

Le Clan du Phénix : Familles et Ecole

En ce qui concerne les shugenja, l'Empire tout entier convient que les Phénix abritent le plus vaste et puissant contingent de Rokugan. Les descendants de la Tribu d'Isawa et ceux qui leur ont prêté allégeance maîtrisent des pouvoirs mystiques différents de ceux des autres Clans. De plus, les serviteurs du Kami Shiba ont juré de les protéger pour l'éternité, quoi qu'il leur en coûte.

Les Familles

La Famille Agasha : Perception +1

Ancienne famille du Clan du Dragon, les Agasha abandonnèrent leurs maîtres Togashi lorsqu'ils eurent le sentiment que les Dragon s'étaient détournés de leurs devoirs envers l'Empire. En outre, les Phénix ont montré un intérêt certain à leur type de magie. Les Agasha à la curiosité insatiable expérimentent sans cesse, repoussant les frontières connues et de ce qui peut être tenté en toute sécurité en matière de magie.

La Famille Asako : Intuition +1

Discrets et solitaires, les Asako constituent de toute évidence une famille monastique. Ils mènent une vie ascète et érudite qui sied davantage à la Confrère de Shinsei qu'à une famille de samurai. Leurs rangs abritent la majorité des courtisans du Clan du Phénix et l'intégralité des mystérieux moines Henshin. Les Asako, curieux et contemplatifs, n'ont généralement pour seules ambitions que de servir et d'apprendre.

La Famille Isawa : Volonté +1

Malgré la présence d'un Champion de Clan Shiba, ce sont bien les Isawa qui règnent sur le Clan du Phénix. Ils constituent d'ailleurs la plus importante, la plus puissante et la plus érudite des familles de shugenja de l'Empire. Malheureusement, ce statut les rend arrogants, si bien que de nombreux Isawa luttent constamment contre leurs propres défauts.

La Famille Shiba : Perception +1

Les Shiba comptent parmi les plus érudits et les moins agressifs des familles de bushi. Ils servent le Clan et les Isawa sans se plaindre ni songer à leurs propres personnes. Bien qu'ils admirent la paix et la compassion, ils ne fuient jamais un combat dès lors que le Clan du Phénix a contracté un engagement.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Shiba

Les Bushi Shiba se montrent relativement pacifiques, du moins pour des bushi. Leur formation s'attache à un certain nombre de compétences non martiales en plus de leur entraînement militaire traditionnel, ce qui leur vaut une réputation de soldats érudits dans divers cercles. Le Bushi Shiba songe à toutes les alternatives qui s'offrent à lui avant d'entamer un combat, et cherche si possible à éviter les pertes en vies humaines. Mais si l'on menace ceux qu'il protège ou que le combat devient inévitable, il passe rapidement à l'attaque sans la moindre réserve, et fait son devoir. Ceux qui prennent son désir de préserver la vie à tout prix pour de l'incompétence ne sont certainement pas prêts à le combattre.

Les Techniques Shiba optimisent l'utilisation de Points de Vide et se spécialisent dans la protection d'autrui, ce qui permet aux bushi de remplir eu rôle de yojimbo. Ils ont aussi une affinité aux armes d'hast et peuvent exceller en matière de duel.

Bonus : Agilité +1

Compétences : Connaissance : Théologie, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Lances, Méditation (Récupération de Vide), une Compétence de Bugei ou Noble au choix

Honneur : 5.5

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

Techniques :

- Rang 1 : La Voie du Phénix

Les Bushi Shiba se déplacent sur le champ de bataille comme le Vide parcourt les éléments. Quand vous dépensez un Point de Vide pour gagner +1g1 sur un jet, vous pouvez si vous le désirez dépenser 2 Points de Vide (pour gagner +2g2) à la place.

Vous pouvez effectuer une Manœuvre de Garde au prix d'une Action Gratuite. Toutefois, la cible n'ajoute alors que +5 à son ND d'Armure au lieu de +10.

- Rang 2 : La Danse des Éléments

Les Bushi Shiba sont en parfaites harmonie avec les shugenja qu'ils protègent et complètent à merveille leurs Sorts, tout en rendant ceux des adversaires moins efficaces. Quand vous adoptez votre Posture pour le Round, vous pouvez choisir une cible située dans un rayon de 10 m. Quand votre cible lance un Sort ou se trouve elle-même la cible d'un Sort, vous pouvez augmenter ou réduire le ND du Sort en question de 5. Par ailleurs, quand vous êtes la cible d'un Sort, vous pouvez aussitôt augmenter ou réduire le ND du Sort en question de 5.

- Rang 3 : En Harmonie avec le Vide

Au combat, les Shiba trouvent aisément leur place en ce monde. Cette Technique s'active automatiquement lors de l'étape de Réactions si un autre personnage a dépensé un Point de Vide lors de ce Round. Vous regagnez un Point de Vide, qui peut vous permettre de dépasser votre maximum, même si les éventuels Points de Vide en excès sont perdus une fois le combat terminé. Vous ne savez rien de la source du Point de Vide ni de la façon dont il a été dépensé. Cette Technique ne s'active que deux fois par escarmouche.

- Rang 4 : En Harmonie avec l'Univers

La sérénité suscite la certitude, qui elle-même apporte la vitesse. Vous pouvez porter des attaques au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe quand vous utilisez une Arme d'Hast, une Lance ou une arme accompagnée du mot-clé Samurai.

- Rang 5 : Caresse du Vide

Les maîtres du style de Shiba parviennent à lever le voile pour agir en parfaite harmonie avec l'univers. Pour chaque Point de Vide que vous dépensez, vous en profitez comme si vous en aviez dépensé deux, du moins si cela est applicable. Par ailleurs, vous pouvez désormais dépenser deux Points de Vide par Tour (au lieu d'un) pour les effets d'amélioration.

L'Ecole de Shugenja Isawa

Les Isawa sont les plus grands shugenja de l'Empire, et bien que la famille ne l'admette jamais ouvertement, l'attitude de ceux qui sortent de cette Ecole prestigieuse le démontre parfaitement. Heureusement, parmi les autres Clans beaucoup le savent et l'acceptent à différents degrés de ressentiment ou de résignation. Les Isawa sont près de deux fois plus nombreux que la seconde famille de shugenja de l'Empire, au point que leurs effectifs correspondent presque à ceux d'une famille de bushi moyenne. Le fait que tant d'entre eux naissent avec le don de communiquer avec les kami permet à la famille de se spécialiser en divers domaines de magie, mais le cœur de la famille reste l'Ecole de Shugenja Isawa. Il s'agit assurément de la plus vieille Ecole de ce genre à Rokugan, les Isawa y cherchent à dompter les secrets de l'univers depuis plus de mille ans.

Les Shugenja Isawa ne s'encombrent d'aucune spécialisation précise, mais s'échinent à devenir les meilleurs lanceurs de sorts généralistes. Ils choisissent une Affinité mais pas de Défiance, et bénéficient en plus d'une Augmentation Gratuite aux Jets d'Incantation des Sorts découlant de cette Affinité, ce qui les rend extrêmement compétents.

Bonus : Intelligence +1

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Médecine, Médiation, une Compétence de Connaissance au choix, une Compétence Noble au choix

Honneur : 4.5

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

Affinité/Défiance : les shugenja Isawa choisissent un élément (y compris le Vide s'ils le souhaitent) en guise d'Affinité. Ils n'ont pas de Défiance.

Technique : *Le Don d'Isawa* – Les Isawa sont les maîtres absolus de la tradition des shugenja. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets d'Incantation des Sorts de l'élément que vous avez pris pour Affinité.

Sorts : Communion, Invocation, Sensation, 3 Sorts d'un élément, 2 Sorts d'un autre élément, 1 Sort d'un troisième élément et 1 Sort d'un quatrième élément.

L'Ecole de Maître du Savoir Asako

Les Asako ont une nature monastique et érudite, ce qu'illustre à merveille la tradition de courtisans qu'ils observent pour le compte du Clan du Phénix. Leur formation consiste à étudier de nombreux sujets, dont certains peuvent être choisis par les élèves eux-mêmes. Un large spectre de connaissance leur confère la base nécessaire pour réfléchir à toute nouvelle donnée ou situation, ce qui leur confère une grande perspicacité à la cour.

Les Maîtres du Savoir empruntent la voie de l'érudition, ce qui leur confère un avantage certain en société. Ces courtisans utilisent les Compétences de Connaissance pour soutenir leurs Compétences Sociales, accumulant ainsi de l'influence grâce à leur grand savoir.

Bonus : Intelligence +1

Compétences : Courtisan, Connaissance : Histoire, Connaissance : Théologie (Fortunes), Etiquette (Courtoisie), Méditation, Sincérité, une Compétence de Connaissance au choix

Honneur : 6.5

Equipements : Vêtements Commodes, Wakizashi, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : Temple de l'Âme

Les Asako, historiens et érudits, font des études nettement plus longues que celles des autres familles de l'Empire. Ils s'enorgueillissent de leurs connaissances en de nombreux domaines. Ils partagent aussi le dévouement du Clan du Phénix en matière de paix et de courtoisie. Ils affectent donc de la distinction pour régler les problèmes. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Jets de Compétences de Connaissance. Chaque fois que vous dépensez un Point de Vide dans le cadre d'un Jet d'Etiquette, vous gagnez un bonus de +3g1 au total du jet, et non l'habituel +1g1.

- Rang 2 : L'enseignement des Cendres

Les Maîtres du Savoir étudient de très près les nombreux événements historiques, ce qui leur permet de cerner les grandes lignes comportementales à la cour, des courants généralement invisibles pour leurs rivaux des autres Clans. Après avoir passé au moins une journée à observer les événements agitant une cour précise, vous pouvez faire un Jet de Connaissance : Histoire /Perception contre un ND de 20 pour gagner un bonus de +2g0 au total de vos Jets de Compétences Sociales durant les deux journées

suivantes tant que vous restez au sein de cette cour. L'effet de cette Technique peut être réactivé en faisant un nouveau Jet de Compétence, mais il n'est pas nécessaire de passer de nouveaux jours d'observation tant que vous restez à cette cour précise.

- Rang 3 : La Voix de l'Univers

La formation de l'Asako se poursuit et il découvre des faits historiques obscurs qui lui permettent de prodiguer des conseils utiles à ses alliés. Vous pouvez passer une heure à discuter avec un ami ou allié et faire un Jet de Connaissance : Histoire/Intelligence contre un ND 25. En cas de réussite, l'allié en question peut ajouter votre Rang de Connaissance : Histoire au total de ses Jets de Compétences Sociales effectués dans les 24 heures suivantes. Vous pouvez déclarer deux Augmentations pour affecter un allié (et un seul) en plus tant que celui-ci participe lui aussi à la conversation. Cette Technique ne peut pas être réutilisée sur une même personne tant que ses effets n'ont pas expiré.

- Rang 4 : Esprit Invincible

Instruit et cultivé, l'Asako voit au travers des jeux, ruses et tromperies du monde matériel. Chaque fois que vous ratez un Jet d'Opposition de Compétences Sociale pour résister à quelqu'un qui tente d'influencer vos émotions, votre opinion ou votre comportement (avec, par exemple, les Compétences Courtisan, Tentation ou Intimidation), vous pouvez le refaire en utilisant votre Intelligence à la place du Trait d'origine. Vous devez alors conserver le résultat du second jet. Cette Technique ne peut cependant pas être utilisée pour résister à la Peur.

- Rang 5 : Sagesse des Âges

A ce Rang, l'Asako démontre que la Sagesse du Phénix est éternelle. Chaque fois que vous faites un Jet de Compétence de Connaissance (y compris dans le cadre des autres Techniques de votre Ecole), vous gagnez un bonus de +5g0 au total du jet.

L'Ecole de Shugenja Agasha

Durant des siècles passés au service du Clan du Dragon, les Agasha ont emprunté de nombreuses voies magiques hétérodoxes, avec l'aval et le soutien de l'Ecole de Shugenja Agasha. En plus de leur intérêt alchimique, les Agasha sont toujours penchés sur la création

de Sorts permettant d'invoquer les kamis de plusieurs éléments à la fois. Le Clan du Phénix leur a permis d'explorer ce champ d'étude aussi loin qu'ils le souhaitent, si bien qu'ils ont fait des progrès considérables en matière de Sorts multi-élémentaires.

La Technique Agasha s'appuie sur la fusion des éléments et les Sorts multi-élémentaires. Bien que cette pratique ne soit pas pleinement acceptée, leur Technique leur permet de changer l'élément du Sort lancé, ce qui leur offre une polyvalence considérable dans la gestion de leurs Sorts quotidiens et de leurs emplacements de Sort.

Bonus : Intelligence +1

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Etiquette, une Compétence d'Artisanat au choix, une Compétence Noble ou de Bugei au choix.

Honneur : 4.5

Équipement : Robe, Wakizashi, 1 Arme au choix, Etui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Affinité/Déficiance : Feu/Eau

Technique : *Tous Sont Un* – Les Agasha saisissent mieux les interactions élémentaires que les autres familles. Quand vous lancez un Sort, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour utiliser un Anneau différent de votre choix plutôt que l'Anneau associé au sort. Ce Sort utilise alors un emplacement de Sort de l'Anneau utilisé. Vous gagnez aussi une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Artisanat.

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