

Le Clan du Lion : Familles et Ecoles

Le Clan du Lion est la Main Droite de l'Empereur, le protecteur de ses terres et de sa personne, même si la famille Seppun et les Légions Impériales jouent aussi parfois ce rôle, faisant de bien tristes suppléants aux yeux du Clan. Les Lion particulièrement militaristes possèdent la plus grande armée du monde connu. On les craint pour leur vaillance et on les respecte pour leur nature honorable.

Les Familles

La Famille Akodo : Agilité +1

Seigneurs du Clan du Lion, les Akodo sont les maîtres incontestés des champs de bataille de l'Empire. On dit que nulle armée menée par un Akodo n'a jamais connu la défaite. Bien qu'il s'agisse là d'une exagération, la vérité s'en approche fortement. Les samurai Akodo sont généralement calmes et analytiques, dénués de la férocité si communément associée aux Lion en général.

La Famille Ikoma : Intuition +1

Porte-parole du Clan du Lion, les Ikoma parlent au nom du Clan à la cour et dans les annales historiques. La famille produit non seulement la majorité des courtisans du Clan, mais également ses historiens et conteurs, rôles que le Clan considère de la plus haute importance. Pour chaque Lion parfaitement stoïque qui refuse de se laisser submerger par ses émotions, il y a un barde Ikoma qui pleure sans se cacher en contant les récits des siens.

La Famille Kitsu : Intelligence +1

Calmes et réservés, les Kitsu sont les shugenja les plus traditionnels et conservateurs de l'Empire, les plus surannés aux yeux de certains. Issus de l'union et de kitsu quasiment anéantis par les Lion à l'aube de l'Empire, les Kitsu abritent plusieurs lignées distinctes aux pouvoirs surnaturels et étranges, comme la faculté de passer du monde des mortels aux royaumes des esprits.

La Famille Matsu : Force +1

Les Matsu constituent la plus vaste famille de tout l'Empire et sont à l'origine de l'image que beaucoup ont des incroyables légions du Clan du Lion. Ils forment le stéréotype tempétueux souvent associé aux Lion, réputation largement fondée. Les Matsu se montrent farouches, soupe au lait et prêts à en découdre en permanence. Leur famille fut fondée par une femme, Matsu, et dispose d'une unité exclusivement constituée de femmes, la Fierté du Lion.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Akodo

Au fil des siècles, les principales Ecole de Bushi de nombreux Clans ont développé des spécialités qui ont sérieusement restreint leur champ d'action. Les Akodo considèrent qu'il s'agit d'une erreur et nt ris soin de ne jamais emprunter cette voie. L'Ecole s'attache à la précision en matière de kenjutsu, le style d'escrime fondamental de l'Empire. Les Akodo pensent qu'en frappant votre cible précisément comme vous le souhaitez à chaque coup, vous vous faciliteriez considérablement la vie. Certains y voient là une forme de simplicité, mais nul ne remet en doute les capacités des Akodo au combat. L'art de la guerre fait partie intégrante de la formation de chaque Akodo et tous les samurai de cette famille ont des connaissances en tactique et en stratégie, aussi rudimentaires soient-elles.

Les Techniques Akodo s'attachent à la précision et à la réussite, si bien qu'elles permettent à de simples coups de se révéler particulièrement dévastateurs à haut niveau, voire à transformer des échecs en succès. D'une certaine façon, l'Ecole annule les bonus d'un adversaire, ce dont l'élève Akodo profite pleinement.

Bonus : Perception +1

Compétences : Art de la Guerre (Combat de Masse), Connaissance : Histoire, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Sincérité, une Compétence de Bugei ou Noble au choix.

Honneur : 6.5

Equipement : Armure Légère, Vêtements Robustes, Daisho, 1 Arme au choix, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : La Voie du Lion

Les Bushi Akodo affûtent leur rage jusqu'à ce qu'elle devienne aussi tranchante que leur sabre. Vous pouvez ignorer la partie du ND d'Armure provenant de l'armure de votre adversaire ou gagner une Augmentation Gratuite en attaquant (mais vous devez tenir compte de la Réduction de l'armure si votre choix se reporte sur la première option). Par ailleurs, vous ajoutez un bonus de +1g0 au total de vos jets d'attaque de votre première attaque de corps à corps en cas d'escarmouche, ou encore face à un adversaire qui a pris une Augmentation sur une attaque contre vous depuis votre dernier Tour. Vous pouvez ajouter un total de 1g0 pour un ennemi qui a pris des Augmentations contre vous, quel que soit leur nombre.

- Rang 2 : La Force de la Pureté

Les guerriers Akodo, connus pour leur dévouement envers le Bushido, apprécient tout particulièrement de vaincre des adversaires déshonorants. En cas d'escarmouche, vous pouvez ajouter votre Rang d'Honneur au total d'un jet à votre Tour. Vous ne pouvez cependant pas augmenter les jets de dommages ainsi, ni exploiter cette Technique si vous adoptez la Posture du Centre.

- Rang 3 : Par la Force de Mes Ancêtres

Le Bushi Akodo attaque deux fois, pour lui puis pour ses ancêtres. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous utilisez une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

- Rang 4 : Le Triomphe Avant la Bataille

Aucun adversaire ne se trouve hors de portée des très dévoués guerriers Lion. Une fois par escarmouche, vous pouvez désigner un adversaire lors de l'étape de Réactions. Vous pouvez ignorer les bonus au ND d'Armure que la cible tire de sa Posture durant le Round suivant.

- Rang 5 : L'Ultime Leçon d'Akodo

La maîtrise de l'Ecole de Bushi Akodo confère une foi inébranlable en la victoire. Quand vous prenez des Augmentations sur un Jet de compétences de Bugei, si vous

obtenez un résultat égal ou supérieur au ND d'origine (avant les Augmentations) sans pour autant atteindre le ND modifié, vous l'emportez mais ne profitez pas des bénéfices des Augmentations.

L'Ecole de Shugenja Kitsu

Les vieux rituels de l'Ecole Kitsu n'ont quasiment pas changé depuis que la famille a été fondée et la simple idée de mettre de côté les reliques du passé ne l'a jamais effleuré. Grâce à ses origines uniques, la famille Kitsu a toujours eu une vision très précise des relations qui unissent le monde des mortels et les royaumes de l'au-delà. Cette faculté de percevoir les liens qui séparent les vivants des ancêtres s'est développée au point qu'ils parviennent à sentir et à manipuler les liens qu'un individu entretient avec les autres royaumes.

Les Kitsu peuvent affecter le lien qu'entretient autrui avec les autres royaumes, si bien que leur Technique perturbe certains Avantages. Par ailleurs, ils s'intéressent de près à la magie de bataille, vitale pour les samurai Lion, et peuvent donc influencer l'issue d'escarmouches en usant de Sorts puissants.

Bonus : Perception +1

Compétences : Art de la Guerre, Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Histoire, Connaissance : Théologie, Etiquette, une Compétence de Bugi ou Noble au choix

Honneur : 6.5

Equipement : Robe, Wakizashi, Couteau, Etui à parchemins, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Affinité/Déficiance : Eau/Feu

Techniques : *Les Yeux des Ancêtres* – Les Kitsu descendent de créatures mystiques et parviennent à franchir le voile entre les mondes, mais également à communiquer avec leurs ancêtres. Vous pouvez effectuer un Jet d'Incantation (comme s'il s'agissait d'un Sort d'Eau) contre la Volonté x5 de la cible. En cas de succès, vous découvrez tous les Avantages et Désavantages Spirituels de l'individu en question. En dépensant un Point de Vide, vous pouvez annuler un Avantage Spirituel de votre adversaire pendant un nombre de minutes égal à votre Rang de Maîtrise. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite sur tout Sort accompagné du mot-clé Art de la Guerre

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

L'Ecole de Barde Ikoma

Quand on étudie de près les plus grands conteurs de chaque génération de l'histoire de Rokugan, on comprend vite que les Ikoma dominent cet aspect social de l'Empire. Contrairement à la plupart des courtisans qui s'attachent à la manipulation et aux différentes formes de tromperie, les bardes Ikoma, ou *omoidasu*, s'efforcent de montrer l'exemple, citant les précédents historiques et les récits mythiques des héros pour démontrer l'issue attendue de toute discussion les impliquant. Bien que cette tactique puisse paraître curieuse, nombre des courtisans d'autres Clans connaissent les pires difficultés en face d'un Ikoma capable de leur démontrer que leurs ancêtres désapprouveraient leur conduite. Dans une société ancrée dans l'histoire et la tradition, l'usage de paraboles constitue parfois une technique terrible efficace.

Les Techniques Ikoma permettent au courtisan d'inspirer son prochain mais aussi de résister à la manipulation de ses adversaires. Par ailleurs, en comparant ses interlocuteurs à des personnages historiques, les Ikoma gagnent de la Gloire non seulement pour eux, mais également pour autrui beaucoup plus facilement.

Bonus : Intelligence +1

Compétences : Connaissance : Histoire (Clan du Lion), Courtisan, Etiquette, Sincérité (Honnêteté), Spectacle : Art du Conteur, une Compétence de Bugei au choix, une Compétence Noble au choix

Honneur : 6.5

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

Techniques :

- Rang 1 : Le Héraut de la Gloire

Les Ikoma sont des historiens et des conteurs chargés d'archiver les glorieux exploits d'autrui à la postérité, afin que leurs accomplissements les plus courageux et honorables ne soient jamais oubliés. Vous gagnez l'Avantage Excellent Mémoire sans que cela ne vous coûte de Points d'Expérience (si vous avez déjà cet Avantage, vous en regagnez les Points d'Expérience). Vous pouvez utiliser la Compétence Spectacle : Art du Conteur afin de vous livrer à de véritables fanfaronnades publiques pour le compte d'autrui. Si vous citez des actions nobles ou héroïques exécutées par cette personne et que vous réussissez un Jet de Spectacle : Art du Conteur/Intuition contre un ND 20, celle-ci gagne un nombre de Points de Gloire égal à votre Rang de

Maîtrise. Ce peut être fait un nombre de fois par personne et par mois égal à votre Rang de Maîtrise.

- Rang 2 : Le Cœur du Lion

Les Ikoma se chargent de communiquer les émotions que le reste du Clan dissimule derrière une rectitude empreinte de stoïcisme. Vous ne perdez pas d'Honneur ni de Gloire lorsque vous dévoilez vos émotions en public tant que vous le faites pour le compte d'un autre Lion ou d'une cause honorable qui vous dépasse de loin (comme votre clan, l'Empire ou le Cod du Bushido). En même temps, votre compréhension des émotions et de l'honneur renforce votre âme contre la tentation. Quiconque tente d'influencer vos sentiments en utilisant des Compétences Intimidation ou Tentation doit ajouter +5 à son ND pour chaque de vos Rangs de Maîtrise.

- Rang 3 : La Voix des Ancêtres

Les Ikoma sont les Aboyeurs du Clan du Lion qui galvanisent les soldats au champ de bataille en leur faisant le récit des exploits de leurs ancêtres. Avant une bataille ou une escarmouche, vous pouvez vous aussi galvaniser vos alliés en prenant la parole pendant quelques minutes et en effectuant un Jet de Spectacle : Eloquence/Intuition contre un ND 15+5 par personne galvanisée. Les cibles n'appartenant pas au Clan du Lion font chacune augmenter le ND de 5. En cas de réussite, chaque personne galvanisée peut ajouter son Rang d'Honneur au total d'un Jet de Compétence au choix lors de la bataille ou de l'escarmouche (si cet avantage n'est pas utilisé au terme de l'affrontement, il est perdu).

- Rang 4 : La Force de la Tradition

Les diatribes endiablées des Ikoma s'appuient sur les exemples de nobles ancêtres pour imprégner leurs alliés d'une force dont ils ne soupçonnaient même pas l'existence. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez au prix d'une Action Simple encourager un allié en lui faisant le récit d'exploits du passé et faites un Jet de Spectacle : Art du Conteur/Intuition contre un ND 25. En cas de réussite, si l'allié en question rate un jet dans la même journée, il peut le refaire en y ajoutant un nombre de dés lancés mais non gardés égal à votre Rang d'Honneur. Toutefois, s'il rate ce second jet, vous perdez 2 points d'Honneur.

- Rang 5 : Chaque Lion est ton Frère

La famille Ikoma a une parfaite compréhension du Bushido, de l'histoire, des sentiments et de la nature humaine, ce qui lui donne un avantage certain à la cour et insuffle leurs arguments du pouvoir de générations de nobles Lion, en faisant notamment appel à mille ans de précédents. Cinq fois par session, lorsque vous faites un Jet d'Opposition Sociale contre un adversaire, vous pouvez citer un précédent historique pour étayer votre point de vue et jeter un nombre de dés lancés (mais non gardés) supplémentaires égal à votre Rang en Spectacle : Art du Conteur. Si vous citez une histoire inadéquate ou étrange, le MJ a le dernier mot quant à l'usage de cette Technique.

L'Ecole de Berserker Matsu

La grande majorité des vastes légions de samurai Matsu étudient à l'Ecole de la famille, pour la simple raison qu'ils estiment les autres styles de combat bien trop conservateurs et réservés. Un véritable Matsu ne craint pas la mort, au point que les Techniques que leur enseignent leurs sensei s'appuient sur un engagement total et indéfectible au combat. Bien qu'en théorie, cela les rend vulnérables aux attaques de leurs adversaires, la philosophie Matsu veut qu'un ennemi vaincu n'a aucun moyen d'exercer des représailles. Cette raison fait que les légions de la famille sont redoutées sur le champ de bataille car comment vaincre un ennemi qui ne se soucie guère de savoir s'il va vivre ou mourir.

Les Techniques Matsu s'attachent avant tout à la Posture d'Assaut, ce qui fait de ces samurai des guerriers très violents qui doivent se placer de manière à empêcher leurs adversaires d'exploiter leur ND d'Armure plutôt bas. En outre, ils génèrent des effets de Peur capables de déstabiliser leurs ennemis, qui constituent alors des proies faciles.

Bonus : Force +1

Compétences : Art de la Guerre, Connaissance : Histoire, Jujutsu, Kenjutsu (katana), Kyujutsu et deux Compétences de Bugei au choix

Honneur : 6.5

Equipements : Armure Légère ou Lourde, Vêtements Robustes, Daisho, Arme Lourde ou Arme d'Hast, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : Le Rugissement du Lion

Les guerriers de l'Ecole Matsu respectent les facultés de commandement de leurs cousins Akodo, mais savent qu'un assaut enragé permet bien souvent de balayer l'ennemi. Vous ajoutez votre Rang d'Honneur aux jets de dommage. Quand vous adoptez la Posture d'Assaut, vous pouvez vous déplacer de 1,5 m supplémentaire par Tour en plus du bonus découlant de la Posture (dans la limite de votre déplacement maximal par Tour).

- Rang 2 : La Fureur de Matsu

La cible de la fureur d'un Matsu a peu de chances de victoire. Quand vous adoptez la Posture d'Assaut, choisissez un adversaire situé dans un rayon de 9m. Si vous le touchez ce Tour-ci, la cible se retrouve paralysée de terreur et ne peut entreprendre d'Actions de Mouvement pour quitter l'endroit où elle se trouve. Lors de l'étape de Réactions, un adversaire affecté peut tenter un Jet de Volonté contre un ND égal à la quantité de dommages infligée par votre dernière attaque pour annuler les effets de cette Technique (l'adversaire ne subit pas de malus découlant de son Rang de Blessure dans le cadre de ce jet). En cas d'échec, les effets de cette Technique s'achèvent lors de l'étape de Réactions suivante (la seconde après qu'il ait été touché).

Les ennemis immunisés contre la Peur ne sauraient être affectés par cette Technique.

- Rang 3 : La Charge du Lion

Quand un Lion frappe, il a de bonnes chances de terrasser son adversaire. Vous pouvez effectuer des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

- Rang 4 : Le Courage de Matsu

La mort n'est rien comparée à une perte d'honneur et aucun Matsu ne renonce avant de pousser son dernier souffle. Vous ignorez les malus au ND des Rangs de Blessures égaux à votre Rang d'Honneur ou au double de votre Rang d'Honneur quand vous adoptez la Posture d'Assaut.

- Rang 5 : La Victoire du Lion

La mort d'un adversaire reste la seule victoire possible pour un Matsu. Une fois par rencontre, après avoir lancé les dommages de l'attaque, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Gratuite pour activer cette Technique. Vous éventrez votre adversaire, ou du moins aggravez ses blessures. Tous les dés que vous décidez de garder deviennent ouverts si bien que vous les relancez et ajoutez leur résultat au total.