

**Le Clan du Crabe**  
*Familles et Ecoles*

Les robustes Crabes se disent les protecteurs de Rokugan chargés d'assurer l'étanchéité de la frontière méridionale de l'Empire contre tous les démons venus de l'Outremonde. Des siècles de guerres incessantes contre des adversaires inhumains ont fait des Crabes des guerres pragmatiques particulièrement violents, ce qui explique certainement qu'ils fassent rarement preuve de politesse et de bonnes manières. Il n'est donc pas étonnant que les autres Clans voient souvent en eux des barbares et des rustauds.

## **Les Familles**

### **La Famille Hida : Force +1**

Les descendants du Kami Hida comptent parmi les samurais les plus imposants physiquement de tout l'Empire. Il leur incombe la lourde tâche de protéger l'Empire, si bien qu'ils font d'redoutables guerriers et d'excellents tacticiens en matière de défense. Souvent, les samurai Hida s'offensent des autres Clans qui jouissent de leur protection tout en raillant les Crabe pour leurs mauvaises manières.

### **La Famille Hiruma : Agilité +1**

Silencieux et mortels, les Hiruma forment les éclaireurs et yojimbo du Crabe. Leur agilité et leur grâce sont à l'image de la force des Hida, ce qui explique que les guerriers de ses deux familles se complètent merveilleusement. Souvent, les samurai Hiruma doivent partir en reconnaissance dans l'Outremonde, n devoir qui coûte la vie à nombre d'entre eux.

### **La Famille Kaiu : Intelligence +1**

Travailleurs, les Kaiu ont créé la plupart des plus formidables merveilles d'ingénierie de l'Empire. Ce sont des ingénieurs de siège et les architectes du Clan du Crabe. Ils se chargent également de l'entre tien du Grand Mur des Bâtisseurs et de ses défenses.

### **La Famille Kuni : Intelligence +1**

Sinistres en apparence et en actes, les Kuni comptent parmi les familles de shugenja les plus craintes de l'Empire. Il y a bien longtemps, les autorités de cette famille s'imaginaient que le

seul espoir de vaincre l'Outremonde était de le comprendre, ce qui explique certainement que les Kuni disposent de connaissances à rendre fous la plupart des hommes.

### **La Famille Toritaka : Perception +1**

Jadis on connaissait la minuscule famille Toritaka sous le nom du Clan du Faucon, mais une véritable tragédie signa la perte de ce Clan Mineur, qui fut alors absorbé par le Crabe pour empêcher la menace de renaître de ses rangs. Les Toritaka viennent d'une région hantée par les esprits et s'y connaissent donc énormément en matière de fantômes de toutes sortes.

### **La Famille Yasuki : Intuition +1**

En parfaite contradiction avec les autres familles du Crabe, les Yasuki apparaissent comme frêles et minces, et quelque peu retors. Ils faisaient autrefois partie du Clan de la Grue, mais ont rejoint le Crabe au IIIe siècle, provoquant ainsi la première grande guerre intestine de l'histoire de Rokugan. Ces marchands et courtisans ne désirent qu'offrir un avantage de taille à leur Clan. Ils s'intéressent davantage aux bénéfices financiers que les autres représentants de la caste des samurais, au point d'en devenir parfaitement inconvenants.

# Les Ecoles

## L'Ecole de Bushi Hida

Le style de combat Hida compte parmi les plus vieilles et respectées écoles de bushi de l'Empire. Sa philosophie est simple et sans détour : encaisse les coups de ton ennemi jusqu'à ce que tu aies l'occasion de t'en débarrasser en usant de toute ta force. Ce style fut façonné par les premières années de combat du Clan contre les oni et autres ennemis originaires de l'Outremonde lorsque seuls les plus forts et les plus vigoureux des suivants de Hida avaient une chance de survivre.

L'Ecole de Bushi Hida regroupe deux grands thèmes : la réduction des dommages subis et l'utilisation d'armes lourdes. Les Bushi Hida ne sont sans doute pas les samurai les plus précis de l'Empire, mais quand leurs coups portent, ils infligent des dégâts considérables. Heureusement pour eux, ils parviennent à encaisser de lourds dommages en attendant l'occasion de porter le coup fatal à leurs ennemis.

**Bonus** : Constitution +1

**Compétences** : Armes Lourdes (Tetsubo), Athlétisme, Connaissance : Outremonde, Défense, Intimidation, Kenjutsu, plus une compétence de Bugei au choix

**Honneur** : 3.5

**Equipement** : Armure légère ou lourde, Vêtements robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Nécessaire de voyage, 3 koku

**Techniques** :

- Rang 1 : La Voie du Crabe

Le Bushi Hida est l'incarnation du fantassin lourd. Il peut encaisser des coups violents et porter des attaques dévastatrices. Vous pouvez ignorer les malus au ND découlant du port d'une armure lourde pour toutes les Compétences, à l'exception de Discrétion. Lorsque vous utilisez une Arme Lourde, vous bénéficiez d'un bonus de +1g0 au total de vos jets de dommages.

- Rang 2 : Impassibilité de la Montagne

Les Bushi Hida sont connus pour leur extraordinaire ténacité, au point qu'ils survivent à des blessures qui tueraient le commun des mortels. Vous gagnez une Réduction égale à votre Anneau de Terre.

- Rang 3 : Deux Pincés, Un Esprit

Le Bushi Hida est infatigable. Vous pouvez effectuer des attaques au prix d'une Action Simple et non d'une Action Complexe quand vous vous servez d'Armes Lourdes ou d'armes accompagnés du mot-clé Samurai.

- Rang 4 : Coup Dévastateur

Un Hida ne recule devant rien pour terrasser ses ennemis une fois sa colère provoquée. Une fois par rencontre, vous pouvez porter un coup parfaitement calculé à un ennemi sous réserve que vous maniez une Arme Lourde. Diminuez la Réduction de l'ennemi en question de 4 dans le cadre de cette attaque. En cas de réussite, vous hébécitez la cible. Cette dernière peut annuler cette Condition en réussissant un Jet de Terre contre un ND égal à votre jet de dommages lors de l'étape de Réactions. Elle a droit à une tentative par round et le ND décroît de 5 chaque fois qu'elle rate le jet.

- Rang 5 : Eternité de la Montagne

Rien ne peut empêcher un guerrier Hida d'accomplir son devoir, pas même la menace de la mort. Vous pouvez dépenser un point de Vide lors de l'étape de Réactions. A votre tour suivant, vous pouvez entreprendre des actions comme si vous étiez au Rang de Blessure Indemne. Par ailleurs, vous ignorez les Conditions hébécité, fatigué et étourdi. Les bénéfices de cette Technique valent jusqu'à l'étape de Réactions suivante.

## **L'Ecole de Shugenja Kuni**

Souvent incomprise, l'Ecole de Shugenja Kuni est généralement dépeinte tel un ramassis de fous obsessifs qui badinent avec des secrets que nul ne devrait connaître. La plupart des Kuni protestent contre cette étiquette qu'on tente de leur coller à la peau, mais beaucoup admettent secrètement que ce stéréotype est assez proche de la réalité. Les Kuni saisissent parfaitement qu'il leur faut mettre de côté certaines inhibitions et réserves pour servir leur Clan et l'Empire du mieux possible, si bien qu'ils s'exécutent sans rechigner.

L'Ecole de Shugenja Kuni insiste avant tout sur la lutte que le Clan du Crabe mène contre les créatures de l'Outremonde. L'alliance des Crabes avec les tribus Nezumi de la région leur confère également un bon aperçu des autres créatures non humaines, et leur technique leur permet de terrasser plus facilement ces créatures.

**Bonus** : Volonté +1

**Compétences** : Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Outremonde 2,

**Connaissance** : Théologie, Défense, et une Compétence d'Arme au choix.

**Honneur** : 2.5

**Equipement** : Robe, Wakizashi, Couteau, Etui à parchemin, Nécessaire de voyage, 3 koku

**Affinité/Défiance** : Terre/Air

**Technique** :

- Contemplation des Ténèbres : Les Kuni étudient de très près nombre des adversaires les plus sinistres et ont appris à les combattre. Vous gagnez un bonus de 1g0 au total de vos Jets d'Incantation quand la cible est une créature non-humaine. Par ailleurs, tout sort infligeant des dommages inflige +1g1 dommages quand il cible une créature ayant la Souillure de l'Outremonde. Enfin, vous gagnez une Augmentation gratuite aux sorts accompagnés du mot-clé Jade

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

## L'Ecole de Courtisan Yasuki

Ancienne famille du Clan de la Grue, les Yasuki ont quitté celle-ci pour rejoindre le Clan du Crabe après que leurs maîtres Doji eurent décidé de ne plus admettre les méthodes plus que douteuses sur lesquelles ils s'appuyaient pour remplir certaines tâches pourtant essentielles au fonctionnement du Clan de la Grue. Les Crabes, de nature beaucoup plus pragmatique, ont encouragé les Yasuki à devenir les marchands les plus prospères de l'Empire. Les enseignements de leurs sensei insistent sur cette capacité à trouver ce dont leurs adversaires à la cour ont besoin, afin de le leur fournir contre une somme très modique et s'assurer leur gratitude ainsi que des bénéfices certains.

Les Yasuki commercent dans le but de gagner les faveurs d'autrui. Ce sont des marchands et des courtisans, capable de recourir à de nombreuses tactiques de vente, dont différents types de pression et une sincérité de façade, pour obtenir ce qu'ils convoitent. Nul

dans l'Empire ne peut s'emparer d'une ressource et en faire un bien incontournable avec autant de style et d'adresse qu'un Courtisan Yasuki.

**Bonus** : Perception +1

**Compétences** : Commerce (Estimation), Courtisan, Défense, Etiquette, Intimidation, Sincérité (Tromperie), et une Compétence de Marchand au choix.

**Honneur** : 2.5

**Équipement** : Vêtements Traditionnels, Wakizashi, Couteau, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

**Techniques** :

- Rang 1 : La Voie de la Carpe

Les Yasuki sont les maîtres du commerce et le pratiquent bien plus ouvertement que les autres familles de samurai, sans doute parce qu'ils ne voient pas là de manquement à l'étiquette. Vous gagnez une Augmentation Gratuite à la Compétence Commerce et ne perdez ni Gloire ni Honneur quand vous l'utilisez en public. Par ailleurs, les Yasuki apprennent très tôt à jauger leurs clients potentiels. Lorsque vous parlez avec quelqu'un, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Commerce/Perception contre son Etiquette/Intuition pour cerner le bien ou service qu'il désire.

- Rang 2 : Faites ce qu'on vous Dit

En matière de commerce, les Yasuki font parfois preuve d'une certaine audace. Connus pour leur langue bien pendue et leurs pressions commerciales, ils n'hésitent pas à tromper leurs clients et alliés pour les forcer à faire ce qui les arrange. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez refaire un jet d'Intimidation ou de Sincérité raté. Vous devez alors conserver le résultat du second jet.

- Rang 3 : Les Trésors de la Carpe

Vos contacts dans les cercles marchands et commerciaux de Rokugan vous permettent de mettre la main sur presque tout pour satisfaire aux besoins d'un client. Vous pouvez faire un jet de Commerce/Intuition contre un ND 20 pour localiser un objet rare ou utile (à la discrétion du MJ) pour le compte d'autrui. Vous pouvez même tenter de localiser des objets de meilleure qualité ou plus rares encore en prenant des Augmentations.

- Rang 4 : Les Ruses de la Carpe

Marchands impitoyables, les Yasuki parviennent également à distinguer entourloupes et flatteries. Tous ceux qui font un Jet de Compétence Sociale dans le but de vous mentir ou de vous tromper voient leur ND augmenter d'un nombre égal à 5x votre Rang de Maîtrise.

- Rang 5 : Ce qui est à Toi est à Moi

L'ultime savoir-faire d'un Yasuki consiste à vous offrir ce que vous désirez le plus. Si vous connaissez un objet dont un individu a besoin et que vous parvenez à vous le procurer, vous gagnez un bonus de +5g0 aux Jets de Compétences Sociales effectués contre cette personne durant les 24 prochaines heures.

## **L'École de Bushi Hiruma**

Là où l'École de Bushi Hida enseigne l'endurance et la force, leurs cousins apprennent à esquiver les attaques de leurs ennemis pour viser leurs points faibles au moyen de coups éclair. Les leçons qu'enseignent leurs sensei sont essentielles pour accomplir leurs devoirs de guerriers dans l'Outremonde. Ceux qui les maîtrisent parfaitement deviennent de véritables fléaux pour les habitants de l'Outremonde puisqu'ils y évoluent avec grâce et célérité en semant la mort dans leur sillage.

L'École de Bushi Hida insiste sur les déplacements et la survie, et ne se limite pas à encaisser les coups comme le font les Hida, ne serait-ce que pour survivre à l'escarmouche. En combat singulier, les Hiruma échappent facilement à leur adversaire. Dans les affrontements plus importants, cette faculté leur permet de se rendre auprès des ennemis les plus gênants et de les éliminer pendant que leurs alliés s'occupent des simples troupes.

**Bonus** : Volonté +1

**Compétences** : Athlétisme, Chasse, Connaissance : Outremonde, Discrétion, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, une Compétence au choix

**Honneur** : 4.5

**Équipement** : Armure d'Ashigaru ou Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, Arc et 20 Flèches ou Couteau, Nécessaire de Voyage, 3 koku

## **Techniques :**

### - Rang 1 : La Flamme de la Torche Vacille

Le bushi apprend à porter des coups tout en se protégeant, perfectionnant son pouvoir de pénétration sans sacrifier sa défense. Lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque, vous gagnez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque. Vous êtes doué en matière de survie, si bien que les rations de nourriture, d'eau et de jade durent deux fois plus longtemps pour un nombre de personnes égal à votre Rang de Chasse.

### - Rang 2 : La Petite Leçon du Loup

Les Hiruma apprennent à avancer et à se dégager en un seul et même mouvement. Lorsque vous adoptez la Posture d'Attaque, ajoutez 5 à votre ND d'Armure chaque fois que vous touchez avec une arme de corps à corps. Ce bonus peut se cumuler un nombre de fois égal à votre Rang de Maîtrise et dure jusqu'à la fin de l'escarmouche en cours.

### - Rang 3 : Les Ailes du Colibri

Les Hiruma savent que le colibri peut se déplacer dans la direction de son choix et appliquent ce simple truisme à leurs combats. Une fois par Round, vous pouvez activer cette Technique quand un adversaire vous vise au moyen, d'une attaque. Vous gagnez un bonus à votre ND d'Armure égal à 2 fois votre Rang de Maîtrise. Ceci se cumule avec tout autre bonus au ND d'Armure, qu'elle qu'en soit la source (comme lorsque vous dépensez un Point de Vide).

### - Rang 4 : Le Requin Reconnaît l'Odeur du Sang

Face à une proie affaiblie, Le Bushi Hiruma devient un adversaire terrible. Vous portez des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe lorsque vous utilisez une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

### - Rang 5 : La Lumière ne Gaspille aucun Mouvement

Le bushi apprend à ne pas utiliser plus d'énergie que nécessaire pour tuer son adversaire. Si vous infligez plus de Blessures que nécessaire pour tuer votre cible, vous pouvez appliquer le montant de Blessures supplémentaire aux Blessures infligées à la prochaine cible que vous toucherez. Cette Technique n'active pas deux attaques d'affilée. Enfin, l'effet ne dure pas au-delà de la fin de l'escarmouche en cours.