

Le Clan de la Mante : Familles et Ecoles

Le Clan de la Mante présente de bonnes facultés d'adaptation tout en étant imprévisible. A ce titre, on le compare souvent à l'océan qu'il sillonne entre son île et le continent. La Mante ne compte pas parmi les Clans Majeurs d'origine, mais a gagné sa place durant l'un des plus importants conflits de l'histoire, la Guerre des Clans. Constituée de familles issues de différents Clans Mineurs, elle offre sans doute le visage du Clan Majeur le plus varié et individualiste à la fois.

Les Familles

La Famille Kitsune : Intuition +1

Jadis connus sous le nom du Clan du Renard, les Kitsune ont rejoint le Clan de la Mante plusieurs décennies après que les autres familles l'aient fondé. Les Renard se trouvaient proches de l'annihilation et les Yoritomo voulurent bien les sauver en échange de leur allégeance. Les Kitsune, gens simples et discrets, préfèrent communier avec les esprits de la nature dans les forêts plutôt que de parcourir l'Empire.

La Famille Moshi : Intelligence +1

Avant que les Mantes ne rejoignent les Clans Majeurs, les Moshi constituaient le Clan du Mille-pattes. Communauté dévouée et matriarcale, les Moshi se tournent vers le culte du Soleil depuis des siècles et trouvent le rôle qu'ils jouent parmi les autres familles de la Mante quelque peu inconfortable. Cependant, la famille a prêté allégeance aux Yoritomo et refuse de revenir sur sa parole, alors même que ses devoirs entrent en conflit avec sa philosophie.

La Famille Tsuruchi : Perception +1

Ancien Clan de la Guêpe, les Tsuruchi sont de loin les meilleurs archers de l'Empire et font tout pour conserver cette place. Athlétiques et doués d'impressionnantes facultés de perception, ils forment de grands guerriers et des magistrats redoutés.

La Famille Yoritomo : Constitution +1

Les seigneurs de la Mante sont originaires du clan du Crabe et aussi hardis à leur façon. Maîtres incontestés des océans, ils vivent depuis toujours sur les Îles des Epices et de la Soie. Les Yoritomo sont des gens robustes et travailleurs toujours prêts à faire leurs preuves face aux autres Clans Majeurs.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Yoritomo

Les Yoritomo sont les maîtres des océans. Au fil de siècles d'affrontements navals, ils ont développé un style de combat très singulier qui tient compte du roulis et s'appuie sur de nombreux déplacements. Ils ont également compris qu'une bataille qui s'éternise est presque toujours préjudiciable en combat naval, aussi ont-ils appris à exploiter les faiblesses de leurs adversaires. Enfin, les effets corrosifs de l'air marin sur l'acier sont bien connus, si bien que les Mante se servent depuis des siècles d'un armement hétéroclite, notamment des armes habituellement réservées à la paysannerie.

Les Techniques Yoritomo se dispersent quelque peu. Elles proposent de redoutables attaques, entravent les déplacements et permettent de réduire le ND d'Armure d'un adversaire entre autres choses. Les Yoritomo sont des touche-à-tout, ce qui les rend très polyvalents en cas d'escarmouche.

Bonus : Force +1

Compétences : Commerce, Couteaux (Kama), Défense, Jujutsu (Armes Improvisées), Kenjutsu, Navigation, une Compétence au choix

Honneur : 3.5

Équipement : Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix (ou paire de couteaux), Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques :

- Rang 1 : La Voie de la Mante

Les Bushi Yoritomo apprennent à combattre sur le pont des navires et à se servir de ce qui leur tombe sous la main. Vous ne subissez pas de malus aux déplacements et attaques en raison d'un terrain médiocre ou difficile. Vous ne perdez pas de Gloire ni

d'Honneur lorsque vous vous servez d'armes improvisées ou d'armes accompagnées du mot-clé Paysan en combat. Vous ne subissez pas de malus lorsque vous maniez une arme petite ou moyenne à l'aide de votre main non-directrice si elle s'accompagne du mot-clé Paysan. Enfin, vous gagnez +1g0 à tous vos jets d'attaque.

- Rang 2 : La Voix de la Tempête

Vos attaques violentes et déchaînées perturbent votre adversaire pour offrir des ouvertures. Chaque fois que vous touchez un adversaire au corps à corps, son ND d'Armure est réduit de 5. Ce malus ne vaut que pour vos attaques et dure 2 Rounds. Cette Technique est cumulative (un nombre de fois égal à votre Rang de Maîtrise) et sa durée repart de zéro à chaque application.

- Rang 3 : La Frappe de la Mante

Le Yoritomo frappe aussi vite que la tempête et avec autant de fureur. Vous pouvez effectuer des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous vous servez d'armes accompagnées du mot-clé Paysan ou Samurai.

- Rang 4 : La Déferlante

Le Bushi Yoritomo réagit en fonction de la tournure de la bataille, esquivant les coups tout en frappant sa cible. Si vous vous déplacez d'au moins 1,5m, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au ND d'Armure jusqu'à votre Tour suivant. Vous pouvez sacrifier ce bonus à votre Tour avant d'effectuer une attaque pour gagner deux Augmentations Gratuites utilisables uniquement pour accomplir la Manœuvre de Renversement.

- Rang 5 : La Main d'Osano-Wo

Le Bushi Yoritomo frappe avec force et plonge son arme dans le corps de sa cible. Vous pouvez activer cette Technique en dépensant un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite. Vous gardez alors un nombre de dés supplémentaires égal à votre Force lors des jets de dommage du Round. Si ces attaques touchent une cible au sol, ajoutez un bonus de +0g2 au total de vos jets de dommages contre celle-ci.

L'Ecole de Shugenja Moshi

Les pratiques des shugenja Moshi furent développées au fil de nombreuses années passées à vénérer la Déesse Soleil. Malgré les bouleversements que l'Ordre Céleste a connus au cours de l'histoire d Rokugan, les Moshi n'ont pas dérogé à leurs habitudes, même si la nature de leurs études magiques a quelque peu changé. Depuis qu'ils ont joint le Clan de la Mante, ils se sont détournés de la théologie pure pour s'intéresser davantage aux affaires pratiques et excellent dans l'art d'invoquer les kami qui contrôlent le climat. De fait, les Moshi, bien plus nombreux que les quelques shugenja Yoritomo, servent à bord des vaisseaux de leur Clan dans le but d'apaiser les océans lors des voyages importants.

A l'instar de leurs cousins Yoritomo, les Moshi ont d'excellentes facultés d'adaptation. L'Affinité en plus gagnée quand il faut jour (et non accompagnée d'une Déficience) leur offre un large choix de Sorts qui leur permet de rivaliser même avec les Isawa du Clan du Phénix.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Divination, Médiation, deux Compétences de Bugei ou Nobles au choix.

Honneur : 4.5

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

Affinité/Déficience : Air/Terre

Technique : *Faveur du Soleil* – Aucune famille n'a davantage respecté les différentes incarnations du Soleil au fil de son histoire, et cette piété lui a valu une grande faveur des cieux. De jour, vous gagnez une Affinité supplémentaire aux Sorts du Feu. Cet avantage ne vaut cependant pas la nuit. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Tonnerre

Sorts : Communion, Invocation, Sensation, 3 Air et 2 Feu

L'Ecole de Courtisan Yoritomo

Livrée à elle-même par un Empire qui ne s'y intéressait guère, la famille Yoritomo a pourtant refusé de baisser les bras et a consacré ses gigantesques ressources à tous les aspects imaginables de développement d'un Clan. Saisissant que des courtisans habiles pouvaient avoir un impact important sur leurs intérêts mercantiles, les Yoritomo fondèrent une Ecole censée les aider dans ce sens. Heureux dans leurs entreprises commerciales, les courtisans

Yoritomo mettent rarement les pieds à la cour, en raison sans doute de leur rudesse et de leurs recours très réguliers à l'intimidation. Mais depuis leur ascension au statut de Clan Majeur, Les Mante changent doucement de tactique et l'Ecole de Courtisan Yoritomo rencontre de plus en plus de succès dans l'arène politique.

Les Techniques des Yoritomo s'attachent à l'intimidation et aux brimades. Cela les rend particulièrement efficaces face à des adversaires peu habitués à de telles tactiques ou n'ayant pas de réelle volonté. Malheureusement, les adversaires endurcis, comme les Grue ou les Scorpion, sont parfois immunisés contre les principales capacités des Yoritomo.

Bonus : Volonté +1

Compétences : Commerce (Estimation), Courtisan, Défense, Etiquette, Intimidation (Contrôle), Sincérité et une Compétence de Marchand ou de Connaissance au choix

Honneur : 2.5

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

Techniques :

- Rang 1 : Le Devoir avant l'Honneur

A l'instar des Yasuki, les courtisans de la Mante sont des marchands et des diplomates, par contre ils cultivent un style très personnel bâti sur l'intimidation plutôt que l'amitié. En outre, ils passent le plus clair de leur temps à l'écart de la cour, en compagnie de certains des personnages les plus équivoques de Rokugan. Vous ne perdez ni Gloire ni Honneur lorsque vous vous servez de la compétence Commerce en public, et vous ne perdez pas d'Honneur lorsque vous utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle). Chaque fois que vous faites un Jet de Compétence Sociale contre des ronin, des bandits, des membres de gang, des mercenaires, des pirates et autres individus sans foi ni loi, vous gagnez un nombre d'Augmentations Gratuites égal à votre Rang de Maîtrise. Le personnage utilise Volonté au lieu d'Intuition pour tous ses Jets d'Intimidation.

- Rang 2 : Cœur de la Tempête

Quand vient le temps d'intervenir à la cour, les Yoritomo se détournent des discours éloquentes des Doji et des piques subtiles des Scorpion en faveur de brimades ouvertes, intimidant alors amis et ennemis pour qu'ils acceptent leur point de vue. Quand vous

utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle, votre Volonté est considérée comme ayant 1 Rang de plus ? Quand vous utilisez la Compétence Intimidation (Contrôle) contre un samurai ayant un Rang de Statut inférieur au vôtre, votre Volonté est alors considérée comme ayant 2 Rangs de plus.

- Rang 3 : Maître des Vents

Les Mante apprennent à appuyer leurs paroles à la cour avec des manières grossières et agressives, d'où la difficulté de savoir s'ils mentent ou non. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, si vous avez raté un Jet de Compétence Sociale de Sincérité, vous pouvez relancer les dés en faisant à la place un Jet de Compétence Sociale d'Intimidation (Contrôle). Vous devez alors tenir compte du Jet d'Intimidation.

- Rang 4 : Les exigences de la Tempête

Un Mante expérimenté apprend à briser et démoraliser ses adversaires à la cour de sa simple présence. Quand vous entamez une conversation avec quelqu'un, vous pouvez faire un Jet d'Opposition d'Intimidation (Contrôle)/Volonté contre son Etiquette (Courtoisie)/Volonté. Si vous l'emportez, il ne peut dépenser de Points de Vide contre vous durant l'heure suivante. En outre, il subit pendant ce laps de temps un malus de 3-g0 aux Jets de Compétences Sociales vous visant (cette Technique ne peut être réutilisée tant que ses effets ont cours).

- Rang 5 : De la Force en Toute chose

A ce Rang, la volonté de fer et les facultés d'intimidation du courtisan atteignent la perfection, ce qui lui permet de triompher de ses adversaires et même de rire de menaces qui rendraient blême un Bushi Hida. Chaque fois que vous tentez de vous servir de la Compétence Intimidation contre quelqu'un, ou encore que vous faites un Jet pour résister à un Jet d'Intimidation ou de Tentation ou à un effet de Peur, vous gagnez un bonus de +5g0 au jet.

L'École d'Archer Tsuruchi

Avant de rejoindre les Mante, lorsqu'ils constituaient encore le Clan de la Guêpe, nul doute que les Tsuruchi étaient les meilleurs archers de l'Empire. Toutefois, le fait qu'ils aient placé

l'archerie avant l'étude du sabre a souvent suscité la méfiance des autres familles. Les Tsuruchi s'en moquent cependant. Ils croient en la pureté de l'arc et bien que leurs sensei leur apprennent à se servir d'autres armes, cela leur apparaît parfaitement secondaire. Les Techniques Tsuruchi incarnent la philosophie même de l'archerie à Rokugan, selon laquelle la flèche connaît sa voie et doit être tirée instinctivement.

Les Techniques Tsuruchi tournent presque exclusivement autour du combat à distance, un domaine dans lequel ils excellent. Bien qu'il s'agisse là d'un avantage considérable, ces samurai sont nettement surclassés par l'ensemble des autres Ecoles de Bushi quand il leur faut combattre au corps à corps.

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Athlétisme, Chasse, Défense, Enquête, Kyujutsu (Yumi) 2, une Compétence de Bugei ou Noble au choix

Honneur : 3.5

Équipement : Armure Légère ou d'Ashigaru, Vêtements Robustes, Arc et 20 Flèches, Couteau, Nécessaire de Voyage, 10 koku

Techniques :

- Rang 1 : Sois Toujours Prêt

L'Archer Tsuruchi doit être prêt à affronter ses ennemis en permanence. Vous ajoutez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque quand vous utilisez un arc. Par ailleurs, vous gagnez un bonus de +3 à votre Score d'Initiative.

- Rang 2 : La Flèche Connaît le Chemin

Un Tsuruchi ne vise pas, mais laisse son trait suivre sa propre voie. Vous gagnez une Augmentation Gratuite utilisable uniquement lorsque vous entreprenez la Manœuvre de Coup Précis. Par ailleurs, vous gagnez un bonus de +2g0 au total de vos jets de dommages quand vous utilisez un arc.

- Rang 3 : Le Dard de la Guêpe

Cette Technique Tsuruchi permet de développer une vitesse surnaturelle. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple et non d'une Action Complexe quand vous utilisez un arc.

- Rang 4 : L'envol du non-Esprit

Un véritable archer ne se soucie pas de sa flèche et se contente de tirer. Une fois par escarmouche, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Complexe pour tirer une flèche qui saura exactement où aller. Cette attaque ignore tous les effets d'armure ainsi que les pénalités dues aux Rang de Blessure et la visibilité. Vous pouvez déclarer des Augmentations, mais ne pouvez entreprendre la Manœuvre d'Attaque Supplémentaire sur cette attaque.

Cette Technique ne vous permet pas de toucher une cible située au-delà de la portée habituelle de votre arc.

- Rang 5 : L'œil de Tsuruchi

La dernière leçon de Tsuruchi enseigne qu'il n'y a pas un ennemi qui ne puisse être abattu à l'aide d'une simple flèche. Vous pouvez effectuer une attaque à distance au prix d'une Action Complexe pour gagner un bonus de +4g1 au total de vos jets d'attaque et de dommages. Vous ne pouvez pas utiliser cette Technique conjointement avec L'envol du non-Esprit.