

Le Clan du Scorpion : Familles et Ecoles

Quand l'Empire fut fondé, on confia aux Scorpion deux devoirs sacrés : protéger les Parchemins Noirs dans lesquels se trouvait liée la puissance du Dieu Sombre déchu Fu Leng, et servir en quelque sorte de félons contre lesquels les Clans Majeurs allaient s'unir, afin de ne jamais le faire contre l'Empire. C'est dans cette seconde mission que les Scorpion ont tout particulièrement excellé, et il faut dire que le rôle leur sied à merveille.

Les Familles

La Famille Bayushi : Agilité +1

Impitoyables et fourbes, les seigneurs du Clan du Scorpion ont de nombreux talents qu'ils mettent au service de leur Clan et de leur Empereur. Les Bayushi se montrent dangereux, sombre et manipulateurs, évaluant toujours la situation en fonction de ce qu'ils peuvent en tirer pour eux-mêmes et leur Clan.

La Famille Shosuro : Intuition +1

Les Shosuro vivent dans les ombres et se font rarement voir, mais ils ont une influence énorme sur ceux qui les entourent. Secrets et reclus, ils ne parlent pas de leurs projets, mais ne manquent jamais d'obéir à un ordre émanant de leurs seigneurs Bayushi. Quand le Clan du Scorpion souhaite qu'une tâche soit menée à bien sans la moindre complication, on contacte un Shosuro.

La Famille Soshi : Intelligence +1

Les Soshi constituent la principale famille de shugenja du Clan du Scorpion fondée aux premières heures du Clan. Ils se spécialisent en magie soutenant les efforts des leurs en matière de politique, de supercherie et de manipulation. Ils collaborent étroitement avec les Shosuro, utilisant leur magie pour accentuer leur nature implacable et soutenir leurs activités secrètes.

La Famille Yogo : Volonté +1

Aucune famille reconnue des Clans Majeurs n'est plus redoutée ou méprisée que les Yogo, la seconde famille de shugenja du Clan du Scorpion. Ils descendent d'un Phénix maudit aux premiers jours de l'Empire pour avoir trahi celle qu'il chérissait le plus. La malédiction s'est transmise de génération en génération au sein de la famille, au point que beaucoup en évitent les membres. Les Yogo ne prêtent aucune attention à leur réputation et mettent leur puissante magie au service des Scorpion, quelle que soit la considération qu'on leur offre.

Les Ecoles

L'Ecole de Bushi Bayushi

Les pires félons des meilleures pièces de théâtre rokugani sont toujours des Scorpion, car cela est le plus plausible pour la plupart des samurai de l'Empire. Il faut dire que les actes des élèves de l'Ecole de Bushi Bayushi ont donné naissance à ce stéréotype et l'ont consolidé au fil des siècles. Tous les élèves des dojos Bayushi sont formés pour devenir de parfaites armes de discorde, capables de retourner les Clans les uns contre les autres avec un minimum d'effort. L'entraînement martial n'est qu'un aspect de leur éducation, qui inclut souvent la manipulation sociale, la discrétion et même l'usage de poison, du moins lorsque l'élève en semble digne.

Les Techniques Bayushi regroupent une série de coups bas. Chacune offre un avantage au personnage, qu'il 'agisse d'augmenter son Initiative ou d'accentuer un avantage déjà existant. Il peut notamment accabler son ennemi de handicaps très préjudiciables, ce qui lui permet avec un peu de chance de venir à bout d'adversaires supérieurs.

Bonus : Intelligence +1

Compétences : Courtisan (Manipulation), Défense, Etiquette, Iaijutsu, Kenjutsu, Sincérité, une Compétence au choix

Honneur : 2.5

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

Techniques :

- Rang 1 : La Voie du Scorpion

Les Bushi Scorpion ont toujours l'air d'avoir une longueur d'avance sur leurs adversaires. Vous ajoutez +1g1 à vos Jets d'Initiative. Vous ajoutez aussi +5 à votre ND d'Armure contre les adversaires ayant un Initiative inférieure à la vôtre.

- Rang 2 : Les Pinces et le Dard

Les célèbres ruses des Scorpion ont coûté la vie à de nombreux samurai intrépides. Vous pouvez entreprendre la Manœuvre de feintes pour une Augmentation et non deux.

- Rang 3 : Frapper avec la Queue

Les Bushi Scorpion s'efforcent de déséquilibrer leurs adversaires, de bloquer leurs attaques et de les ralentir. Quand vous adoptez une Posture au début de votre Tour, vous pouvez choisir une cible située dans un rayon de 9m. Si vous la touchez à votre Tour, elle est Fatiguée. Lors de l'étape de Réactions, un adversaire affecté peut tenter un Jet de Terre contre un ND 25 pour annuler les effets de cette Technique. 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).

- Rang 4 : Frapper de Dessus et d'En Dessous

La rapidité du Scorpion lui permet de terrasser ses adversaires avant même qu'ils ne comprennent avoir été attaqués. Vous pouvez porter des attaques de corps à corps au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

- Rang 5 : Les Pinces Retiennent, le Dard Frappe

Pour parvenir à la victoire, le Scorpion doit commencer par trouver le point faible de son adversaire. Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un Point de Vide au prix d'une Action Complexe pour attaquer votre adversaire avec une arme de corps à corps. En cas de réussite, la cible se retrouve Etourdie. Lors de l'étape de Réactions, un adversaire affecté peut tenter un Jet de Terre contre un ND égal à la quantité de dommages infligée pour mettre fin à l'étourdissement. S'il échoue ou ne tente tout simplement pas le jet, l'étourdissement s'achève lors de l'étape de Réactions suivante (la seconde après qu'il ait été touché).

L'Ecole de Shugenja Soshi

Bien que ce soit rare, il arrive que les prodigieuses qualités physiques des Bayushi et des Shosuro ne permettent pas d'accomplir une tâche nécessitant discrétion et subtilité. Dans ce cas, un élève de l'Ecole de Shugenja Soshi se charge de la mission. Les Soshi comprennent mieux que quiconque que contrairement à ce que beaucoup pensent, les kami ne sont pas des êtres honorables, mais des créatures originaires d'un autre monde n'ayant aucune notion du comportement humain et de l'honneur. Quand on les caresse dans le sens du poil, ils sont donc prêts à tout, du moins si l'on n'enfreint pas l'ordre naturel des choses, en usant de magie du sang par exemple. Ainsi les Soshi ont peaufiné l'art de canaliser les kami afin de produire de véritables tours de force en matière de discrétion, de ruse et de tromperie.

Bien que tous les shugenja aient le potentiel de lancer des Sorts discrètement, aucun ne le fait avec autant de talent que les Soshi. Capables de lancer une multitude de Sort n'infligeant pas de dommages sans révéler qu'ils en sont la source, ils font les candidats parfaits des missions d'infiltration et de manipulation de cour.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Art de la Magie, Calligraphie (Code Secret), Connaissance : Théologie, Courtisan, Discrétion, Etiquette, une Compétence au choix.

Honneur : 2.5

Équipement : Robe, Wakizashi, Couteau, Etui à Parchemin, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Affinité/Déficience : Air/Terre

Technique : *Le Murmure des Kami* – Les Soshi lancent leurs Sorts aussi discrètement que les kami. Vous pouvez sacrifier un emplacement de Sort supplémentaire quand vous lancez un Sort qui n'inflige pas de dommages pour éliminer tous les signes visibles censés en découler. Tous les effets du Sort ont lieu normalement, mais il n'y a aucun signe extérieur de ce qui s'est passé. Vous gagnez une Augmentation Gratuite aux Sorts accompagnés du mot-clé Illusion.

Sort : Communion, Invocation, Sensation, 3 Air, 2 Feu et 1 Eau

L'Ecole de Courtisan Bayushi

La réputation des Scorpion à la cour équivaut presque à celle des Grue, mais généralement teintée d'une aura d'effroi, résultat direct des machinations malveillantes des courtisans

Bayushi depuis des siècles. Le très célèbre de renseignements des Scorpion provient assurément de leurs éminents courtisans, capables de dénicher les plus petits détails utilisables pour abattre un individu, une famille ou un Clan.

Les courtisans du Clan du Scorpion demeurent les maîtres de la manipulation et de la tromperie. Plus encore, ils savent trouver les faiblesses et secrets les mieux cachés de leurs adversaires (ou de leurs alliés) et les exploiter pour le bien de leur Clan. Tout adversaire, quel qu'il soit, peut donc être la cible d'un courtisan Bayushi susceptible d'éventer des secrets jusque-là bien gardés.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Calligraphie, Courtisan (Commérages), Enquête, Etiquette, Sincérité (Tromperie), Tentation, une Compétence Noble au choix.

Honneur : 2.5

Équipement : Vêtements Extravagants, Wakizashi, 1 Arme au choix, Nécessaire de Calligraphie, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : La Faiblesse est ma Force

Les Bayushi n'ont pas leur pareil pour dénicher puis exploiter les faiblesses et échecs d'autrui. Sans même connaître la nature exacte du secret d'un rival, le simple fait de savoir qu'il cache quelque chose peut amplement leur suffire. Quand vous effectuez un Jet d'Opposition Social contre quelqu'un, vous gagnez une Augmentation Gratuite au jet pour chaque tranche de 3 points de Désavantages Mentaux ou Sociaux (arrondi à l'entier inférieur) qu'il possède. Les Désavantages qui n'ont pas conféré de Points d'Expérience comptent eux aussi dans le cadre de cette Technique qui ne peut cependant octroyer plus de 5 Augmentations Gratuites.

- Rang 2 : Eaux Troubles

Les Scorpion jaugent parfaitement leurs adversaires et cernent leurs faiblesses pour mieux les abattre. En discutant avec quelqu'un pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition d'Enquête/Intuition contre Etiquette/Intuition. En cas de succès, vous apprenez son identité, ainsi que les Rangs de son Trait Mental le plus bas et de sa Compétence Sociale accompagnée d'au moins un Rang la plus basse (en

cas d'égalité, c'est au MJ de choisir). Vous pouvez aussi dépenser un Point de Vide pour découvrir le Trait Mental et la Compétence Sociale suivants les plus bas.

- Rang 3 : Les Secrets Sont Comme des Marques de Naissance

A ce Rang, le Scorpion devient tellement fort pour découvrir des secrets qu'il peut pousser son interlocuteur à en révéler lors d'une simple conversation. En parlant avec quelqu'un pendant quelques minutes, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Courtisan (Manipulation)/Intuition contre Etiquette (Courtoisie)/Intuition afin de l'obliger à révéler un de ses Désavantages Mentaux ou Sociaux. S'il n'en a pas, il révèle alors un de ses Avantages Mentaux ou Sociaux. Notez toutefois que seul le nom du Désavantage ou de l'Avantage est révélé, pas la nature précise du secret. Par exemple, vous apprendrez que la cible a un Sombre Secret, rien de plus. Si le jet vous permet de découvrir un Désavantage, vous pouvez (avec l'aval du MJ) prendre l'Avantage Chantage à 2 points contre l'individu en question, sans que cela ne vous coûte de Points d'Expérience.

- Rang 4 : La Douce Piqûre de la Critique

A ce Rang, le Courtisan Bayushi devient capable d'exploiter tous les renseignements réunis pour briser très subtilement ses ennemis en sapant chacun de leurs mots et gestes. Chaque fois que vous faites un Jet d'Opposition de Compétence Sociale contre un individu sur lequel vous exercez un Chantage, ses dés ne peuvent être ouverts. Par ailleurs, chaque fois que vous faites un Jet d'Opposition de Compétence Sociale contre quelqu'un (que vous exerciez ou non un Chantage sur lui), vous pouvez dépenser un Point de Vide pour l'obliger à utiliser un Trait Mental de votre choix (au lieu du Trait habituellement associé au jet).

- Rang 5 : Bas les Masques

La dernière leçon de l'Ecole Bayushi consiste à obliger le reste de la cour à voir le monde corrompu et déshonorant qui lui est si familier, brisant ainsi la réputation de ceux auxquels il s'adresse. Un nombre de fois par session égal à votre Rang de Maîtrise, vous pouvez faire un Jet d'Opposition Social de Courtisan (Comméragé)/Intuition contre Etiquette (Courtoisie)/Intuition d'un adversaire. Si vous exercez un Chantage sur la cible de cette Technique, vous gagnez un bonus de +5g0 au total du jet. En cas de succès, vous infligez un des Désavantages suivant à la cible :

Désavantage Social, Ennemi Juré ou Obligation (envers la personne de votre choix).
Le Désavantage dure un mois, sauf si le MJ estime que la cible a fait le nécessaire pour s'en débarrasser avant (cette Technique ne peut pas être réutilisée sur une même cible tant que l'effet n'a pas expiré).

L'Ecole d'Infiltrateur Shosuro

En dehors du Clan du Scorpion, peu d'individus connaissent l'existence de l'Ecole d'Infiltrateur Shosuro. De toute façon, ceux qui savent sont si étroitement liés au Clan qu'ils n'osent pas en révéler l'existence, ou ont à ce point subi le discrédit que nul ne prête attention à leurs accusations. Les Shosuro incarnent le Clan du Scorpion tel que chacun se l'imagine, mais sans l'arrogance et la cruauté communément associées à ces félons dans les pièces de théâtre et poèmes. Les Infiltrateurs, tueurs impitoyables et silencieux, ne tirent ni plaisir ni satisfaction de leur travail. Ils accomplissent tout simplement leur devoir sans joie ni remords.

La spécialisation des Infiltrateurs Shosuro n'a rien de compliqué, elle consiste à attaquer des cibles et les terrasser avant qu'elles puissent s'en rendre compte. Les bonus en discrétion rendent ces guerriers quasiment indétectables. Une fois à l'abri du regard de leur adversaire, ils peuvent frapper depuis les ombres et infliger des dommages considérables.

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Athlétisme, Comédie, Ninjutsu, Sincérité, Discrétion (Furtivité) 2, une Compétence au choix

Honneur : 1.5

Equipement : Ashigaru ou Armure Légère, Vêtements noirs et robustes, Daisho, Arc ou Couteau, Nécessaire de Voyage, 5 koku

Techniques :

- Rang 1 : La Voie des Ombres

La première leçon de l'Infiltrateur consiste à dissimuler les signes de sa véritable nature. Vous ne perdez pas d'Honneur lorsque vous utilisez une Compétence Dégradante ou d'Arme de Ninjutsu au service du Clan du Scorpion (à l'appréciation du MJ). Vous gagnez un bonus de +2g0 au total de vos Jets de Discrétion.

- Rang 2 : Coup Depuis les Ténèbres

Un élève des Techniques Shosuro ne manque jamais d'exploiter un avantage qu'il lui offre un adversaire. Quand vous annoncez une attaque contre un adversaire non conscient de votre présence jusqu'au moment de l'attaque en question, vos Augmentations ne sont pas limitées par votre Vide et vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre Rang de Maîtrise au jet d'attaque. Vous lancez aussi (sans les garder) la moitié de ces dés sur un jet d'attaque contre un adversaire victime d'une Condition (comme Etourdi ou Fatigué). Ces deux effets ne se cumulent pas. Si les deux sont applicables, vous devez en choisir un des deux (par exemple, vous n'ajoutez pas un nombre de dés égal à une fois et demi votre Rang de Maîtrise à un jet d'attaque contre un adversaire Aveuglé et inconscient de votre présence).

- Rang 3 : De l'Acier dans la Soie

Un véritable guerrier de l'ombre frappe vite et fort. Quand vous tendez un guet-apens (comme indiqué ci-dessus), ou quand vous utilisez des armes de ninjutsu (celles avec le mot-clé Ninjutsu), vous pouvez porter une attaque de corps à corps (ou encore une attaque à distance si vous utilisez un shuriken ou un tsubute) au prix d'une Action Simple au lieu d'une Action Complexe.

- Rang 4 : Murmure d'Acier

Un maître assassin frappe depuis l'ombre sans jamais dévoiler sa présence. Même après avoir attaqué une cible, vos adversaires et autres passants doivent réussir un Jet d'Opposition d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception contre Discrétion/Agilité pour vous remarquer. Vous ne pouvez utiliser cette Technique que si vous n'effectuez qu'une seule attaque par Round (le MJ pourra décréter que la Technique ne fonctionne pas dans les lieux où il s'avère impossible de se cacher).

- Rang 5 : Le Silence Final

Un véritable assassin n'a besoin de porter qu'un coup. Après avoir effectué le jet de dommages découlant de votre attaque, vous pouvez dépenser un Point de Vide pour passer le résultat de deux dés au choix à 10. Toutefois, les dés concernés ne sont pas ouverts. Vous pouvez dépenser plusieurs Points de Vide de cette façon, chacun affectant le résultat d'un ou deux dés de dommage.

