

Le Clan de la Grue : Familles et Ecoles

Connu depuis des siècles comme la Main Gauche de l'Empereur, le Clan de la Grue se charge de préserver l'équilibre et l'intégrité des cours de l'Empire et de la société rokugani en général. En tant que tel, les Grue excellent en matière de diplomatie et de politique. Par ailleurs, chacun les considère comme les maîtres incontestés des cours de l'Empire, avec tout le ressentiment que ce titre suscite auprès des autres Clans.

Les Familles

La Famille Asahina : Intelligence +1

Calmes et sereins, les Asahina comptent parmi les familles de samurai les plus monastiques. Ils se montrent peut-être aussi les plus pacifistes, plus encore que le Clan du Phénix, et abhorrent la violence, cherchant d'autres moyens pour résoudre les conflits. Les Asahina sont également connus pour leur attachement à la philosophie et aux arts.

La Famille Daidoji : Constitution +1

Les soi-disants Grues de Fer forment le bras armé du Clan de la Grue et font en quelque sorte appliquer les volontés des Doji et des Kakita. Ils n'usent pas d'autant de grâce et de style que leurs cousins, préférant de loin la force brute, au point qu'ils s'appuient parfois sur des techniques grossières, voire déshonorantes aux yeux de certains. Daidoji signifie « défenseurs des Doji » et la famille mérite parfaitement ce nom.

La Famille Doji : Intuition +1

Seigneurs du Clan de la Grue, les Doji règnent en maîtres incontestés sur la culture et la politique de l'Empire. Cela prouve leur ingéniosité et de leur influence, d'autant que le Clan est assailli depuis mille ans par des Clans beaucoup plus militaristes qui trouvent sa domination à l'cour particulièrement pénible.

La Famille Kakita : Agilité +1

Regroupant les cousins directs des Doji, la famille Kakita fut fondée par les enfants de Dame Doji et de son époux Kakita à l'aube de l'Empire. Les Kakita sont intimement persuadés que

chacun doit exceller dans le domaine de son choix, qu'il s'agisse de guerroyer ou de produire les plus magnifiques œuvres d'art. A l'instar des autres familles du Clan de la Grue, les Kakita possèdent entre autre atout leur beauté physique.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Kakita

L'art sacré du iaijutsu est pratiqué par tous les Clans, mais nul ne le maîtrise avec autant de soin que les sensei de l'Académie de Duel de la Famille Kakita. L'Ecole s'attache avant tout au duel, et si d'autres fondamentaux font bien évidemment partie de l'enseignement prodigué, ils demeurent secondaires. On ne les enseigne que parce qu'une de leurs facettes s'apparente d'une façon ou d'une autre au iaijutsu. Si certains osent critiquer l'Ecole pour son champ d'éducation très restreint, peu de personnes osent en contester le fruit. Ainsi, la Grue a remporté de nombreuses batailles en abattant le général ennemi en duel avant même que l'affrontement ne débute. De même, la maîtrise des Grues sur les cours s'exerce d'autant plus facilement que l'on dispose d'un champion Kakita prêt à répondre à tout défi et à en découdre en cas de duel.

Les Techniques Kakita s'attachent bien entendu au iaijutsu, mais proposent quelques botes utilisables aussi bien lors d'un duel que d'une escarmouche. Les Kakita se montrent généralement plus rapides que leurs adversaires, ce qui reflète parfaitement leur bonus d'Initiative, et profitent pleinement de la Posture du Centre en toutes circonstances.

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Cérémonies du Thé, Etiquette, Iaijutsu (Concentration), Kenjutsu, Kyujutsu, Sincérité, plus une Compétence Noble ou de Bugei au choix.

Honneur : 6.5

Équipement : Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 10 Koku

Techniques :

- Rang 1 : La Voie de la Grue

L'étude du sabre démontre les nombreuses façons dont l'art de la technique Kakita peut s'appliquer. Ajoutez deux fois votre Rang de Iaijutsu aux Jets d'Initiative. Vous gagnez également un bonus de +1g1 plus votre Rang de Maîtrise au total de vos jets d'attaque et de Concentration lorsque vous adoptez la Posture du Centre. Ce bonus

s'applique aussi lors du Round de Combat qui suit celui où vous avez adopté la Posture du Centre

- Rang 2 : Vitesse de l'Eclair

Les ennemis trop lents ou trop faibles d'esprits sont condamnés à l'échec. Vous gagnez un bonus de +2g0 au total de vos jets d'attaque contre tous ceux qui ont une Initiative inférieure à la vôtre.

- Rang 3 : Un Coup et un Seul

Les Bushi Kakita sont craints dans tout l'Empire, notamment parce qu'ils observent les très anciennes et vénérables traditions du duel. Vous pouvez Frapper le premier en duel si vous remporter le Jet de Iaijutsu/Vide d'au moins 3 points. Par ailleurs, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur votre Frapper pour chaque tranche supplémentaire de 3 points (au lieu de 5 habituellement).

- Rang 4 : Un Coup, Deux Entailles

En portant le coup parfait, l'élève de la technique Kakita frappe deux fois son adversaire. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous vous servez d'armes accompagnés du mot-clé Samurai.

- Rang 5 : Frapper Sans Penser

Le véritable élève Kakita n'a pas à réfléchir à deux fois avant de porter le coup parfait et compte avant tout sur son instinct. Vous pouvez entreprendre une Action Simple par Tour lorsque vous adoptez la Posture du Centre. Vous en gagnez aussitôt les avantages (sans attendre le Tour suivant) et pouvez la maintenir aussi longtemps que vous le souhaitez. L'Action Simple entreprise peut être une action de Mouvement (ce qui vous permet de passer outre la restriction qui pèse habituellement sur la Posture du Centre).

L'Ecole de Shugenja Asahina

Tout comme le reste de la famille, les sensei Asahina qui enseignent dans les différents départements de l'Ecole de Shugenja Asahina prônent cette vertu qui consiste à protéger la vie à tout prix et à se détourner de la destruction aveugle. Moines et prêtres, les Asahina s'intéressent avant tout à l'érudition et la méditation pour trouver leur place dans le monde. Ils

se livrent aux mêmes rituels que les autres familles de shugenja, mais en profitent pour poser des questions à ceux qui y participent ou agissent en simples spectateurs, et tentent d'apprendre en toutes circonstances. De même, ils attachent énormément d'importance à la production d'œuvres d'art, une démarche qu'ils estiment essentielle pour améliorer le monde qui les entoure.

Par-dessus tout, l'Ecole de Shugenja Asahina s'attache à la défense et la protection. Sa Technique et sa magie tournent avant tout autour de Sorts réduisant les dommages et protégeant autrui des attaques. Certains Sorts s'orientent aussi vers la création et l'artisanat.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Etiquette, Méditation, une Compétence d'Art au choix, une Compétence Noble au choix

Honneur : 6.5

Equipement : Robe, Bo, Etui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Affinité/Déficiance : Air/Feu

Technique : *Grâce de l'Âme* – Les Asahina domptent la puissance des kami non pas pour guerroyer, mais pour se livrer à des expériences artistiques. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour réduire le total des jets de dommages infligés par vos adversaires dans un rayon de 6 mètres de 0g1 pendant un nombre de Rounds égal à votre Rang de Maîtrise (utiliser à nouveau cette Technique avant la fin de sa durée permet de rallonger cette dernière, mais en aucun cas ne permet de cumuler les réductions de dommages). Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Défense

Sorts : Communion, Invocation, Sensation, 3 Air, 2 Eau et 1 Terre

L'Ecole de Courtisan Doji

Les samurai du Clan de la Grue ont la réputation d'être les maîtres incontestés de la cour. Celle-ci est bien méritée et perdure grâce aux secrets anciens de l'Ecole de Courtisan Doji. Cette dernière cherche avant tout à créer un vaste réseau d'alliés auxquels le Clan pourra faire appel en toutes circonstances, en faisant d'eux de préférence ses débiteurs. L'enseignement prodigué dans le dojo Doji regroupe une foule de sujets, bien plus qu'un samurai ne peut espérer un jour en maîtriser, aussi talentueux soit-il. Heureusement, les sensei forment des courtisans dans tous ces domaines afin qu'un Doji soit toujours prêt à relever les défis qui se présentent au Clan.

L'Ecole de Courtisan Doji se fonde sur le concept d'échange de faveurs, sans pour autant se limiter à cela. Ce qui en fait avant tout des adversaires très intimidants réside dans cette faculté qu'ils ont à cerner les besoins de leur prochain et à les leur proposer d'une manière telle qu'un refus devient souvent difficile, voire impossible.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Calligraphie, Cérémonie du Thé, Courtisan (Manipulation), Etiquette (Courtoisie), Sincérité, Spectacle : Art du Conteur et une Compétence d'Art ou de Spectacle au choix.

Honneur : 6.5

Equipement : vêtements extravagants, wakizashi, 1 arme au choix, nécessaire de calligraphie, nécessaire de voyage, 10 koku

Techniques :

- Rang 1 : L'Âme de l'Honneur

Les apprentis courtisans Doji apprennent à compter avant tout sur leur Honneur quand ils ont affaire à autrui, imprégnant ainsi chacun de leurs mots et gestes d'une grande pureté, mais aussi à se constituer un réseau d'alliés en cernant les besoins de leur prochain dans le but de les satisfaire. Tant que vous disposez d'un Rang d'Honneur d'au moins 6.0, vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Courtisan, Sincérité et Etiquette. Par ailleurs, en discutant avec un individu pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre l'Etiquette(Courtoisie)/Intuition de la cible pour voir si elle a besoin d'aide ou de quelque faveur (il peut s'agir des papiers de voyage nécessaire pour se rendre dans une autre province, par exemple).

- Rang 2 : Parler en Silence

Cette Technique apprend au Doji la Modulation, l'art de communiquer en usant de gestes subtils et de langage corporel. Cela lui confère un avantage énorme à la cour puisqu'il peut transmettre des informations sans que ses rivaux ne s'en aperçoivent. Vous pouvez faire un Jet de Courtisan/Intelligence contre un ND15 pour communiquer des idées et instructions simples (des choses comme « distrayez-les », « cela nous avantage ») à toute autre Grue de l'Ecole de Courtisan Doji ou ayant au moins 5 rangs en Courtisan. Pour communiquer des idées un peu plus complexes, il

est nécessaire de déclarer des Augmentations mais la Modulation a de toutes façons ses limites (fixées par le MJ).

- Rang 3 : Le Présent Parfait

Les Doji bâtissent leurs réseaux d'alliances en se fondant sur le désintéressement, offrant à leur prochain ce dont il a besoin afin de gagner son aide par la suite. Chaque fois que vous vous trouvez dans une cour ou une zone urbaine, vous pouvez faire un Jet de Courtisan/Intuition contre un ND 20 afin de trouver un présent approprié ou une faveur politique pour quelqu'un. Si l'on accepte votre présent ou la faveur en question, vous pouvez prendre l'individu pour une Relation accompagnée de 1 point de Dévouement, sans que cela ne vous coûte de PE (vous devez cependant avoir l'autorisation du MJ).

- Rang 4 : La Voix de l'Honneur

Le Doji a désormais bien appris l'art des manœuvres politiques. Ses opinions et arguments deviennent synonymes d'Honneur, au point que tous ceux qui ne sont pas de son avis adoptent une position déshonorante. Dans un débat ou une discussion, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre l'Etiquette (Courtoisie)/Intuition de la cible. En cas de réussite, l'adversaire est obligé d'admettre que son opinion va à l'encontre de l'Honneur et du Bushido. S'il persiste néanmoins dans la voie empruntée, il enfreint l'étiquette (selon les circonstances, il appartient au MJ de décider s'il s'agit d'une faute minime ou de taille).

- Rang 5 : Le Don de la Dame

Enfin, le Doji apprend l'art d'influencer les émotions d'autre, se faisant des amis et alliés de tous ceux qui l'entourent, y compris de ses pires ennemis. En discutant avec quelqu'un pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre l'Etiquette (Courtoisie)/Volonté de la cible. Si cette dernière est une Relation, vous gagnez un bonus de +5g0 au total du jet. En cas de réussite, vous modifiez les émotions de la cible à votre avantage et la persuadez d'écouter vos conseils. Le MJ reste l'ultime arbitre en la matière, mais d'une manière générale, la cible agréera à l'ensemble de vos suggestions, du moins si elles n'entrent pas en contradiction avec ses allégeances.

Les Guerriers de Fer Daidoji

Le savoir-faire des Doji et des Kakita a permis de faire des Grue les maîtres de la cour, mais lorsque les mots ne suffisent pas, on fait appel à la force et au courage des Guerriers de Fer Daidoji. Eux-mêmes se considèrent depuis toujours comme le sabre silencieux du Clan de la Grue et cette perception se justifie pleinement. Les Guerriers de Fer Daidoji forment les fantassins lourds des armées de la Grue. Ils constituent donc une bonne partie de la première armée du Clan et une majorité de la seconde. Ce sont aussi des yojimbo, devoir que leur attribue souvent la conscience collective, même s'il ne s'agit là que de l'un de leurs nombreux rôles.

Les Daidoji sont très polyvalents. Leurs Techniques consistent à encaisser les dommages et à protéger ceux dont on leur confie la garde. Leur style de combat ne se base pas exclusivement sur la protection, mais permet aux Guerriers de Fer de combattre sur la défensive en pleine escarmouche pour tirer pleinement parti de leurs facultés.

Bonus : Agilité +1

Compétences : Art de la Guerre, Défense 2, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence au choix

Honneur : 6.5

Équipement : Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Had, Nécessaire de Voyage, 10 Koku

Techniques :

- Rang 1 : La Force de l'Honneur

Le Guerrier de Fer est le bouclier de son Clan. Il protège l'honneur et les demeures des Grue. Vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur (arrondi à l'entier inférieur) moins 4 à vos Blessures à chaque Rang de Blessure (minimum 1 Blessure). Ainsi avec 6.5 d'Honneur, un Guerrier de Fer gagnera 2 Blessures à chaque Rang de Blessure. Par ailleurs, vous gagnez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque.

- Rang 2 : Le Bouclier de la Foi

Le Guerrier de Fer est persuadé que son travail sert un but des plus nobles. Quand il exécute la Manœuvre de Garde, le bénéfice dure un Round supplémentaire. Par ailleurs, le bonus au ND d'Armure de cette manœuvre augmente de 5 (ce bonus s'applique à votre ND d'Armure ainsi qu'à celui de votre cible ; vous ne subissez donc

pas de malus de ND lorsque vous Gardez, et votre cible ajoute +15 à son ND d'Armure au lieu de +10).

- Rang 3 : Frappe Sous le Voile

Les Daidoji sont des adversaires déterminés prêts à agir en toutes circonstances. Vous pouvez porter des attaques de cors à corps au prix d'une Actions Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous adoptez la Posture d'Attaque.

- Rang 4 : Vigilance de l'Esprit

Le Guerrier de Fer vit en permanence sur le qui-vive. Vous pouvez dépenser un Point de Vide lors de l'étape de Réactions pour viser un adversaire qui a tenté de vous frapper, vous ou la cible de votre Manœuvre de Garde au cours du Round. Vous ajoutez un bonus de +21 au total de tous vos jets d'attaque et de dommages contre cet adversaire au cours du Round suivant.

- Rang 5 : Fouler l'Epée

Quand le Guerrier de Fer combat pour défendre son protégé, il semble invincible. Vous pouvez dépenser deux Points de Vide au prix d'une Action Gratuite lorsque quelqu'un annonce une action contre la cible de votre Manœuvre de Garde. Vous devenez alors la cible de l'action en question (du moins s'il s'agit d'une action valide, à la discrétion du MJ). Par ailleurs, vous gagnez une Action Gratuite utilisable sur-le-champ dans le seul but de vous déplacer vers la cible de votre Manœuvre de Garde. Si vous ne pouvez atteindre la cible, cette Technique devient sans effet.