

Le Clan du Dragon : Familles et Ecoles

Enigmatiques et mystérieux, les samurai du Clan du Dragon empruntent leur propre voie depuis la fondation de l'Empire. Plus individualistes et plus détachés des richesses matérielles que les autres Clans, les Dragons partagent beaucoup de points communs avec la Confrérie de Shinsei, et ce malgré l'incroyable diversité de leurs familles.

Les Familles

La Famille Kitsuki : Intuition +1

Les très perspicaces Kitsuki servent le Clan du Dragon en qualité de magistrats, rôle qui leur convient au mieux, mais aussi de représentants à la cour. Les Kitsuki ont notamment le chic pour démêler le vrai du faux, atout considérable pour le Clan du Dragon toujours désireux d'affranchir l'Empire de la tromperie et de la duplicité.

La Famille Mirumoto : Agilité +1

Les Mirumoto représentent les épaules sur lesquelles reposent les fardeaux du Clan du Dragon. Là où les Togashi recherchent l'illumination, les Mirumoto règnent en quelque sorte sur le Clan en supervisant le quotidien tout en constituant l'armée. Regroupant plus de la moitié de la population du Clan, les Mirumoto sont les Dragons dont on croise le plus souvent le chemin dans l'Empire.

La Famille Tamori : Volonté +1

Comptant parmi les familles de shugenja les plus militaristes de l'Empire, les Tamori épousent à bras-le-corps des styles de magie uniques, dont l'alchimie, la forge et un mélange d'arts magiques et martiaux. On redoute beaucoup plus les Tamori que les autres shugenja en raison de leur empressement à user de violence là où d'autres prêtres tourneraient les talons.

L'Ordre de Togashi : Réflexes +1

Les Togashi, qui constituent davantage un ordre monastique qu'une véritable famille, acceptent tous ceux qui souhaitent les rejoindre, pourvu qu'ils soient capables d'appréhender des préceptes de l'ordre et d'en supporter les épreuves, ce qui réduit sérieusement le nombre

d'élus. Depuis des siècles, les moines de cet ordre utilisent le sang divin du Kami du Dragon pour créer des tatouages mystiques qui leur confèrent des pouvoirs surnaturels parfaitement stupéfiants.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Mirumoto

Célèbre dans tout l'Empire pour ses enseignements uniques, l'Ecole de Bushi Mirumoto est le seul style de combat qui s'appuie sur la technique du Niten, dans laquelle le samurai utilise le katana et le wakizashi en même temps. Ce style évidemment très controversé car il défie ceux dont se servent les autres Clans depuis des siècles, fut pourtant développé en même temps que l'escrime classique. Du reste, la rivalité qui oppose les élèves de l'Ecole de Bushi Mirumoto à celle de l'Ecole de Bushi Kakita, farouches partisans de la philosophie « Une âme, un sabre », de Kakita en personne, reste vive même en temps de paix. Prenant parfois les Dragons pour des sauvages, de nombreux samurai ont eu la désagréable surprise d'être confrontés à des Mirumoto parfaitement calmes et implacables, ce qui leur a bien souvent coûté la victoire sur le champ de bataille.

L'Ecole de Bushi Mirumoto s'attache avant tout aux avantages qu'elle tire du maniement de deux armes en même temps, ce qui lui permet de réduire les malus habituels et d'en accroître encore les bénéfiques. Elle augmente ainsi le ND d'Armure du samurai et lui confère des attaques supplémentaires.

Bonus : Constitution +1

Compétences : Connaissance : Shugenja ; Défense ; Iaijutsu ; Kenjutsu (Katana) ; Méditation ; Théologie ; une Compétence Noble ou de Bugei au choix

Honneur : 4.5

Equipement : Armure légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : La Voie du Dragon

Les initiés de l'Ecole de Bushi Mirumoto doivent maîtriser les grandes principes du Niten, la technique de combat à deux sabres, créée par Mirumoto en personne. Lorsque vous utilisez un katana dans votre main directrice et un wakizashi dans votre

main secondaire, vous ne subissez pas de malus en raison du maniement des deux armes, et vous ajoutez votre Rang de Maîtrise à votre ND d'Armure (cumulatif avec le bonus normal découlant du maniement de deux armes). Par ailleurs, quand vous êtes la cible d'un Sort, vous pouvez augmenter ou réduire le ND du Jet d'Incantation de ce Sort de 5

- Rang 2 : Le Calme Dans la Tempête

En plus du Kenjutsu, les Mirumoto étudient l'art du duel pour être en mesure de faire face à leurs adversaires traditionnels de la famille Kakita. Lorsque vous adoptez la Posture du Centre, vous gagnez un bonus au total de vos Jets de Iaijutsu égal à votre Rang de Kenjutsu.

- Rang 3 : Force et Rapidité

Alors qu'il poursuit sa découverte du Niten, l'élève apprend à submerger ses adversaires sous un déluge de coups tout en se défendant avec brio. Vous effectuez vos attaques au prix d'une Action Simple quand vous utilisez des armes accompagnées du mot-clé Samurai.

- Rang 4 : Représailles Enragées

Dès lors qu'un adversaire constitue une véritable menace, rien ne peut plus empêcher le Mirumoto de lui ôter la vie pour défendre l'honneur de ses préceptes. Lors de l'étape de Réactions, vous pouvez choisir un adversaire qui vous a frappé ou a tenté de le faire au cours du Round. A votre Tour suivant, vous ajoutez +3g0 à vos jets d'attaque contre cette cible.

- Rang 5 : Le Cœur du Dragon

Les maîtres de l'Ecole de Bushi Mirumoto semblent frapper de partout à la fois. Si vous attaquez deux fois dans le même Tour alors que vous utilisez un katana dans votre main directrice et un wakizashi dans votre main secondaire, vous avez droit à une attaque supplémentaire avec votre main secondaire au prix d'une Action Gratuite.

L'Ecole de Shugenja Tamori

Nés des centres de la famille Agasha après qu'elle eut rejoint le Clan du Phénix, les Tamori ont hérité des siècles d'études expérimentales menées par leurs prédécesseurs et s'y plongent pleinement. La plus importante de ces disciplines singulières consiste dans l'étude de l'alchimie. Les Tamori maîtrisent le secret auquel on renoncé les Agasha : l'art d'enfermer l'essence d'un sortilège dans un liquide tout spécialement préparé à cet usage, afin de s'en servir ultérieurement. Combiné à l'entraînement martial que reçoivent les shugenja Tamori, inutile de dire que l'enseignement secret de cette famille reste unique dans l'Empire.

La Technique Tamori offre une grande polyvalence dans l'usage des Sorts, d'autant que d'autres peuvent également s'en servir si des préparatifs ont été exécutés dans ce sens. La Technique permet aussi de réduire le temps d'incantation dans certains cas, ce qui rend les Tamori particulièrement meurtriers en cas d'embuscade.

Bonus : Constitution +1

Compétences : Arts de la Magie, Athlétisme, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Défense, Divination et Médecine

Honneur : 4.5

Equipement : Robe, Wakizashi, 1 Arme au choix, Etui à parchemins, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Affinité/Déficiance : Terre/Air

Technique : *Chair des éléments* – Les Tamori apprennent à distiller l'essence de la magie et à l'enfermer dans des objets prévus à cet effet. Vous pouvez mobiliser un emplacement de Sort pour y stocker dans une potion un Sort que vous connaissez s'il a pour Zone d'Effet « une personne » ou « une créature », afin de l'activer plus tard. Le Sort ainsi stocké peut être activé instantanément par tout individu qui tient la potion s'il entreprend une Action Simple pour la boire ou une Action Complexe pour la jeter (selon la cible du Sort) en utilisant Athlétisme (Jet)/Agilité. Les Sorts stockés peuvent l'être indéfiniment, mais mobilisent des emplacements de Sort quotidiens tant qu'ils ne sont pas activés. La création d'une telle potion demande un nombre d'heures égal au Niveau de Maîtrise du Sort stocké. Vous gagnez également une Augmentation Gratuite pour tous les Sorts accompagnés du mot-clé Artisanat.

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

L'Ecole d'Enquêteur Kitsuki

Les méthodes et croyances enseignées à l'Ecole Kitsuki se montrent fort singulières, même pour le Clan du Dragon. Seuls contre tous, les Kitsuki croient dur comme fer en l'importance des preuves, concept que nul en dehors d'eux ne parvient à comprendre. Les sensei de cette curieuse Ecole accordent une grande importance au développement du sens de l'observation au sein de la famille au point que ceux qui en apprennent les Techniques ont une mémoire quasi infaillible, des souvenirs très précis et prêtent une attention surnaturelles aux moindres détails. Peu de choses échappent donc à l'œil vigilant d'un Enquêteur Kitsuki entraîné.

Bien qu'ils soient avant tout les représentants des Dragons à la cour, les Enquêteurs Kitsuki font d'excellents magistrats. Leur force repose en effet sur la collecte de renseignements, qu'ils tirent de leur environnement ou de ceux qui les entourent.

Bonus : Perception +1

Compétences : Courtisan, Enquête (Interrogatoire), Etiquette (Courtoisie), Kenjutsu, Méditation, Sincérité, une Compétence de Connaissance au choix

Honneur : 5.5

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

Techniques :

- Rang 1 : La Méthode de Kitsuki

Les Kitsuki sont les maîtres de l'investigation et de la perception, au point qu'ils remarquent les plus infimes détails d'un simple coup d'œil. Vous gagnez une Augmentation Gratuite à tous vos Jets d'Enquête. Toutefois, si les Kitsuki suivent une formation en matière d'investigation et de diplomatie, ils ne négligent pas la voie du guerrier contrairement à nombre de courtisans. En cas d'escarmouche, ajoutez votre Rang de Perception à votre ND d'Armure

- Rang 2 : Les Enseignements de la Brise

Comme les Kitsuki remarquent les plus minuscules détails, on en peut que difficilement de se jouer d'eux. Quiconque effectue un Jet de Compétence Sociale dans le but de vous mentir ou de vous tromper, ou encore une Manœuvre de Feinte ou

de Désarmement contre vous lors d'une escarmouche, doit ajouter +5 à son ND pour chacun de vos Rangs d'Ecole d'Enquêteur Kitsuku.

- Rang 3 : Connaître le Rythme du Cœur

Les Kitsuki étudient une méthodologie secrète connue sous le nom de Ichi Miru, ou « premier regard », qui leur permet de jauger un individu d'un simple coup d'œil. Après avoir parlé avec l'intéressé pendant quelques instants, vous pouvez effectuer un Jet d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception contre un ND égal à l'Intelligence x5 de votre interlocuteur. Une réussite vous dresse un tableau simple et précis de sa personnalité et de ses motivations. Par exemple, vous pouvez tenter de voir si ce ronin très bruyant est un homme calculateur qui tente de se faire passer pour un rustaud.

- Rang 4 : Trouver la Piste

Les Kitsuki apprennent à dénicher les contacts et réseaux de leurs interlocuteurs. Après avoir parlé avec l'intéressé pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition d'Enquête (Interrogatoire)/Intelligence contre Etiquette (Courtoisie)/Intelligence pour identifier l'un de ses alliés ou ennemis. Chaque Augmentation réussie vous permet d'identifier un allié ou ennemis de plus (à vous de décider s'il s'agit de l'un ou de l'autre, mais il revient au MJ de vous donner son identité).

Cette Technique peut être utilisée contre une même personne une seule fois par jour.

- Rang 5 : Les Yeux Trahissent le Cœur

La méthode Kitsuki permet aux maîtres de voir au travers des pires mensonges et ruses. A ce niveau, tout individu qui tente de vous tromper a peu de chances de réussir (attention cependant aux individus qui vous font part de faux renseignements sans en être conscients). Que vous soupçonniez ou non votre interlocuteur de vous mentir, effectuez un Jet d'Opposition d'Enquête (Interrogatoire)/Perception contre Sincérité (Tromperie)/Volonté du menteur. Par ailleurs, si vous savez déjà qu'il vous ment, vous gagnez un bonus de +5g0 aux Jets d'Opposition et pouvez déclarer des Augmentations dans le but de lui faire cracher plus d'informations qu'il ne comptait vous en donner (les renseignements en question restent à la discrétion du MJ).

L'Ordre Tatoué de Togashi

Les moines de l'Ordre de Togashi, les célèbres *ise zumi*, se reconnaissent facilement au sein du Clan du Dragon, en raison notamment de leur apparence très exotique. Les moines Togashi épousent une étrange philosophie dont la doctrine inclut d'importants tatouages réalisés au moyen d'encre créée à partir du sang du Kami Togashi. Ces tatouages confèrent des pouvoirs surnaturels phénoménaux que les plus puissants shugenja n'arrivent toujours pas à expliquer. En raison de leur comportement, généralement inhabituel pour des moines, les *ise zumi* sont craints et respectés par les Rokugani qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre de la part de ces mystérieux personnages.

Les moines Togashi se spécialisent dans le combat à mains nues et réalisent de véritables prouesses physiques, mais ils disposent aussi d'autres pouvoirs. En règle générale, un tel individu soutient les autres personnages en divers domaines et dispose de pouvoirs uniques.

Bonus : Vide+1

Compétences : Art :Tatouage, Athlétisme, Défense, Jujutsu, Méditation, une Compétence de Connaissance au choix, une Compétence non-Dégradante au choix.

Honneur : 4.5

Équipement : Robe, Bo, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : Sang des Kami

Le sang du Kami coule dans les veines de la lignée dirigeante de l'Ordre de Togashi. Les frères qui servent le Clan du Dragon en qualité de vassaux Togashi reçoivent quant à eux le sang mystique sous la forme de tatouages uniques. Vous gagnez deux Tatouages à ce Rang.

- Rang 2 : Corps de Pierre

La maîtrise du corps est la première étape du périple du moine vers l'illumination. Les arts martiaux deviennent les outils parfaits pour que le corps et l'esprit soient en harmonie. Vous gagnez un bonus de +1g1 au total de vos jets d'attaque et de dommages à mains nues.

- Rang 3 : Bénédiction du Kami

Alors que l'ise zumi poursuit son voyage de la découverte de soi et accumule de nouvelles expériences, il finit par être jugé digne de bénéficier de nouveaux tatouages. Vous gagnez deux Tatouages supplémentaires.

- Rang 4 : Volonté de la Pierre

La maîtrise de la chair indique que l'âme arrive au bout de son voyage. Vous pouvez effectuer des attaques à mains nues au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

- Rang 5 : Contact du Kami

La révélation de la véritable nature de l'univers récompense l'âme qui cherche la maîtrise de l'esprit. Vous gagnez deux Tatouages supplémentaires.