

Le Clan de la Licorne : Familles et Ecoles

Les Licorne, autrefois regroupées sous le nom de Clan de la Ki-Rin, sont restés absents de l'Empire pendant près de huit siècles alors qu'ils parcouraient le monde, explorant et s'assurant qu'aucune des menaces extérieures ne planait sur l'Empereur. Depuis leur retour, beaucoup considèrent ces samurai comme des barbares et des étrangers, sans doute parce qu'ils ont adopté des coutumes qui contrastent énormément avec celles de Rokugan. Cependant, on respecte éminemment les Licorne pour leur cavalerie. Ils se servent de montures gaijin et leurs cavaliers n'ont pas d'égal dans l'Empire.

Les Familles

La Famille Horiuchi : Volonté +1

La minuscule famille Horiuchi n'a jamais abrité plus de quelques dizaines de membres à la fois. Créés quelques années avant la Guerre des Clans, ces samurai constituent une branche de la famille Iuchi spécialisée en magie défensive. Compatissants, les samurai Horiuchi ont tendance à n'intervenir dans les affaires d'autrui qu'en temps de crise.

La Famille Ide : Perception +1

Les Ide, que l'on pourrait appeler en quelque sorte le visage du Clan de la Licorne, œuvrent inlassablement pour lutter contre l'impression qu'ont certains que leur Clan n'est qu'un ramassis de barbares et de gaijin. Ils mêlent parfaitement les traditions de leur peuple aux coutumes de l'Empire et cherchent à gagner le respect et l'acceptation des autres Clans. Les samurai de la famille Ide apparaissent le plus souvent placides et prêts à nouer des alliances avec autrui, qu'elles soient personnelles ou d'envergure.

La Famille Iuchi : Intelligence +1

A l'exception des Tamori, la famille Iuchi regroupe sans doute les shugenja les plus militants de l'Empire. Ils servent dans les armées du Clan de la Licorne en grand nombre. S'ils apprécient l'amitié et les débats savants comme tous les prêtres, ils ne fuient pas les conflits qui s'offrent à eux.

La Famille Moto : Agilité +1

Les Moto incarnent tous les stéréotypes négatifs auxquels le Clan de la Licorne doit faire face depuis son retour dans l'Empire, il y a des siècles. Plus que toute autre famille, leur sang gaijin saute aux yeux car ils sont petits et trapus. Selon les circonstances, ils peuvent se montrer brusques et tapageurs, si bien qu'ils cadrent rarement avec les samurai d'autres Clans. Toutefois, on les respecte pour leurs traditions martiales.

La Famille Shinjo : Réflexes +1

La Famille Shinjo a régné sur le Clan de la Licorne pendant la majeure partie de son histoire, mais elle fut démise de ses fonctions par sa fondatrice, le Kami Shinjo, en raison de la corruption qui sévissait dans ses rangs. Les Shinjo se montrent affables et travailleurs. Ils s'adaptent facilement aux tâches qu'on leur confie et collaborent parfaitement avec autrui quelle que soit la situation.

La Famille Utaku : Constitution +1

Matriarcale, la famille Utaku est constituée d'individus pieux et honorables aux devoirs soigneusement définis en fonction de leur sexe. Les femmes se chargent généralement de servir au sein de la meilleure unité de cavalerie du monde, les Vierge de Batile Utaku, tandis que les hommes gèrent le foyer et servent dans les légions de fantassins de l'armée de la Licorne.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Moto

Les Bushi Moto incarnent le stéréotype que beaucoup attribuent au Clan de la Licorne. Plus que toute autre famille, ils sont nés de l'union de Rogukani et de gaijin qui ont rejoint le Clan de la Licorne lors de ses pérégrinations à l'étranger. Issus des tribus barbares et nomades des steppes du nord, les Moto pratiquent un style de combat débridé qui les rend particulièrement intimidants sur le champ de bataille, même si cela leur vaut aussi l'inimitié de tous ceux qui méprisent tout manquement à l'art de la guerre traditionnel de Rokugan.

Les Bushi Moto relèvent de la cavalerie lourde, un rôle sur lequel se fondent leurs Techniques. Ils apprécient tout particulièrement la Posture d'Assaut, et nombre de leurs Techniques leur permettent d'infliger des dommages supplémentaires avec un large éventail d'armes.

Bonus : Force +1

Compétences : Athlétisme, Chasse, Défense, Equitation, Kenjutsu (Cimeterre), une Compétence de Bugei au choix, une Compétence au choix

Honneur : 3.5

Équipement : Armure Lourde ou de Cavalerie, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, Cheval (cheval de selle de la Licorne), 10 koku

Techniques :

- Rang 1 : La Voie de la Licorne

Le style de combat sauvage des Moto intimide énormément. Vous pouvez manier d'une seule main toute arme à deux mains (à l'exception des arcs). Vous ajoutez +1g0 aux jets de dommage lorsque vous êtes à cheval ou utilisez une arme de corps à corps à deux mains (pas de cumul entre les 2 bonus). Les cimenterres s'accompagnent du mot-clé Samurai en ce qui vous concerne.

- Rang 2 : Le Sourire de Shinsei

Les Moto tranchent souvent la gorge de leurs ennemis d'une oreille à l'autre, une pratique répugnante qu'ils appellent fièrement le Sourire de Shinsei. Vous tirez parti de l'affaiblissement de votre adversaire et gagnez un bonus aux jets d'attaque et de dommages égal à la moitié de son malus au ND causé par son Rang de Blessure (arrondi à l'inférieur). Par exemple, si votre adversaire est indemne, vous ne gagnez pas de bonus. S'il est Impotent, vous ajoutez +10 au total de vos jets d'attaque et de dommages.

- Rang 3 : Frappe du Vent du Désert

Puissance et précision ont autant de valeur aux yeux des Moto. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous vous servez d'une arme de corps à corps.

- Rang 4 : La Charge de la Folie

L'implacable style de combat Moto permet de passer d'un adversaire à l'autre en toute facilité. Une fois par escarmouche, si vous parvenez à faire tomber votre cible au Niveau de Blessure Hors de Combat, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire au prix d'une Action Gratuite. Cette attaque ne peut pas viser la même cible que l'attaque qui a activé cette Technique. Vous ne pouvez pas déclarer d'Augmentations sur cette attaque.

- Rang 5 : Les Moto ne se rendent pas

Un Moto ne se rend jamais. Une fois par escarmouche, lorsque vous êtes à cheval ou adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix 'une Action Gratuite. Pour le reste du Round, vous gardez un nombre de dés de dommages supplémentaires égal à la moitié de votre Force (arrondie à l'entier inférieur). Vous ne gagnez ce bonus que si vous maniez une arme à deux mains ou une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

L'Ecole de Shugenja Iuchi

A l'exception probable des Tamori, les Iuchi font certainement partie des shugenja les moins conventionnels et conservateurs de l'Empire. Ils se montrent sauvages et insoucians, et leurs sensei leur enseignent autant de leçons dans les temples que dans les plaines. Cela vient de la forme d'éducation que le Clan adopta lorsqu'il voyageait dans de lointains royaumes. L'impact de ces années d'errance apparaît aussi dans la diversité des styles de magie de la faille. Les Iuchi ont adopté, entre autres, le style connu sous le nom de *meishodo*, qui implique la création de talismans magiques d'où les shugenja puisent leur puissance plutôt que de faire appel systématiquement aux kami.

Fidèles aux thèmes chers au Clan de la Licorne, la Technique des Iuchi améliore les déplacements et offre une vitesse inégalée. Leur capacité à lancer de puissants Sorts de Voyage bonifie un peu plus leur savoir-faire en la matière.

Bonus : Perception +1

Compétences : Art de la Guerre, Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Equitation, Méditation, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.

Honneur : 5.5

Équipement : Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, Cheval (cheval de selle de la Licorne), 10 koku

Affinité/Déficiences : Eau/Feu

Technique : *l'Esprit du Vent* – Les Iuchi domptent le pouvoir des éléments pour conférer la rapidité des flots à autrui. Au prix d'une Action Complexe, vous pouvez sacrifier un emplacement de sort de l'élément de votre choix pour conférer une Action de Mouvement Simple à une cible. Cette Action Simple vient en plus des Actions normales du Round de la cible. L'Action supplémentaire doit être utilisée au Tour suivant de la cible, sans quoi elle est perdue. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Voyage.

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

L'École d'Emissaire Ide

Les Techniques Ide s'appuient sur un esprit apaisé, la sérénité en toute chose et la méditation. Ces courtisans font partie des plus pacifiques de tous les Clans Majeurs, à l'exception possible des Asako du Clan du Phénix. La force de leurs convictions en matière de pacifisme a fluctué au fil des ans, mais leur souhait le plus cher reste de désamorcer les conflits. Cela fait d'eux les alliés de certains Clans, et des empêcheurs de tourner en rond pour d'autres. De leur côté, les Ide acceptent compliments et critiques avec le même enthousiasme.

Les Techniques Ide diffèrent de celles des autres courtisans car aucune n'est de nature offensive. Les Ide s'efforcent de se prémunir des conséquences de leurs actes et tentent de désamorcer les conflits.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Calligraphie, Commerce, Courtisan, Equitation, Etiquette (Conversation), Sincérité (Honnêteté), une Compétence Noble ou de spectacle au choix.

Honneur : 5.5

Équipement : Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques :

- Rang 1 : Le Cœur Parle

Les Ide apprennent à s'adapter instantanément aux nouvelles coutumes et nuances sociales, ce qui leur permet de ne froisser personne dans les cours les plus dangereuses et hostiles. En outre, comme ils ont souvent affaire à des étrangers susceptibles de très mal réagir aux mensonges et à la manipulation, ils apprennent à faire preuve d'honnêteté tout en usant du style direct quand cela s'avère possible. Lorsque vous offensez quelqu'un par inadvertance, qu'il s'agisse d'un accident ou d'une forme d'ignorance (par exemple, vous ne saviez pas qu'un sujet de conversation précis avait le chic de rendre ce daimyo fou de rage), vous pouvez faire un Jet d'Etiquette (Courtoisie)/Intuition contre un ND 20 pour éviter le faux pas. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Sincérité (Honnêteté) mais chaque fois que vous faites un Jet de Sincérité (Tromperie), votre ND augmente de +5.

- Rang 2 : Percer le Voile

Pour avoir traité avec les autochtones imprévisibles et parfois violents des Terres Brûlées pendant des siècles, les Ide ont développé une faculté quasi surnaturelle leur permettant de lire les émotions de leurs interlocuteurs, de reconnaître leurs véritables sentiments et ainsi d'éviter les ennuis. Vous pouvez tenter de lire les véritables émotions d'autrui en situation sociale en réussissant un Jet d'Opposition Social d'Etiquette/Intuition contre l'Etiquette/Volonté de la cible. En cas de succès, vous faites une idée générale de ses vrais sentiments, ce qui peut être utile s'ils ne correspondent pas à ses actes. Vous pouvez déclarer des Augmentations pour affiner le résultat (à la discrétion du MJ). Par exemple, deux Augmentations vous révéleront : « Le Doji espère en fait que tu vas l'emporter contre le Dragon. »

- Rang 3 : Le Cœur Ecoute

Les courtisans de la famille Ide apprennent à développer l'amitié et de bonnes relations personnelles pour réussir leurs entreprises diplomatiques. Vous pouvez tenter de modifier le comportement de quelqu'un afin qu'il vous soit un peu plus favorable. Tout commence par 10 minutes de conversations, puis vous faites un Jet d'Opposition de Sincérité (Honnêteté)/Intuition contre Etiquette (Courtoisie)/Volonté. En cas de succès, vous modifiez son attitude à votre avantage. Si vous prenez au moins deux Augmentations, la cible vous verra comme une Relation pour le reste de la journée (à la discrétion du MJ).

Cette Technique ne peut s'utiliser face à un Ennemi Juré, et il appartient au MJ de décider si elle fonctionne face à des cibles inhabituelles, comme des êtres inhumains.

- Rang 4 : Répondre au Cœur

A ce niveau, les Ide deviennent de véritables maîtres de la médiation, capables de discerner toutes les supercheries et façades diplomatiques, mais également de trouver la solution à n'importe quel problème. Quand vous utilisez vos Techniques de Rang 2 ou 3, vous pouvez jeter un nombre de dés lancés (mais non gardés) supplémentaire égal à votre Rang de maîtrise.

- Rang 5 : l'Impassible Main de la Paix

L'ultime leçon de l'Ecole Ide apprend aux élèves à se conduire en parfaits médiateurs afin qu'aucune personne honorable ne lève la main sur eux. Vous pouvez dépenser un Point de Vide pour faire un Jet d'Opposition de Sincérité (Honnêteté)/Intuition contre l'Etiquette (Courtoisie)/Intuition d'un individu. En cas de succès, la cible ne peut entreprendre aucune action hostile contre vous (physique, magique ou sociale) pendant un nombre d'heures égal au double de votre Rang de Maîtrise, tant que vous-même ne montrez pas d'hostilité à son encontre. Cette Technique ne fonctionne pas contre les personnages ayant un Rang d'Honneur inférieur à 2.0 ou n'en ayant pas du tout (animaux, oni, etc.)

L'Ecole de Vierge de Bataille Utaku

Les Vierges de Bataille Utaku, aussi connues sous le nom de *shiotome*, constituent la meilleure et la plus respectée des unités de cavalerie de tout l'Empire, au point qu'elles inspirent davantage de crainte que leurs cousins des familles Moto ou Shinjo. Si le reste du clan monte des chevaux de selle gaijin, une race plus imposante et robuste à la fois que le poney rokugani, les Utaku et elles seules ont le droit d'élever et de monter leurs légendaires destriers au combat, qui sont assurément les meilleurs chevaux du monde.

A l'instar des autres Ecole de Bushi de la Licorne, les Techniques de Vierge de Bataille Utaku se concentrent sur le combat monté, mais pas exclusivement. A cheval, une Utaku constitue une menace réelle pour n'importe quel samurai. L'Honneur importe également beaucoup à leurs yeux, et plus il est élevé, plus les bonus conférés le sont aussi.

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Art de la Guerre, Défense, Equitation 2, Kenjutsu, Sincérité, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.

Honneur : 6.5

Équipement : Armure Légère ou de Cavalerie, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, Cheval (destrier Utaku), 10 koku

Techniques :

- Rang 1 : Chevaucher en Harmonie

Les Vierges de Bataille Utaku accordent une grande importance à l'honneur. Vous gagnez un bonus égal à votre Rang d'Honneur au total d'un jet d'attaque par Round. Lorsque vous montez à cheval, vous pouvez au lieu de cela appliquer ce bonus à un jet de dommages si vous le souhaitez. Vous gagnez un bonus égal à votre Rang d'Honneur au total de vos Jets d'Equitation.

- Rang 2 : Le Vide de la Guerre

L'Utaku peut sacrifier une partie de sa défense en faveur de sa rapidité si le cours de la bataille l'exige. Lors de l'étape 1 d'un Round de Combat, vous pouvez ajouter 5 à votre Score d'Initiative ou votre ND d'Armure. Ce bonus dure jusqu'à ce que vous réutilisiez cette Technique ou jusqu'à la fin de l'escarmouche.

- Rang 3 : Sentir la Brise

Le simple contact de la selle offre une liberté de mouvement surnaturelle à l'Utaku. Lorsque vous montez à cheval, vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

- Rang 4 : Rien n'Arrête le Vent

Tel le vent qui parcourt le champ de bataille, rien ne peut arrêter la charge de l'Utaku. Lorsque vous vous trouvez à cheval, vous pouvez piétiner votre ennemi en dépensant un Point de Vide. Vous entreprenez une Action Simple pour charger l'ennemi et l'attaquer à la fin de votre déplacement (le déplacement et l'attaque se font bien dans le cadre d'une même Action simple ; si vous êtes à cheval, cette Action s'appuie sur la vitesse de votre monture). En cas de succès, vous gagnez un bonus de +2g1 au total de tous vos jets de dommage du Tour.

- Rang 5 : Bénédiction d'Otaku

L'Utaku brandit l'honneur de son fondateur tel un bouclier. Au début de votre Tour, vous pouvez dépenser un point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour activer cette Technique. Vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur au total de vos jets de dommages et Jets de Compétences de Bugei du Tour. Ce bonus se cumule avec ceux de Chevaucher en Harmonie.