa lignée règne depuis tandis que les autres Kami fondèrent chacun un clan et s'attribuèrent une tâche pour la prospérité de l'Empire.

Mais il fut aussi un Kami qui tomba bien loin à l'ouest et qui ne put participer au tournoi. Fu Leng contesta alors la légitimité de son frère et mena une terrible guerre pour gagner le trône. Seul un petit homme, Shinsei, parvint à convaincre les Kamis qu'il pourrait vaincre leur frère avec 7 élus mortels, les Sept Tonnerres. Il emmena les sept mortels les plus remarquables, souvent des proches des Kami, jusque dans l'Outremonde et ensemble, ils réussirent à enfermer la puissance de Fu Leng dans 12 parchemins. Un seul Tonnerre revint de l'Outremonde et on confia les 12 parchemins noirs à la famille Yogo du clan du Phénix, spécialisée dans les glyphes de protection.

C'est ainsi que les Mortels entraînent la Grande Roue Céleste dans un cycle de 1000 ans de paix.

C'était il y a 1000 ans.

Aujourd'hui, la lignée Hantei est très affaiblie, l'Empire est en ruine suite à deux tentatives de coups d'état et les clans sont en guerre les uns contre les autres. C'est dans ce contexte que de puissantes forces se mettent en œuvre pour façonner le nouveau cycle selon leur volonté. Mais ce sont bien les Mortels, en accomplissant leur Karma, qui feront basculer la Roue Céleste.

Soyez dignes de vos ancêtres car vous allez bientôt vous présenter à eux. Que les Fortunes veillent sur vous !

Note de l'auteur : J'ai choisi de commencer ma campagne juste avant le Second Jour des Sept Tonnerres pour laisser le sort de l'orientation de la campagne entre les mains des Héros : 1000 ans de paix avec la construction d'un nouvel Empire ou 1000 ans de ténèbres avec Fu Leng comme Empereur.

PJ Clans				
Empire				
Crabe				
Dragon				
Grue				
Licorne				
Lion				
Phénix				
Scorpion				
Mineurs				
Outremonde				

FEU		AIR		TYPE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EAU		TERRE		NOM
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ELOQUENCE		ARTS		ADVERSITÉ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SAVOIR		SOINS		VIDE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ATHLÉTISME		JAIJUTSU		KARMA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
JIJUTSU		TACTIQUE		BLESSURES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TIR		GARDE		-1 au prochain jet
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MÉLÉE		HAST		-1 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES		ARMURE		-2 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES				
AVANTAGES				
POUVOIRS				

FEU		AIR		TYPE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EAU		TERRE		NOM
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ELOQUENCE		ARTS		ADVERSITÉ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SAVOIR		SOINS		VIDE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ATHLÉTISME		JAIJUTSU		KARMA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
JIJUTSU		TACTIQUE		BLESSURES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TIR		GARDE		-1 au prochain jet
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MÉLÉE		HAST		-1 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES		ARMURE		-2 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES				
AVANTAGES				
POUVOIRS				

FEU		AIR		TYPE	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
EAU		TERRE		NOM	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ELOQUENCE		ARTS		ADVERSITÉ	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
SAVOIR		SOINS		VIDE	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ATHLÉTISME		IAIJUTSU		KARMA	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
JIJUTSU		TACTIQUE		BLESSURES	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
TIR		GARDE		-1 au prochain jet	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
MÉLÉE		HAST		-1 à tous les jets	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
				-2 à tous les jets	
				ARMURE	
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ARMES					
AVANTAGES					
POUVOIRS					

FEU		AIR		TYPE	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
EAU		TERRE		NOM	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ELOQUENCE		ARTS		ADVERSITÉ	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
SAVOIR		SOINS		VIDE	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ATHLÉTISME		IAIJUTSU		KARMA	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
JIJUTSU		TACTIQUE		BLESSURES	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
TIR		GARDE		-1 au prochain jet	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
MÉLÉE		HAST		-1 à tous les jets	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
				-2 à tous les jets	
				ARMURE	
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ARMES					
AVANTAGES					
POUVOIRS					

FEU		AIR		TYPE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EAU		TERRE		NOM
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ELOQUENCE		ARTS		ADVERSITÉ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SAVOIR		SOINS		VIDE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ATHLÉTISME		JAJUTSU		KARMA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
JIJUTSU		TACTIQUE		BLESSURES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TIR		GARDE		-1 au prochain jet
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MÉLÉE		HAST		-1 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES		ARMURE		-2 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES				
AVANTAGES				
POUVOIRS				

FEU		AIR		TYPE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EAU		TERRE		NOM
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ELOQUENCE		ARTS		ADVERSITÉ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SAVOIR		SOINS		VIDE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ATHLÉTISME		JAJUTSU		KARMA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
JIJUTSU		TACTIQUE		BLESSURES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TIR		GARDE		-1 au prochain jet
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MÉLÉE		HAST		-1 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES		ARMURE		-2 à tous les jets
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ARMES				
AVANTAGES				
POUVOIRS				

FEU		AIR		TYPE
EAU		TERRE		
ELOQUENCE		ARTS		NOM
SAVOIR		SOINS		
ADVERSITÉ		VIDE		KARMA
ATHLÉTISME		JAIJUTSU		
BLESSURES		-1 au prochain jet		BLESSURES
JIJUTSU		TACTIQUE		
TIR		GARDE		-1 à tous les jets
MÉLÉE		HAST		
ARMURE		-2 à tous les jets		ARMURE
ARMES				
AVANTAGES				ARMES
FOUY OIRS				

FEU		AIR		TYPE
EAU		TERRE		
ELOQUENCE		ARTS		NOM
SAVOIR		SOINS		
ADVERSITÉ		VIDE		KARMA
ATHLÉTISME		JAIJUTSU		
BLESSURES		-1 au prochain jet		BLESSURES
JIJUTSU		TACTIQUE		
TIR		GARDE		-1 à tous les jets
MÉLÉE		HAST		
ARMURE		-2 à tous les jets		ARMURE
ARMES				
AVANTAGES				ARMES
FOUY OIRS				

