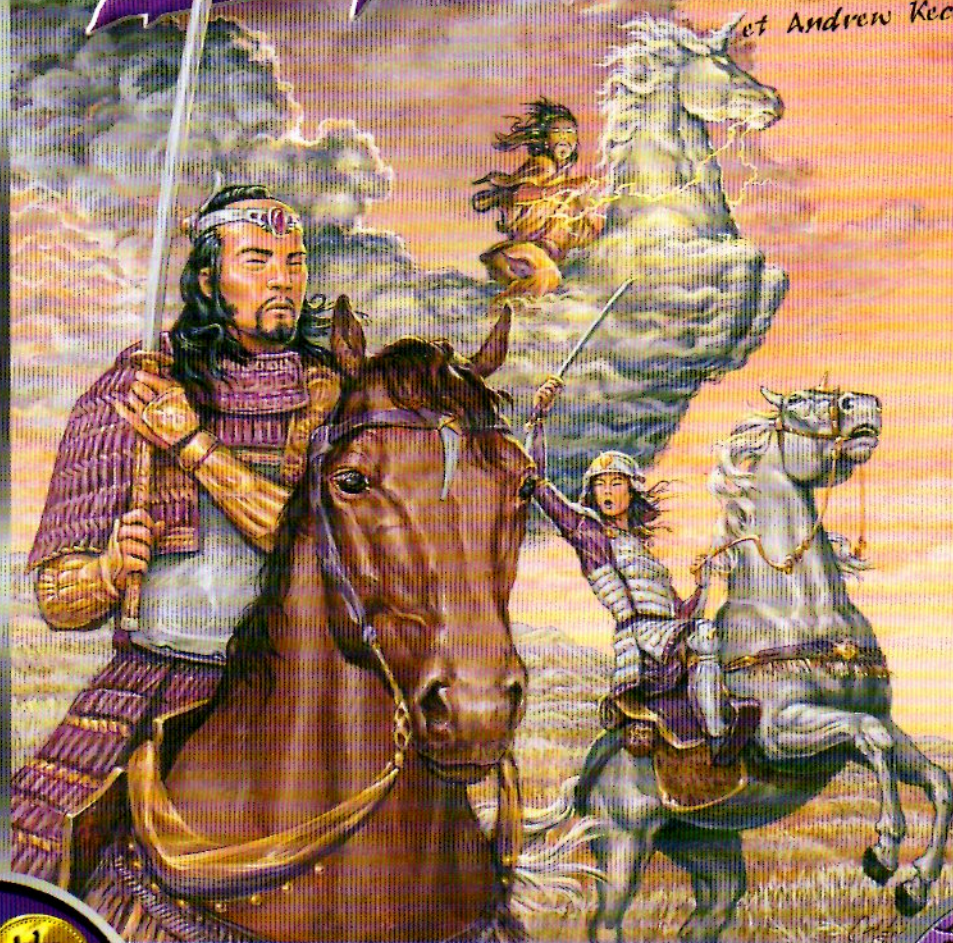


Le livre des Clans : Tome 2

La Voie de la Licorne

Par Edward Bolme
et Andrew Keck



Les Secrets du Clan de la LICORNE



Édition Révisée

Scanné par Draxten



La Voie de la Licorne

Nous avons quitté notre terre natale, mais cette dernière n'a jamais quitté nos cœurs.

- Shinjo

La Voie de la Licorne est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accusé Impressions (fax n° 01 39 02 00 66) sur les presses de Colnag S.C. en Pologne.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.



Credits

ÉCRIT PAR EDWARD BOLME & ANDREW HECKT

AVEC L'AIDE DE DAVID WILLIAMS, ROB VAUX, CRIS DORNAUS, STEVE WARNER, MAUREEN YATES, JENNIFER MAHR, REE SOESBEE ET MARCELO FIGUEROA
L'ESCADRON DES KAMIKAZE DU JEUDI SOIR : DAVID CONOM, BRENT G. DUNSIRE, INGRID GRANDBERG, TIGE RUSTAD, WILLIAM SHELL

SYSTÈME DE JEU CONCU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : CARL FRANK

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : TOREN ATKINSON, MARY LEE BRYNING, C.H. BURNETT, MATT CAVOTTA, RON CHIRONNA, CRIS DORNAUS, JASON FELIX, ERIC OLSON, MICHAEL PHILIPPI, THOM ROMAN, ALEX SHIEKMAN, BRIAN SNODDY, JOSHUA TIMBROOK

CARTES : KC LANCASTER

GRAPHISMES DE TRAME : CRIS DORNAUS, STEVE HOUGH

DIRECTEUR ARTISTIQUE : KC LANCASTER

RESPONSABLE DE LA GAMME : DJ. TRINDLE

SUPERVISEUR DE LA GAMME : JOHN WICK

RESPONSABLE DE LA PUBLICATION : DJ. TRINDLE, ROB VAUX, JOHN WICK

MAQUETTE : DJ. TRINDLE ET STEVE HOUGH

David Williams nous a, une fois encore, aidés pour tout ce qui concerne les règles, les techniques de combat, l'équilibre du jeu, etc.

Rob Vaux est l'auteur de la partie consacrée aux régions et provinces du Clan.

Cris Dornaus est l'auteur des idées d'aventures.

Maureen Yates a écrit tout ce qui concerne la " poésie de l'errance ".

Jennifer Mahr nous a aidés à définir la culture d'une tribu de nomades déracinés.

Marcelo Figueroa est l'auteur de l'Appendice consacrée à la stratégie et aux tactiques du Clan.

Ree Soesbee est l'auteur de la nouvelle d'introduction, " L'héritière de Dame Otaku ", et (avec Marcelo) du chapitre 4, consacré aux personnalités du Clan.

Remerciements particuliers : à Marcelo, qui nous a appris ce que signifie réellement être un membre de la famille Otaku. Ainsi qu'à Ryan Dancey et à John Zinser, pour y avoir cru.

Version française

TRADUCTION : BENOÎT CLERC ET GUILLAUME DELAFOSSE

RELECTURE, CORRECTIONS ET UNIFICATION : GUILLAUME DELAFOSSE (QUI REMERCIE CHALEUREUSEMENT " BAYUSHI " GEOFFREY POUR SON AIDE PRÉCIEUSE, COMME TOUJOURS), SABINE WONG, " MATSU " JEAN-MARIE BAVEUX ET CROC.
LA VOIE DES MAGISTRATS : TRADUCTION DE " MATSU " JEAN-MARIE BAVEUX.
SCÉNARIO " LE DERNIER VOYAGE " PAR " BAYUSHI " GEOFFREY.

MISE EN PAGE : " HIDA " BOULYAVEC L'AIDE PRÉCIEUSE DE SENSEI MOUMOU.

La Voie de la Licorne est un produit édité par Asmodée Editions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Impressions (Fax n° 01 39 02 00 66) sur les presses de Colonel SC, en Pologne.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

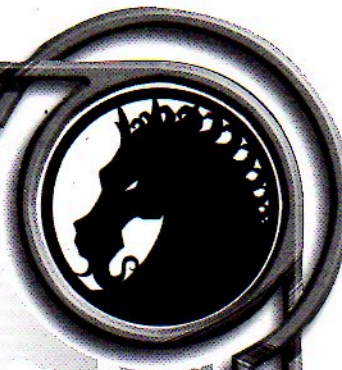
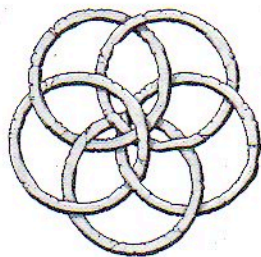


TABLE DES MATIÈRES

<i>L'héritière de Dame Otaku.....</i>	<i>4</i>
<i>Chapitre un : Les enfants de Shinjo.....</i>	<i>12</i>
<i>Chapitre deux : Histoire du Clan de la Licorne.....</i>	<i>18</i>
<i>Chapitre trois : Personnages.....</i>	<i>48</i>
<i>Chapitre quatre : Personalités du Clan de la Licorne.....</i>	<i>60</i>
<i>Chapitre cinq : Archétypes du Clan de la Licorne.....</i>	<i>76</i>
<i>Appendice I : Stratégie et tactique.....</i>	<i>88</i>
<i>Appendice II : Les trésors du Clan de la Licorne.....</i>	<i>98</i>
<i>Appendice III : Recueil.....</i>	<i>112</i>
<i>Appendice IV : La voie des magistrats.....</i>	<i>121</i>
<i>Appendice V : Scénario "Le dernier voyage".....</i>	<i>128</i>
<i>Appendice VI : Decks Licorne pour le JCC LSR.....</i>	<i>139</i>
<i>Feuille de personnages du Clan de la Licorne.....</i>	<i>141</i>





L'HÉRITIÈRE DE DAME OTAKU

Le poulain était massif, plus massif que ne le sont d'ordinaire ceux qui naissent si tôt au printemps et la jument n'avait pas survécu à la mise bas. Otaku Kojiro, le maître des écuries du Clan de la Licorne, jeta un regard plein de tristesse et de regret au poulain couvert de sang. "Mort-né" dit-il au jeune garçon d'écurie à ses côtés. Kojiro se redressa : il était fatigué. La mise bas n'avait pas été facile et la mort du premier poulain du printemps - il aurait mieux valu que les deux bêtes meurent en même temps - constituait un mauvais présage pour le Clan. Iuchi Daiyu, shugenja et gardien de la mémoire du Clan, se gratta pensivement le menton et opina du chef. Laissant le petit corps froid du poulain à côté de la dépouille de sa mère, les deux hommes allèrent laver leurs mains tachées de sang à l'eau chaude de l'abreuvoir situé à l'extérieur de l'écurie.

Tandis que l'écho de leurs voix s'affaiblissait, une petite silhouette surgit de l'obscurité, près de la porte du bâtiment, et s'y glissa en murmurant : "Ce n'est pas possible ! Il n'est pas mort ! Maman m'avait promis que le premier poulain de Kouchi serait ma monture, comme la jument était la sienne !". La petite fille ne devait pas avoir plus de douze ans et ses nattes voltigèrent quand elle se laissa tomber à genoux devant le petit corps. Elle enleva la paille qui s'était mêlée à la douce fourrure grise du poulain, encore humide. "Maman m'avait promis..." murmura la petite fille en posant délicatement la tête du poulain sans vie sur ses genoux.

"Tu ne devrais pas être là..." dit le garçon d'écurie, mais il ne put finir sa phrase. Il avait à peine quelques années de plus qu'elle et, regardant la petite fille, il fut soudain submergé par la pitié. Chacun dans le clan savait que sa mère était morte il y a seulement quelques mois sur un champ de bataille : au cours d'une violente escarmouche à la frontière du territoire du Clan du Lion, les troupes ennemies avaient accu-

lé la samurai-ko sur une falaise et la guerrière était tombée. Il regardait la petite fille débarrasser le petit corps duveté des restes de la poche des eaux, enlacer le poulain de ses petits bras et brosser doucement la douce fourrure encore humide. Le jeune garçon soupira et décida de la laisser un moment seule avec le poulain. Quel mal pouvait-il y avoir à faire ce geste envers la petite orpheline ?

Le poulain ne respirait pas et la petite fille ignorait Masero, qui regardait nerveusement en direction des deux hommes à l'extérieur de l'écurie. Délicatement, comme elle avait vu son père le faire si souvent, la petite fille se pencha au-dessus de la tête du poulain et lui nettoya les narines avec les manches de son kimono. Ses lèvres formèrent des prières à Dame Otaku, fondatrice de sa famille, sa petite voix brisée par le chagrin.

Malgré ses efforts, elle n'obtint aucune réponse. Le poulain ne bougeait pas, mais la petite fille continua de lui nettoyer les yeux et d'insuffler de l'air entre les lèvres de l'animal. Soudain, le poulain prit une première inspiration, profonde et sifflante, et ses paupières s'ouvrirent, dévoilant deux grands yeux sombres qui contemplaient la petite fille avec surprise.

"Maître ! hurla le garçon d'écurie. Maître ! Vite !" Kojiro et Daiyu revinrent précipitamment dans l'écurie et virent immédiatement le poulain, aidé par la petite fille, qui tentait de se redresser. "Tu peux y arriver, lui souffla-t-elle. Tu peux te mettre debout". Tremblant de tous ses membres, le poulain fit une nouvelle tentative mais retomba dans la paille avec un hennissement aigu de frustration. "N'aies pas peur, murmura à nouveau la petite fille qui débarrassait les jambes et les sabots du poulain des restes de la poche des eaux. Tu peux y arriver. Je suis là - avec toi. Désormais, ni toi ni moi ne serons plus jamais seuls." Le poulain sembla comprendre le sens de ses paroles et la regarda : le visage de l'enfant reflétait son immense amour.

Avec un sursaut, le poulain s'arracha au sol, se mit sur ses jambes, les genoux tremblants, et posa sur les quatre êtres humains assemblés autour de lui un regard dans lequel on ne lisait aucune peur.

Daiyu se pencha sur l'animal, passa ses mains expertes sur ses jambes et son dos et perçut le karma courageux qui animait le poulain. "Il porte une marque".

Montrant d'un doigt fuselé une strie pâle sur le canon du poulain, il poursuivit : "C'est le signe que j'attendais, Kojiro. La marque de Osano-wo." Troublé, Daiyu regarda le maître des écuries, son doigt soulignant l'éclair fin qui naissait à l'intérieur de l'avant-bras du poulain.



“ Un présage. Mais de quoi, shugenja ? ” murmura-t-il.

“ De guerre. ”

Le poulain, avide de sa première tétée, cherchait avidement du museau les doigts de la petite fille. Daiyu sourit alors : il y avait un espoir - faible, ténu, mais il y avait un espoir.

“ Un présage de guerre, Kojiro, mais pas de mort. Pas cette fois. ”

Il caressa la tête de l'enfant et se releva.

“ Mais n'oublie pas mes paroles, maître des écuries : quand cet enfant atteindra l'âge du *gempukku*, la guerre s'abattra sur nous tous. ”



Nourri au lait de chèvre, le poulain grandit et la petite fille venait chaque jour prendre elle-même soin de l'animal. Les saisons passaient et ils atteignirent tous deux l'âge adulte et chaque nouvelle année rendait l'imminence de la guerre plus certaine. Le jour de la cérémonie du *gempukku* de la jeune fille, un soleil éclatant brillait dans le ciel : un grand nombre duels et d'épreuves destinés à tester ses compétences, sa force ainsi que son sens honneur attendaient la jeune samurai. L'étendard du clan se découpait dans le ciel, au-dessus des samurai qui s'affrontaient en une course fraternelle et le sol résonnait sous l'impact des sabots des coursiers. Pour marquer son passage à l'âge adulte, la jeune fille prit le prénom de sa mère, Kamoko : il fut scandé à voix haute par les samurai de la famille Otaku tandis que Kamoko remportait les épreuves les unes après les autres.

Cette cérémonie était l'occasion pour les différentes familles de renouveler l'amitié et la loyauté qui les liaient les unes aux autres et pour les conteurs de faire revivre les anciens récits. Des récits évoquant d'autres territoires, où le sable et le vent se mêlaient et où l'eau était douce. Un pays chaud où les chevaux du clan étaient nés et avaient prospéré. Comme le soleil descendait sur l'horizon et que toutes les familles du Clan étaient réunies, Shinjo Yokatsu s'avança et s'adressa à eux. Les membres des familles Otaku, Ide et Iuchi, tout comme ceux de la famille Shinjo attendaient ce moment, espérant que le daïmyo du Clan allait annoncer de bons présages pour l'avenir et qu'il allait leur livrer de judicieux conseils pour les batailles qu'ils allaient bientôt devoir livrer.

“ Bienvenue à vous tous, commença-t-il, et sa voix résonna sur la plaine, faisant se dresser les oreilles des chevaux. Nous sommes le peuple du vent ! ” L'ancien cri de ralliement de Shinjo balaya la plaine et les membres du Clan l'acclamèrent bruyamment. Souriant, il leva les mains et continua : “ Nous devons nous souvenir de l'histoire de notre Clan, comme nous le faisons chaque année depuis sa fondation. Nous devons être tels le vent à la veille de cette guerre à venir et nous serons victorieux ! ” De nouvelles acclamations s'élevèrent tandis qu'il contemplait le ciel qui s'obscurcissait lentement. “ Les paroles de nos ancêtres, ceux qui quittèrent Rokugan pour explorer les lointains territoires de l'ouest, résonnent toujours dans nos cœurs. Puisse leur sagesse nous guider dans ces temps troublés. Que leurs noms résonnent encore sur le territoire de l'Empire ! ”

Les membres du Clan scandèrent le nom de Shinjo, qui emplissait la plaine et fit pousser aux chevaux des hennissements guerriers vers le soleil mourant. Puis celui de Ide retentit dans l'immensité du ciel. Celui de Iuchi gonfla ensuite les poitrines. Les étendards des différentes familles flottaient fièrement au vent et les membres du Clan scandèrent enfin le nom de Otaku. Les noms des fondateurs du Clan résonnèrent comme autant de cris de guerre dans la lumière rouge du soleil et les applaudissements prolongés répondirent aux explosions des feux d'artifice tirés depuis le château. Dans le ciel, les premières traînées écarlates se confondaient avec la lumière du soleil déclinant et les explosions des fusées répondaient aux reflets des derniers rayons de l'astre sur les armures. Au milieu des clameurs, Kamoko remarqua que Iuchi Daiyu, visiblement troublé, fixait la première étoile de la nuit.

“ Allez-vous bien, Daiyu-sama ? ” dut-elle hurler pour avoir une chance de se faire entendre. La plaine tout autour d'elle résonnait des acclamations de la foule et du martèlement des sabots des chevaux ; au-dessus d'eux, une nouvelle fusée s'envola vers le ciel qui s'obscurcissait. La petite fille de l'écurie était devenue une séduisante jeune femme ; ses longs cheveux couleur de jais dépassaient de son casque brillant. Elle sourit à Daiyu, son maître et son mentor ; il lui rendit son regard sans pouvoir lui dissimuler son trouble.

“ Une ancienne prophétie, samurai ” murmura-t-il et elle eut toutes les peines du monde à l'entendre prononcer ces mots, rendus presque inaudibles par les explosions des fusées qui dessinaient leur trajectoire d'étincelles dans le ciel. “ Une ancienne prophétie selon laquelle Otaku elle-même doit apparaître dans les

flammas du soleil du soir et désigner à tous son héritier". Il fit une pause avant de continuer : " Mais les flammas du soleil faiblissent et elle n'est toujours pas apparue ".

" Bah ! fit Kamoko et elle se mit en selle de sa fière monture grise. C'est une légende, shugenja. Rien qu'une légende. Laisse le passé rester le passé. Viens, dit-elle en lui étreignant l'épaule familièrement, ce soir joignez-vous à la fête Daiyu-sama, car demain nous prendrons les armes et marcherons sur nos ennemis. " Elle lui sourit un moment, la main sur la garde du *wakizashi* qu'elle venait de gagner, avant de rejoindre les autres membres du Clan et de se mêler aux festivités qui illuminaient la plaine.

" *Hai*. Une légende. " Iuchi Daiyu rassembla les pans de sa robe et lança un dernier regard à la pâle lueur qui finissait de disparaître derrière l'horizon. " Mais pas du passé. Car sans cet héritier, nous perdrons cette guerre. " Il regarda Kamoko s'éloigner : sa monture distançait sans effort celles du groupe qu'elle avait rejoint et les explosions qui déchiraient le ciel nocturne illuminaient le visage de la jeune fille.

Sur la plaine, Shinjo Yokatsu se porta à la hauteur de la jeune samurai-ko, lui sourit puis ils galopèrent un moment de concert. Les autres cavaliers se dispersèrent dans l'obscurité, faisant confiance à leur monture pour trouver le bon chemin comme ils feraient confiance à leur propre frère. Quand ils atteignirent la première grange, l'étalon alezan de Yokatsu n'avait qu'une demi-tête d'avance et le champion du Clan sourit largement. " Tu as là une excellente monture, lui dit-il pendant que les chevaux ralentissaient. Elle donnera au Clan de nombreux poulains de valeur. " Yokatsu semblait infiniment plus à l'aise à cheval que tout à l'heure, face au Clan, et Kamoko perçut sa déception tandis qu'il mettait pied à terre. Une déception qu'elle-même connaissait bien.

Kamoko sauta de sa selle. " *Hai, domo-arigato* Yokatsu-sama, répondit-elle en s'inclinant respectueusement, tout en tenant les rênes de sa monture d'une main ferme. La première jument qu'il a couverte vient juste de mettre bas. Bientôt, ses poulains viendront grossir les rangs du Clan. " Elle sourit et ses yeux sombres rayonnaient.

" Les enfants du Clan sont notre futur, Kamoko. Nous devons prendre grand soin d'eux. " Il détailla du regard chaque centimètre carré de l'étalon, évaluant avec un œil d'expert la finesse des muscles, l'intelligence des yeux noirs et l'inhabituelle marque claire qui zigzagait sur son canon. Yokatsu se tourna ensui-

te vers Kamoko, comme s'il voulait de la même façon évaluer la jeune samurai-ko, et la regarda un long moment. Sans manifester la moindre inquiétude, elle soutint le regard inquisiteur jusqu'à ce que finalement Yokatsu tourne la tête. Sa voix se fit plus douce et il dit : " Aujourd'hui, ta mère aurait été fière de toi, samurai. " Le regard de Kamoko s'assombrit légèrement et elle acquiesça.

" *Domo, sama. Domo.* " Sa monture, estimant sans doute que l'entretien avait assez duré, poussa subitement de la tête l'épaule de la jeune fille. Yokatsu et Kamoko sourirent tous deux de son impatience et Kamoko lui brossa la crinière d'une main aimante.

" Donc, tu t'es choisi un nom, mais qu'en est-il du sien ? " Le daimyo souriait largement et Kamoko marqua un instant de surprise. " La meilleure des montures mérite un nom en conséquence non ? Après tout, c'était aussi sa cérémonie du *gempukku* aujourd'hui ! " Le petit homme plein de vigueur étouffa un rire, puis marqua une pause et caressa du bout des doigts le museau noir du cheval. " Hachiman. Il s'appellera Hachiman " dit-il. Impatient et indifférent à l'honneur qui venait de lui être fait, Hachiman tira impatiemment sur les rênes et fit quelques pas de côté en direction de l'écurie.

Yokatsu sourit tout en pensant que *la monture était aussi impétueuse que sa maîtresse.*



Kamoko n'écoutait les poètes et les musiciens que d'une oreille, attendant la première occasion pour s'éclipser. Elle portait un nouveau kimono décoré de motifs peints à la main - des nuages et des frondes de fougère, qui soulignaient un peu plus que d'habitude la beauté de ses yeux. Mais Kamoko ne prêtait pas plus attention aux compliments des autres jeunes samurai, ni à leurs félicitations pour ses exploits du jour. Elle était ailleurs et son esprit était impatient des batailles à venir. La jeune samurai-ko traversa la foule, portant son kimono avec la même grâce que son armure. Elle n'avait pas coupé ses cheveux sombres pour l'occasion, qui n'étaient pas non plus décorés de ces futilités que beaucoup de femmes rokugani entrelacent dans leurs mèches. Ses mouvements avaient la grâce de ceux du chat aux aguets, pas la légèreté de ceux du moineau. De tels artifices étaient bons pour les femmes à la recherche d'un mari, pas pour celles qui formaient les rangs des " vierges de bataille ".



Et la seule chose que voulait trouver Kamoko, c'était la gloire. Et la gloire se soucie peu des parfums et du maquillage, de la soie et des mots doux : la gloire ne peut se soucier que de victoire.

Elle quitta discrètement la cérémonie et traversa les allées illuminées des jardins intérieurs du palais d'un pas pensif. Au-dessus de sa tête, les dernières fusées de feu d'artifice déchirèrent le silence des cieux et leurs flammèches retombèrent en pluie sur les champs et les forêts du Clan Otaku. Kamoko gravit les marches de pierre qui conduisaient aux remparts et regarda au-dessus d'elle les fusées dessiner leurs étranges motifs lumineux dans les cieux.

Des myriades d'étincelles qui faisaient danser les herbes ondulantes ruisselaient en vagues aux couleurs éclatantes sur la plaine. Au loin, à l'ouest, un orage de chaleur éclata : les éclairs blancs déchiraient le ciel et semblaient lancer un défi muet aux traînées que laissaient les fusées.

Des jardins, des voix montèrent jusqu'à Kamoko : celles de domestiques du palais à sa recherche et chargés de l'accompagner jusqu'à la salle commune, où on allait lire de nouveaux poèmes. Elle observa en soupirant les serviteurs occupés à leur vaine recherche, mais ne bougea pas. Puis sourit intérieurement en attendant qu'ils disparaissent : Kamoko ne souhaitait partager les honneurs de la journée qu'avec un seul être. Son pas était léger et un large sourire illuminait son visage quand elle quitta le palais. Hachiman devait l'attendre.

Le grand étalon, qui se tenait près de la grille du paddock, hennit doucement à son approche. On s'était bien occupé de lui et un brin de paille pendait de sa lèvre bien ourlée.

Elle le sella rapidement et se mit en selle. Il n'y a que là qu'elle se sentait "chez elle" - que là que l'appel pressant de son sang faisait taire ses clameurs pour la bataille. Elle fit volter Hachiman et partit au galop sur l'immense plaine où la cérémonie du *gemppuku* avait eu lieu ; elle fermait les yeux, laissant sa monture trouver sa voie. Le vent rejetait ses cheveux en arrière, libres contre le ciel nocturne, et le froid aigu fit perler des larmes au coin de ses yeux sombres. Kamoko adorait chevaucher seule, quand les craquements du cuir de la selle et l'écho doux du martèlement des sabots résonnaient au tréfonds d'elle-même. Elle jouait avec Hachiman en une danse complexe de pas et de rythmes, chacun testant le contrôle de l'autre.

Kamoko se souciait peu de la pluie, qui éclaboussait légèrement son kimono, et riait comme les gouttes s'écrasaient sur les naseaux délicats de Hachiman. Ni

la cavalière, ni sa monture ne s'aperçurent que les lumières de la ville s'étaient éteintes derrière eux et que le sommeil s'était abattu sur le palais du Clan de la Licorne.

Loin sur la plaine, un éclair lumineux frappa sans crier gare. Les nuages au-dessus d'eux grognèrent un avertissement qui n'éveilla aucun écho dans le palais endormi. Une petite flamme brillante monta du point d'impact. Des étincelles jaillirent des herbes sèches qui venaient de s'embraser. En quelques minutes, le feu rampait déjà en direction de la forêt, et des écuries du Clan.

Kamoko sentit l'épaisse fumée avant de voir les flammes gourmandes. Le voile suffocant s'agrippait au sol et, dans l'obscurité, les flammes ressemblaient à autant de fusées de feu d'artifice. Ralentissant sa course et se dressant sur ses étriers, elle vit une mince ligne de flammes rageuses à l'horizon. "Shinsei, cria-t-elle, pas les écuries !" Sachant parfaitement qu'il n'y avait aucun moyen d'éteindre le feu avant qu'il n'atteigne les écuries, Kamoko éperonna Hachiman. Ils partirent au galop et en arrivant aux écuries, elle poussa un cri d'avertissement. Après un moment, Masero, encore endormi, ouvrit la porte et la regarda avec curiosité.

"Les écuries ! La plaine occidentale est en feu !" dit Kamoko en montrant du doigt les flammes qui gagnaient toujours en intensité. Otaku Masero jeta un rapide coup d'œil à l'incendie et se précipita vers la grosse cloche située près des paddocks. Animé par l'énergie du désespoir, il se saisit de la grosse barre de bois et frappa sur la cloche, dont le sourd avertissement emplît l'air. Kamoko regarda la barre de lumière orangée avancer sur la plaine tandis que le Clan prenait lentement conscience du danger. "Est-ce qu'on peut faire sortir les chevaux avant que le feu n'atteigne les écuries ?" demanda-t-elle le souffle court tandis que Kojiro approchait.

D'autres lads sortirent précipitamment de leurs quartiers et se dirigèrent vers les écuries, pressant les chevaux et les mettant hors d'atteinte. Beaucoup d'entre eux montèrent à cru, les conduisant à l'abri dans un mouvement tournant bien étudié. "Ils seront en sûreté" cria Kojiro par-dessus les hennissements de peur et le martèlement des sabots. Il s'éloigna du tumulte pour rejoindre Kamoko et désigna la lueur orangée qui ne cessait de prendre de l'ampleur : "Mais le feu se dirige vers le nord". Le vent, porteur de l'odeur âcre de l'herbe calcinée et de l'écho de cris provenant des champs, fouetta le visage du maître des écuries.



“ Et s'il atteint l'écurie qui s'y trouve ?

- Ce serait un désastre. C'est là que sont rassemblées les juments qui vont mettre bas.

- Qui veille sur elles ? demanda Kamoko.

- Personne : aucune des juments n'est à terme et la plupart des lads ont reçu congé pour assister aux cérémonies. ” Le visage du maître des écuries se décomposa. “ La seule façon d'y parvenir, c'est de prendre la route de la forêt. Mais elle est peut-être déjà en feu...”

Les traits fins de Kamoko se durcirent. “ Alors il nous faut être plus rapides que les flammes ”. Hachiman rua violemment tandis qu'elle le faisait voler en direction du nord, puis ils s'enfoncèrent tous les deux dans le nuage de fumée.

La forêt était effectivement en feu et les paysans du village proche, armés de seaux, se regroupaient près de la rivière et commençaient à former une chaîne maladroite et à édifier des remblais de terre pour combattre l'ardent danger. Hachiman évita les heu-min avec agilité et cherchait ses appuis dans la terre fraîchement retournée. Il chargea la ligne de feu et, au prix d'un violent effort, bondit au-dessus des flammes. Kamoko cria plus fort et le pressa à travers le danger, sa peau rougissant sous les effets de la vague de chaleur intense. Le rugissement du feu était un défi - un combat qu'elle était bien résolue à remporter à tout prix.

L'étendue de terre dure de la route était délimitée de chaque côté par des hectares de pins, dont les branches légères étaient déjà agitées par le souffle chaud qui s'engouffra derrière l'étalon au galop.

La route fit un coude et tourna comme une monture rétive, et Hachiman inspira de grandes bouffées d'un air chargé de fumée tandis qu'il se frayait un chemin à travers les arbres. Kamoko aperçut finalement le bâtiment, dont le bois sombre brillait à la lueur de l'incendie qui s'attaquait déjà aux arbres alentour. Kamoko bondit à terre et se précipita vers les épaisses portes de l'écurie : elles étaient déjà chaudes. Kamoko maudit la vitesse du vent, qui poussait l'incendie dans la forêt comme une rivière en crue. Le feu, alimenté par les planches et les réserves de fourrage qui s'enflammaient dans de subites explosions de lumière, commençait de lécher les parois de l'écurie.

Kamoko ouvrit précipitamment les portes, sans se préoccuper des flammes qui rampaient et dansaient vers le toit. La chaleur qui régnait à l'intérieur la frappa au visage comme si elle avait ouvert un four et transforma l'air dans ses poumons en un nuage âcre de fumée noire. Elle entendit alors les hen-

nissements de terreur des chevaux et les craquements du bois tandis qu'ils se jetaient contre les parois de leurs boxes.

À l'extérieur du bâtiment, Hachiman piaffait et hennissait de frustration : il ne voulait pas laisser sa maîtresse mais ne pouvait la suivre à l'intérieur de la grange en feu, tandis qu'elle ouvrait les portes des boxes les unes après les autres. Avec des mouvements précis et doux, elle enveloppa la tête des juments à l'aide de chiffons préalablement trempés dans leur abreuvoir et les guida une à une jusqu'aux portes de l'écurie en feu. Une fois dehors, l'étalon les maintint instinctivement groupées et utilisa ses sabots et ses terribles hennissements pour empêcher les juments, prises de panique, de plonger dans les sous-bois en flammes qui désormais encerclaient l'écurie. Kamoko agissait fébrilement, ignorant la chaleur qui dévorait ses cheveux fins et ses mains nues.

Chaque minute semblait une heure : seule, Kamoko luttait pour faire sortir un à un les chevaux de l'enfer de feu qu'était devenue l'écurie. Les flammes qui dévoraient le toit menacèrent, dans un rugissement, de l'asphyxier de leur fumée visqueuse ou de l'écraser sous les poutres affaiblies. Le toit gémit sous le poids du feu, menaçant à tout moment de s'effondrer et de les ensevelir vivants sous les flammes brûlantes, mais ces menaces ne l'arrêtèrent pas. Elle retourna dans l'écurie, encore et encore, luttant pour contrôler les chevaux en proie à leur peur ancestrale des flammes. Finalement, elle réussit à faire sortir une trentaine de juments qui hennissaient de terreur, les poumons saturés de fumée, et essayaient de fuir dans toutes les directions. Hachiman piaffait et donnait du sabot, les rassemblant, puis les maintenant groupées jusqu'à ce que sa maîtresse ait fini.

Tremblante d'épuisement, Kamoko retourna dans l'écurie une dernière fois. Quand elle en sortit, elle portait le premier des poulains de Hachiman, dont les jambes fuselées gigotaient contre ses genoux. Sa petite crinière claire était roussie par la chaleur des flammes et la peur emplissait ses yeux grand ouverts. Kamoko plaça le frêle poulain sur le dos de Hachiman et se mit en selle derrière lui : la petite créature poussa un pitoyable cri de terreur. Le poulain frappa une nouvelle fois l'air de ses jambes, puis elles retombèrent, tremblantes, sur la puissante encolure de l'étalon. Avec un “ Kiai ! ” intrépide, Kamoko éperonna Hachiman en le faisant voler en direction de la longue route de la forêt.

Leur seule voie de retraite était la proie des flammes. Elles se suspendaient aux branches des arbres com-



me des banderoles folles, s'enroulant sur elles-mêmes comme les longues vrilles d'une plante de feu. En quelques minutes, les bois environnants allaient être engloutis par les flammes. La chaleur faisait trembloter l'image de la petite route et les hennissements des juments ressemblaient aux cris d'enfants apeurés.

Kamoko n'hésita qu'un instant, puis cravacha les chevaux avec une branche arrachée à l'arbre le plus proche, les larmes aux yeux de devoir infliger une telle souffrance aux plus belles montures du Clan. Hachiman l'aida, mordant les flancs des juments et les poussant ainsi à se mettre au galop : elles préférèrent affronter la route relativement visible que les assauts de la monture et de sa maîtresse. Hachiman colla au train des chevaux effrayés et Kamoko étouffa un cri entre ses dents tandis que le cuir des rênes mordait ses mains à vif. Le petit poulain n'émit plus aucun bruit, son corps tout contre celui de Kamoko qui, penchée au-dessus de lui, le protégeait des braises portées par le vent.

Bien qu'aveuglée par la chaleur et la fumée, elle parvint à s'agripper au dos de Hachiman, mais ne put le guider que par la seule force de son amour.

Les sabots de Hachiman, qui claquaient comme le rire d'un homme devenu subitement fou, dispersaient les pierres de la route tandis que sa monture se précipitait dans la forêt en feu. Cherchant désespérément à mettre le plus de distance entre le petit groupe et la violence de l'incendie, fouettée par la fureur du vent, Kamoko tourna son visage baigné de larmes et vit derrière elle les arbres massifs s'écrouler dans un crépitement de flammes. Les juments galopèrent furieusement à travers la sente boisée, terrifiées par la chaleur omniprésente de l'enfer qui les entourait. Leurs yeux se révélaient et leurs hennissements suraigus se répercutaient dans la tête de Kamoko tandis qu'elle continuait de les pousser de l'avant. Loin devant, entre les arbres, elle pouvait voir l'ouverture qui conduisait à la plaine où les paysans travaillaient à éteindre l'incendie. Malgré sa peur, Kamoko sentit l'excitation l'enivrer : elle était sur le point de remporter cette bataille. Bientôt ! Bientôt ! Son impatience éperonna Hachiman, le poussa au-delà de ses limites tandis qu'il broyait la végétation en des sauts extraordinaires qui menaçaient de la désarçonner à tout moment. Elle étreignit le poulain et lui maintint la tête dans son haori pour empêcher la fumée et la cendre de pénétrer ses naseaux et ses yeux. Il frissonna contre sa poitrine et les larmes de Kamoko apparurent comme la seule source d'eau au sein de ce déluge de feu.

Dans une incroyable débauche de vitesse, les juments s'engagèrent au grand galop dans le nuage aveuglant de fumée, cherchant instinctivement une issue à travers les arbres. La folle course brisait l'endurance des juments et la fumée écœurante les empêchait de respirer et leur irritait les yeux. Tandis qu'elles fuyaient à travers les bois en proie aux flammes, plusieurs branches prirent feu, arcs subits de flammes blanches, et les brûlèrent légèrement. Le cœur de Kamoko fut déchiré par leurs hennissements d'agonie, mais aucune des juments ne faiblit. Mais Kamoko savait que l'épuisement de la course commençait à se faire sentir. Une jument alezane aspirait péniblement l'air avec des hoquets douloureux et une des plus jeunes pouliches présentait une brûlure de la taille d'un éventail au niveau du garrot. Les cendres et la fumée leur obstruaient les poumons et Kamoko se cramponna furieusement à sa monture.

Soudain, elle vit une énorme branche céder au-dessus d'eux, ses branches enflammées menaçant d'écraser Hachiman et sa cavalière. Impuissante, ses bras enlaçant le corps tremblant du jeune poulain, Kamoko serra les dents. Elle se pencha au-dessus du poulain pour le protéger, sachant parfaitement qu'ils allaient tous mourir - elle, le poulain, Hachiman et les juments qu'ils essayaient de sauver. Sans la crainte révérencielle que leur inspirait Hachiman, les juments se seraient depuis longtemps dispersées et perdues dans l'enfer de la forêt en feu. Au dernier instant, cette branche en flamme allait la priver de sa victoire que le destin semblait vouloir lui arracher alors qu'elle était à portée de sa main. Au milieu du rugissement assourdissant du feu, Kamoko était silencieuse. Elle se prépara à affronter la mort avec le courage propre aux membres de son Clan, malgré les hennissements des juments brûlées qui se répercutaient dans son cœur.



Mais la branche enflammée ne toucha jamais le sol.

Au dernier moment, une épée d'argent, surgie de nulle part sur le côté de la route, porta un coup d'une puissance étonnante. L'énorme branche fut tranchée net en deux, comme s'il s'était agi d'une simple brindille. Avec un hennissement intrépide, Hachiman plongea de l'avant, évitant facilement les deux morceaux de la branche. Kamoko eut le souffle coupé par la surprise : elle n'imaginait pas qu'elle pourrait en réchap-



per et, dans son esprit, la branche enflammée menaçait toujours au-dessus d'elle, comme une improbable épée de Damoclès. Elle scruta les bois en feu derrière elle et crut discerner sur le bord du chemin une étrange silhouette, en selle sur une immense monture blanche. Le regard de la femme était bleu, comme un ciel immaculé, et son énorme monture restait impassiblement immobile au cœur de l'enfer de feu. Tandis que Kamoko se précipitait de l'avant, la dame leva son épée lumineuse, comme le ferait un combattant saluant son adversaire, et sa monture fantomatique se cabra avant qu'elles ne disparaissent toutes les deux dans la fumée derrière la jeune samurai-ko.



Les juments jaillirent de la forêt en flammes avec des hennissements d'allégresse, s'élevant à toute vitesse dans la plaine tandis que leurs sabots s'enfonçaient dans la terre fraîchement retournée.

Hachiman ne ralentit pas sa course pour autant, guidant les juments bien au-delà de la chaîne des paysans qui combattaient les flammes. À l'extrémité de la plaine, près des murailles du palais, Otaku Kojiro leva la main vers sa bouche en signe de surprise. "Les juments, murmura-t-il, elle a sauvé les juments - par les Sept Fortunes, elle les a sauvées !" Derrière elle, les acclamations des paysans couvrirent le sifflement des flammes.

Faisant ralentir le grand étalon gris, Kamoko mit pied à terre. Sous le coup de la souffrance et du soulagement, elle prit péniblement appui contre le grand cheval tandis que des heimin s'emparaient du poulain et le rendaient à sa mère. Les juments formaient un groupe fatigué, loin de l'incendie, acceptant les soins des lads qui s'étaient précipités dès qu'ils les avaient vues sortir de la forêt. Bien que blessées et gravement brûlées, toutes les juments avaient survécu à leur course folle à travers les bois en feu.

"Je l'ai vue, Daiyu-sama" murmura Kamoko d'une voix rauque et étonnamment posée au shugenja qui s'empressait pour panser ses blessures. Ses cheveux longs et doux étaient légèrement brûlés, son visage couvert de cendre et ses bras et ses mains étaient rouges et couverts de cloques. Le shugenja la regarda tandis qu'elle soufflait : "J'ai vu Dame Otaku".

Après une courte pause, Iuchi Daiyu opina du chef : "Ton courage et ta force, Otaku Kamoko-sama, ont

permis de sauver les enfants les plus précieux du Clan de la Licorne". Daiyu regarda les samurai et les paysans qui commençaient à former un cercle autour de la plus jeune des "vierges de bataille" tandis qu'au loin, la fureur du feu commençait de mourir dans la forêt. "En vérité, tu as prouvé que tu étais une digne héritière de la lignée de Otaku et je crois qu'avec toi à nos côtés, nous gagnerons cette guerre. La prophétie s'est réalisée." Il sourit et leva les mains pour imposer le silence à ceux qui s'étaient rassemblés là.

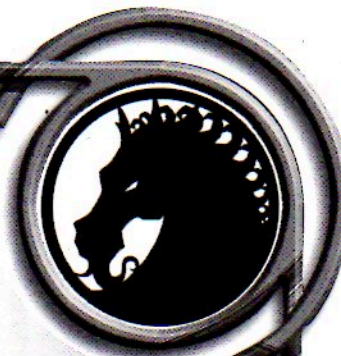
"Otaku Kamoko-san, dit-il, et sa voix profonde couvrit les derniers craquements des dernières flammes, moi et tous tes frères te remercions de ton courage. Nous te remercions en notre nom et nous te remercions au nom de ceux qui, faute de voix, ne peuvent louer la force de ton cœur." Kamoko sourit, le visage resplendissant malgré les souffrances et la fatigue, et Hachiman fourra amoureusement son nez brûlé dans l'épaule de sa petite maîtresse. Quand les acclamations reprirent de plus belle, les chevaux ne bronchèrent pas et le premier fils du puissant Hachiman donna du museau contre le ventre de sa mère et commença à têter.



Vous avez entre les mains le deuxième supplément de la série consacrée aux sept Clans majeurs de Rokugan. "La voie de la Licorne" a été conçu pour aider le maître de jeu (MJ) à donner souffle et vie à sa propre vision du Clan le plus atypique de Rokugan. Ce n'est que très récemment que le Clan de la Licorne est reparu dans l'Empire d'Émeraude et il est revenu avec dans ses fontes au moins huit cents ans de culture, d'inventions, de religion et de magie barbare. Beaucoup ne considèrent ses membres que comme des gaijin à peine améliorés et certains murmurent même que ce sont des imposteurs qui veulent s'approprier le legs de Shinjo.

Vous ne trouverez pas la réponse à cette question (ni à beaucoup d'autres) dans ce supplément, qui n'a pas pour vocation d'être l'ouvrage définitif concernant les descendants de Shinjo. Comme d'habitude, c'est le MJ qui a le dernier mot. Si sa vision du Clan de la Licorne n'est pas la même que la nôtre, attendez-vous à trouver quelques différences entre ce que vous lirez dans ces pages et ce que votre PJ découvrira.

Vous trouverez dans le premier chapitre un premier aperçu de la façon dont certains des sept Clans majeurs considèrent le Clan de la Licorne.



Le deuxième chapitre est consacré à l'histoire du Clan : vous y trouverez le récit de la naissance, du départ, des pérégrinations, ainsi que du retour à Rokugan des enfants de Shinjo, qui formaient autrefois le Clan de la Ki-rin.

Vous trouverez, dans le troisième chapitre, toutes les règles nécessaires à la création d'un PJ du Clan de la Licorne et, notamment, de nouvelles compétences, de nouveaux avantages et désavantages, de nouvelles familles, ainsi que de nouvelles écoles, et les tables d'héritage et de fortune propres au Clan de la Licorne.

Le quatrième chapitre décrit les personnalités les plus marquantes du Clan, avec leurs caractéristiques.

Le cinquième chapitre vous propose cinq personnages prêts-à-jouer. Il vous suffit de photocopier leur fiche pour être prêt à partir !

Enfin, les appendices vous fourniront toute une série d'informations sur les changements intervenus au sein de l'Empire d'Émeraude depuis le retour des enfants de Shinjo, de nouveaux objets magiques, les régions des territoires du Clan et bien d'autres choses encore.

En revanche, vous ne trouverez pas dans ce supplément un quelconque arbre généalogique des enfants de Shinjo, afin que le MJ puisse intégrer comme il le souhaite les PJ aux différentes familles qui composent le Clan de la Licorne. Vous y trouverez cependant la description de quelques-uns des plus célèbres membres de ce Clan, que les PJ pourront choisir comme Ancêtres moyennant un certain nombre de points de personnage (PP).

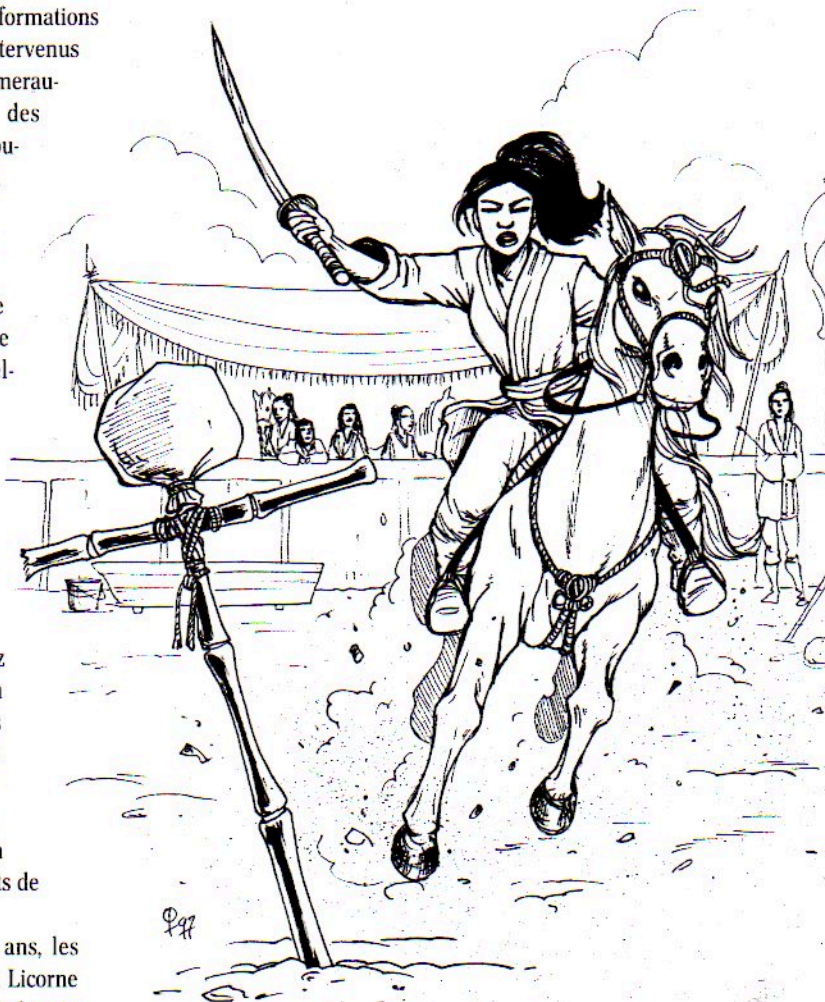
Pendant huit cents ans, les membres du Clan de la Licorne ont parcouru les terres situées au-delà des frontières de Rokugan,

découvrant des objets jusque-là inconnus, de nouvelles techniques de magie et de nouvelles philosophies. Leurs croyances sont étranges, bien que familières, renvoyant peut-être à d'anciennes croyances, quand Rokugan était encore une contrée jeune et naïve.

Êtes-vous prêt à découvrir les secrets du Clan de la Licorne ?

Dans ce cas, donnez-moi votre main que je vous aide à monter en selle. Ne prêtez pas attention à ce bout de peau de vache morte : ce n'est qu'une selle.

Accrochez-vous bien car vous êtes allez vivre une chevauchée que vous n'êtes pas près d'oublier.





CHAPITRE UN



Les enfants de Shinjo



LE CLAN DE LA LICORNE ET LES AUTRES CLANS

Le Clan de la Licorne a eu deux cents ans pour se forger une opinion des six autres Clans majeurs, que vous trouverez transcrite ci-dessous. N'oubliez pas cependant que, s'il s'agit effectivement de l'opinion majoritaire au sein du Clan, la voie de la Licorne fait, par définition, une grande place aux expériences personnelles et aux opinions divergentes.

Clan du Crabe :
" Des alliés et des amis, sans doute les plus fiables que nous puissions avoir à Rokugan. Plus que tout autre, ils restent fidèles à leur devoir, ce qui leur vaut d'être détestés par les autres Clans, tout comme nous. Ils sont parfois un peu mal dégrossis, mais qu'est-ce que cela change ? Nous avons appris il y a bien longtemps à faire la différence entre la dureté des mots et celle des actes. "

Clan de la Grue :
" Une main largement ouverte en signe d'amitié, un poing fermé en signe de méfiance. Ils ont ouvert la voie d'une éventuelle alliance, et nous les en remercions. Mais dans leurs paroles, nous décelons parfois autre chose... de la défiance peut-être ?

LES ENFANTS DE SHINJO

Les deux lettres ci-après ont été écrites par Shosuro Kojuno, sensei de l'école Shosuro, trente ans après le retour du Clan de la Licorne.

DE SHOSURO KOJUNO, SENSEI DE L'ÉCOLE SHOSURO, À LA FAMILLE DE SHOSURO KENJO

Que cette lettre soit pour vous le messenger de mes plus profonds regrets. Votre fils est tombé dans les rets des fils de Shinjo, les membres du Clan de la Kirin récemment réapparus, qui ont désormais baptisé leur Clan du nom de " la Licorne ". Kenjo n'est pas mort parce que son organisme n'a pas supporté la nourriture étrangère dont ils sont friands. Pas plus qu'il n'a été piétiné par les sabots de leurs étranges montures. Non, ils ne présentèrent pas, pour cette mort, d'excuses aussi subtiles. Il a été pendu à un nœud lâche fixé à un porche : on le tira par les pieds vers l'ouest, et il expira rapidement, écartelé.

Le but de Kenjo était pourtant des plus simples, de ceux qui pourraient, dans d'autres circonstances, germer dans l'esprit d'un jeune élève de son âge. Personne n'avait imaginé que sa fin put être aussi atroce.

Quelques mois auparavant, nos historiens avaient découvert, en étudiant d'anciens traités militaires, qu'un commandant de la famille Ide avait eu, lors des premiers affrontements contre le Clan du Lion, un comportement bien moins qu'honorable au cours d'une petite escarmouche. Comme son fils avait une position lui donnant quelque autorité au sein de l'actuelle cour de la famille Ide, cette découverte offrait des perspectives intéressantes.

Nous avons donc décidé d'envoyer Shosuro Kenjo à la cour pendant quelques semaines. Ainsi, il pourrait non seulement nous faire part de toute information pertinente collectée sur place, mais en outre nous permettre de disposer d'une source durable de renseignements au sein de la cour. En clair, il devait approcher le fils du commandant, l'informer de ce que nous savions et s'en servir pour obtenir quelques

faveurs à venir de son père. Un simple échange de bons procédés.

Ignorant tout de ce qui s'est passé ensuite, je ne peux qu'imaginer les événements qui conduisirent à ce désastre. Que Kenjo ait approché l'homme est un fait certain. Qu'il lui ait fait part des informations dont il disposait et, partant, que d'autres aient également eu vent du but de sa mission, cela va de soi. Mais Kenjo était un bon élève et n'aurait jamais été assez stupide pour laisser croire qu'il suffirait de faire taire le messenger pour faire disparaître les informations dont il était porteur. Au-delà de ces conjectures, on perd le fil des événements.

On nous renvoya la dépouille de Kenjo, avec un message de la main du daimyo de la famille Ide et frappé de son sceau. Il y expliquait brièvement que notre agent avait outrepassé les limites de son hospitalité, surestimé l'importance de l'histoire et sous-estimé les liens du sang. Les effets personnels de Kenjo, parfaitement immaculés, nous furent également tous retournés, ainsi que sa correspondance privée. Comme le veut notre tradition, ces lettres étaient fermées par un mince filet de gomme de kumo et n'avaient pas été ouvertes. Pour autant que je puisse me l'imaginer, je pense que le fils du commandant approché par Kenjo s'ouvrit directement à son seigneur de la mauvaise passe dans laquelle il se trouvait. Quelque temps après eut lieu l'exécution publique de notre frère.

La seule conclusion que je peux tirer de toute cette affaire, c'est que les membres du Clan de la Licorne se soucient peu du déshonneur de leurs propres ancêtres. Mieux encore, ils ne se sentent pas obligés de nous présenter des excuses pour la mort de notre homme. Je pleurerai certes la mort de mon élève tout comme vous pleurerez celle de votre fils, mais le plus important pour nous est d'avoir découvert la nature de nos ennemis potentiels. S'ils se soucient peu de préserver l'honneur familial et s'ils dédaignent même la plus élémentaire des courtoisies, je ne sais comment nous pourrions avoir prise sur eux. Il nous faut découvrir leurs secrets pour le déterminer. Je suis d'ailleurs déjà en train de préparer une opération plus discrète avec trois de mes élèves. Je vous tiendrai informé de leur progrès.

Je vous prie, une nouvelle fois, d'accepter mes condoléances pour la perte qui vous affecte.

Shosuro Kojuno



DE SHOSURO KOJUNO. SENSEI DE L'ÉCOLE SHOSURO, À BAYUSHI TANIARO, DAIMYO DU CLAN DU SCORPION.

Mon seigneur,

Je ne pense pas avoir jamais connu de menace plus grande que celle que nous connaissons aujourd'hui. J'ai reçu ce matin des lettres de Shosuro Daie m'informant du décès de Kenjo, son cousin, et du lien direct qui existe entre ce décès et les fonctions qu'il occupait encore récemment en tant que représentant du Clan Ide.

Je dispose de peu de détails, seigneur, mais ils parlent d'eux-mêmes. Vous vous souvenez encore, j'en suis certain, de notre conversation concernant la mission de Kenjo, envoyé auprès des membres du Clan de la Licorne pour rassembler des informations sur ces imposteurs. Apparemment, ils se sont sentis offensés par son attitude et lui ont passé une corde autour du cou avant de le suspendre dans cet appareil à la porte du château Ide. Puis, une corde fut nouée à ses pieds et deux de leurs montures difformes l'écartelèrent.

Nous devons voir dans le fait qu'ils nous aient renvoyé sa dépouille après ce qu'ils lui avaient fait subir un message, mon seigneur. Un message qui nous dit : " Nous ne craignons pas d'éventuelles représailles ". Et cela constitue pour nous à la fois un puissant moyen d'action et un obstacle.

Pour commencer, il est évident que ces barbares ne nous connaissent pas. Ils ne savent rien de la subtilité de nos méthodes. Ils ne se connaissent même pas eux-mêmes. Un tel acte pourrait facilement et ouvertement être retourné à notre avantage à la cour. Ou bien ils n'en ont pas conscience... ou bien ils s'en moquent. Cette dernière supposition nous amène à l'obstacle.

Mon seigneur, si ces gaijin n'ont pas conscience de leur position, ils seront faciles à diriger et à guider. Mais s'ils en ont conscience, et si malgré tout ils s'en moquent, ils sont encore plus dangereux que les Clans du Crabe ou du Phénix. Ils disposent d'une puissance militai-

re qui a pu s'opposer victorieusement au Clan du Lion, et ils ne reconnaissent pas notre propre puissance. Nous ne pouvons nous contenter de les humilier, comme nous l'avons fait avec le Clan du Lion, ou de les influencer, comme avec le Clan de la Grue. En outre, à la différence du Clan du Crabe, ils n'ont pas l'obligation de respecter nos frontières. À la différence du Clan du Phénix, il est fort probable qu'ils aient des vues sur nos territoires. Et à la différence du Clan du Dragon, ils sont à seulement quelques jours de marche de nos provinces.

Si ces gaijin doutent réellement de notre puissance, je vous conseille, seigneur, que nous leur en fassions une démonstration rapide et impitoyable. Si nos armes se révèlent inefficaces, nous ne perdrons rien et gagnerons la considération d'un ennemi proche. Si notre ingéniosité et nos ruses portent leurs fruits, nous nous ferons un allié très différent de nos autres alliés : il nous épaulera de son plein gré.



LE CLAN DE LA LICORNE ET LES AUTRES CLANS (SUITE)

Plus simplement du dégoût ? Les membres du Clan de la Grue nous ont donné d'excellents conseils sur les règles régissant Rokugan et nous ne remettons pas en cause sa position privilégiée auprès de l'Empereur. Mais si le dégoût que nous leur inspirons devait se transformer en un sentiment plus fort... ils devront en répondre devant nous."

Clan du Dragon :
" Nos terres ont une frontière commune et pourtant nous ne savons, de fait, que très peu de choses d'eux. Ils n'entretiennent aucune relation avec nous, ce que nous apprécions. Mais ils ignorent également les préoccupations des autres Clans, ce qui n'est pas satisfaisant, en revanche. Mais malgré leurs aphorismes et leurs énigmes cryptiques, ils n'ont rien à offrir qui ait une quelconque valeur. Mieux vaut cependant avoir un voisin silencieux qu'un voisin irascible. "



**LE CLAN DE LA
LICORNE ET LES
AUTRES CLANS
(SUITE)**

Clan du Lion :
" Pourquoi nous haïssent-ils à ce point ? Qu'avons-nous bien pu faire pour mériter un tel mépris ? Ils n'ont jamais de mots assez durs pour tous ceux qui ne sont pas comme eux et voient en nous autant d'affronts à leur prétendue " pureté ". Tous plus hypocrites les uns que les autres. Leurs prouesses tactiques en font cependant des adversaires redoutables et, malgré son arrogance, le Clan du Lion reste la première puissance militaire de Rokugan. Ce sont sans doute des adversaires, mais des adversaires qui imposent le respect. Sous-estimer le Clan du Lion est sans doute la pire erreur que nous puissions faire. "

Clan du Phénix :
" Amical bien que protecteur, riche de savoir bien qu'idéaliste, le Clan du Phénix est un paradoxe en soi. Ses membres comprennent des choses que peu d'autres parviennent à comprendre, mais ils n'ont jamais cherché à tirer les conséquences pratiques de ce savoir. "

**EXTRAITS DE LETTRES
DE AKODO TOTURI A MATSU KOJIKE**

Ma très chère mère,

Lorsque le sensei Kage me suggéra de passer mon dix-neuvième été ici, sur les terres du Clan de la Licorne, j'ignorais que cette expérience serait aussi pénétante, aussi revigorante... et aussi embarrassante. J'ai beaucoup appris en les observant, mais il me reste encore tant à découvrir.

Je n'ai pas encore rencontré le daimyo, bien qu'il m'ait été donné de le voir. Il porte un étrange manteau taillé dans plusieurs peaux d'animaux. J'avais déjà entendu parler d'une telle façon de faire - des peaux d'animaux morts tout de même ! -, mais je pensais qu'il s'agissait d'une rumeur du Clan du Scorpion. Et tout en vous écrivant ces lignes, je les vois caracoler, chevauchant leurs coursiers sur les plaines neigeuses, emmitoufflés dans leurs manteaux de fourrure.

Mais comme j'ai été tenu à l'écart de toutes les manœuvres militaires du Clan, il m'est difficile d'en savoir plus de leurs stratégies. Demain toutefois, j'aurai la permission d'apprendre à chevaucher l'un de leurs coursiers. Apparemment, être le fils d'un daimyo donne droit à quelques privilèges...

... il est fort. Grand aussi. Plus grand que moi. Plus grand même que père.

La samurai-ko qui guida mes premiers pas était une fille austère, à tel point que je demandais si elle avait jamais appris à sourire. Elle m'indiqua comment utiliser les étriers et la selle d'une voix sinistre qui, elle, ne devait pas connaître les douces notes du chant. Je dus d'abord me retenir pour ne pas vomir à l'idée d'être assis sur une peau de vache morte, mais rapidement, le fait de monter ce magnifique coursier chassa ces pensées de mon esprit.

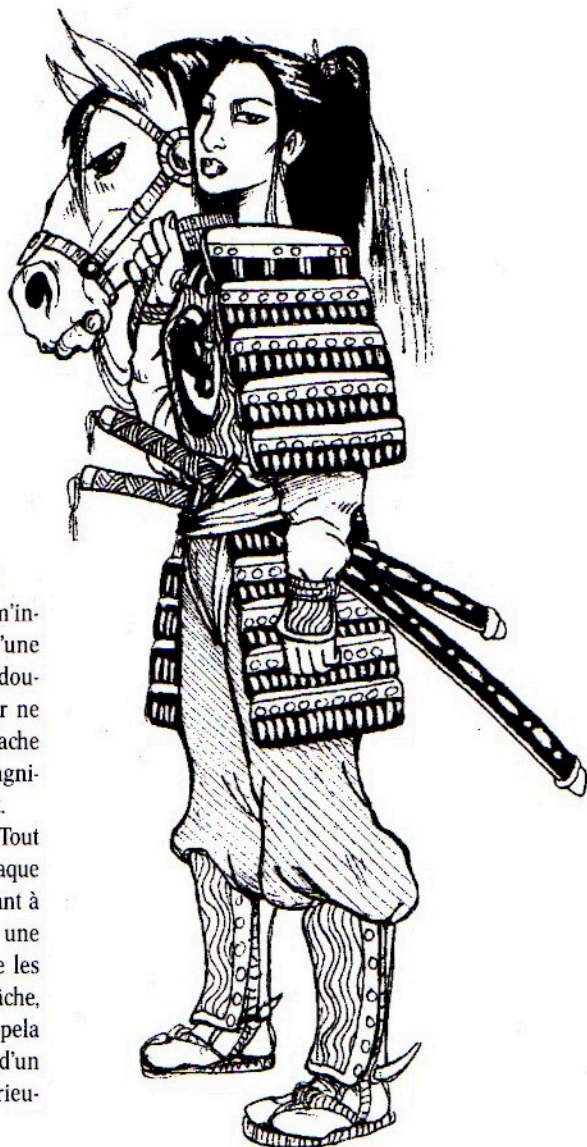
Nos ancêtres étaient des hommes droits, mère. Tout en chevauchant la bête, dont la force devenait à chaque instant plus sensible, je m'émerveillais en songeant à leur courage. Affronter une telle créature exige une foi inébranlable. J'ai entendu parler des oni que les membres du Clan du Crabe combattent sans relâche, et la puissance des jambes de ces bêtes me rappela qu'il fallait respecter, pour reprendre les mots d'un poète du Clan du Lion, " la fièvre téméraire et furieuse " qui anime leurs guerriers.

Ce court moment de distraction suffit à me faire perdre l'équilibre. La bête se cabra, je donnai de la tête contre le sol et j'eus l'impression d'être désarticulé. Par bonheur, je parvins à me traîner tant bien que mal hors de portée des ruades de la bête et ses sabots ne firent que frôler mon visage.

Je me relevai et rendis son regard à la " vierge de bataille " qui m'observait de loin.

" Je suis sain et sauf " dis-je.

Elle haussa les épaules. " Vous êtes plus fort que je ne le pensais " répondit-elle, et je jurerais qu'il y avait une pointe de déception dans sa voix...





**LE CLAN DE LA
LICORNE ET LES
AUTRES CLANS
(SUITE)**

Si seulement ils condescendaient à abandonner leur ton paternaliste et à écouter ce que nous avons à dire, ils pourraient obtenir des résultats étonnants. D'ici là, nous allons continuer d'œuvrer en commun du mieux que nous le pouvons."

Clan du Scorpion :
" Ah ! les masques souriants ! Ils agissent avec tant de discrétion qu'ils frappent sans faire souffrir. Et pourtant, leur contact est aussi empoisonné que les autres. Leurs protestations de sincérité sont aussi fausses que leurs sourires et leur réputation est parfaitement méritée. Pourtant, bien qu'ils soient haïs de tous, ils continuent de prospérer. Il y a là une leçon, que nous aurions tout intérêt à tirer. Si cela signifie se rapprocher d'eux... l'homme sage ne dit-il pas : " choisis tes alliés parmi les ennemis de tes ennemis " ? "





CHAPITRE DEUX



Histoire
du Clan de la Licorne

HISTOIRE DU CLAN DE LA LICORNE

LA POÉSIE DE L'ERRANCE

Au cours de ses pérégrinations hors de l'Empire, le Clan de la Licorne a donné naissance à un style poétique propre, bien loin du minimalisme des haïku chers aux Rokugani. Baptisé "poésie de l'errance", ce style littéraire unique mêle poésie proprement dite et proverbes. Souvent rédigés avec humour, ces poèmes illustrent souvent une leçon et servent en même temps à s'en souvenir.

Vous trouverez, tout au long des marges de ce livret, des exemples de cette "poésie de l'errance" que vous pourrez citer si vous incarnez un PJ issu du Clan de la

Licorne.

Les membres du Clan de la Licorne considèrent les haïku comme trop elliptiques pour être utiles. Leur style poétique est utilitariste, plein d'humour et pédagogique. Les haïku sont souvent allusifs et - parfois - élitistes. Certains membres du Clan de la Licorne se sont essayés à faire des haïku, mais peu y sont parvenus (le haïku qui ouvre ce chapitre serait, selon la tradition, l'œuvre de Doji).

Shinjo, vive et pure

Jamais où on l'attendait,

Était tel le vent.

*Une chevauchée
dans les ténèbres*

"Pourquoi suis-je venue le voir ?". La question qui l'obsédait depuis une semaine s'imposa à nouveau à son esprit. Elle ne parvenait pas à lui trouver une réponse.

L'infeste odeur de souffre qui exhalait des fosses de goudron en ébullition de l'Outremonde lui assaillit les narines et lui souleva le cœur. Un bruit de tonnerre emplissait la vallée devant elle, d'où montait la repoussante fumée : l'endroit était éclairé par une multitude de feux incandescents qui délimitait une passe étroite, son but. Désespérément seule, elle éperonna son cheval en direction de la sombre citadelle, dont la masse imposante, enveloppée par les vapeurs huileuses, se dressait dans la nuit. Son cheval renâcla, refusant instinctivement d'entrer dans cette vallée des ombres. Elle unit sa peur à celle de l'animal, s'efforçant, comme elle le faisait depuis trois jours, de surmonter l'une et l'autre.

Elle n'aurait jamais cru que pareil endroit pouvait exister. C'était un tel changement...

Neuf nouveau-nés jouaient aux pieds d'Amaterasu, qui retrouvait doucement l'éclat perdu au cours de son labeur. Les enfants restaient autour d'elle, explorant leur monde et se livrant à différents jeux. Shinjo se tenait à l'écart des autres enfants, dans un endroit qui lui permettait d'observer le monde en bas. Son père, Onnotangu, situé juste en dessous d'elle dans le ciel, lui masquait une partie de la terre. Néanmoins, Shinjo pouvait voir les villes, vides et tristes, dont les occupants serpentins avaient depuis longtemps repris le cours de leur profond sommeil. Ailleurs, d'autres créatures, d'une curieuse espèce, prospéraient et Shinjo ne se lassait jamais de leurs cabrioles. Ces créatures vivaient en harmonie avec la terre, une terre aussi étonnamment variée que les créatures qui y vivaient.

Shinjo observait chaque créature, l'une après l'autre, tout au long de son existence et vivait les expériences que vivait chaque animal. Alors qu'elle regardait ainsi le monde, elle sentit une main se poser sur elle, une main douce, bienveillante et chaude surmontée d'un sourire plus bienveillant et plus chaleureux encore. "Il y a tant d'énigmes à observer petite sœur, susurra la voix mélodieuse, tant de possibilités à explorer. Aimerais-tu en voir d'autres ? Lorsque je serai grand, je donnerai la vie à de nouvelles créatures dont l'existence t'éblouira. J'ai de grands projets."

Shinjo éclata de rire. Elle adorait son frère Fu Leng.



Le cheval de Shinjo roulait des yeux de terreur, mais son pas restait ferme et assuré. Elle descendit dans la noire vallée puis remonta de l'autre côté, sous les regards injectés de sang des créatures qui observaient ses formes parfaites. Aucun de ces démons n'avait osé l'approcher, eu égard à son essence divine et aux rumeurs concernant la rapidité de sa lame. Bien au contraire, ils s'étaient tapis dans l'ombre derrière les jets de flammes, sifflant de pitoyables menaces sur son passage.

Bien sûr, elle les ignora. Elle n'était pas venue pour leur parler, encore moins pour les tuer. Ils ne représentaient rien pour elle, et pourtant leur présence la perturbait, comme si elle lui rappelait la question qui la tourmentait tant. En s'engouffrant dans la gueule béante de la forteresse de son frère, cette question obsédante s'imposa de nouveau à l'esprit de Shinjo... "Pourquoi suis-je venue le voir ?". Elle espérait pouvoir y apporter une réponse.



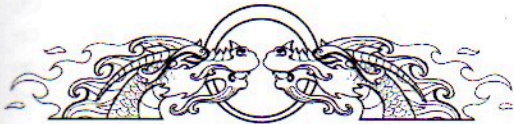


La colère déforma les traits de Hantei avant même qu'elle ait pu finir de formuler sa requête. Elle avait prévu la réaction de son frère avant même de se trouver face au Trône d'Émeraude. Pourtant, c'était lui qu'elle était venue voir en premier. Peut-être par devoir ou par esprit de loyauté. Peut-être avait-elle espéré qu'il trouverait sa mission et ses raisons dignes d'estime. Peut-être était-elle tout simplement venue lui dire au revoir. Cela n'avait finalement pas d'importance. Elle avait fait ce qu'elle avait à faire. En se présentant devant l'Empereur, elle avait accompli son dharma.

Indifférente à la colère d'Hantei, Shinjo poursuivait sans pouvoir toutefois dissimuler une certaine tension dans sa voix : " Notre peuple est fauché tout autour de nous et nous ne savons même pas quelles raisons ont poussé Fu Leng à attaquer. Je dois faire quelque chose ! ". Leur frère avait été séparé d'eux lors de leur chute sur la terre. Il avait disparu de longues années durant, jusqu'à son récent retour à la tête d'une armée de démons et de créatures corrompues venant de l'Outremonde. Depuis, la ténébreuse armée saccageait Rokugan, détruisant le frêle empire d'Hantei sans que personne n'ait pour l'instant trouvé aucun moyen de l'arrêter.

" Il m'envie pour ce que j'ai ", hurla de dépit Hantei, tout en martelant avec insistance les accoudoirs du Trône d'Émeraude. " Il m'a séparé de notre mère parce qu'il n'a jamais pu supporter que l'un d'entre nous possède ce qu'il ne posséderait jamais. Qu'y a-t-il de plus à comprendre, ma sœur ? ".

" Tout, mon seigneur. Tout ", murmura Shinjo.



Passée la porte, le grand hall occupait toute la partie basse du monstrueux donjon, constituant à lui seul plus d'un tiers de la citadelle. Une lumière vacillante d'origine inconnue baignait le mobilier d'une pâle lueur et faisait ressortir les reflets rouges qui dansaient sur la table du banquet. Bien qu'enchaînés à la table, les séides de Fu Leng se levèrent précipitamment à son approche, abandonnant leur repas sans cesser de hurler. Horrifiée, Shinjo décapita une de ces indicibles créatures, puis fonça vers le large escalier au fond du

hall. Un homme portant une armure noire et brillante l'attendait aux pieds des marches. Il se prosterna devant elle et l'informa que son maître l'attendait. Impatiente de quitter ce hall puant la mort, elle grimpa prestement en direction des remparts.

Parvenue au sommet, elle jeta un regard autour d'elle mais tout était noir. La fumée qui montait des feux de l'armée de Fu Leng emplissait l'atmosphère au point de masquer les étoiles. Finalement, elle parvint à distinguer une ombre, plus sombre encore que les ombres, qui se déplaçait en longeant la muraille.

" Toutes mes excuses pour le vacarme qu'ils font en bas, chère sœur, dit Fu Leng, mais il semblerait que mes gens aient plus de mal à apprendre les bonnes manières que les vôtres ". Shinjo remarqua immédiatement que sa voix n'avait pas changé depuis le temps, si lointain, où ils avaient observé ensemble les merveilles de la terre : elle était toujours aussi chaleureuse et persuasive. Mais d'autres choses avaient changé. Fu Leng flottait littéralement dans ses larges robes et ses déplacements étaient gauches et mal assurés, comme ceux d'un cheval boiteux.

Shinjo observait et attendait ; elle ne trouvait rien à dire. Fu Leng s'arrêta et contempla son armée.

Le tonnerre déchira le ciel et une pluie fine se mit à tomber. " Selon toi, petite sœur, qu'est-ce qui fait pleurer mère cette fois ? " demanda Fu Leng sans se retourner. Il y eut un moment de silence. " Il lui est arrivé de pleurer pour nous... T'en souviens-tu ? ".



Leur père les pourchassait et tous le fuyaient, terrorisés. Ils savaient qu'ils n'avaient nulle issue, mais couraient quand même. Bayushi et Akodo furent les premiers à tomber. Aveuglé par la vanité, Bayushi défia Seigneur Lune qui le saisit et l'avalait tout entier. Emporté par la fureur, Akodo chargea et fut dévoré à son tour. Shinjo courut aussi vite que le vent pendant que Fu Leng, depuis sa cachette, observait avec horreur et dégoût, leur mère qui offrait du saké à leur père pour l'aider à digérer leur turbulente progéniture. Dame Soleil suivit son époux devenu fou et lui offrit à nouveau du saké quand il débusqua Hida, Doji et Shiba et les dévora comme leurs frères avant eux.

Togashi arrêta Shinjo dans sa course folle et la conduisit jusqu'à la cachette de Fu Leng. " Sors de la mon frère, dit calmement Togashi, à moins que notre

LA POÉSIE DE L'ERRANCE (SUITE)

Ces poèmes, qui riment rarement, font toujours appel au procédé stylistique de l'assonance, qui consiste à répéter les mêmes sons à des vers différents (cf. ci-dessous). Ils comptent en général cinq vers, sans considération de métrique ou de rythme, et un sixième, qui résume le poème. L'assonance du premier vers renvoie au deuxième ; le troisième vers est " auto-assonant ". Puis le schéma, identique, se répète au groupe des quatrième et cinquième vers, puis au sixième. Certains de ces poèmes - appelés " poèmes de mort " - ne sont pas conçus selon ce schéma. Leur dernier vers en effet n'est pas " auto-assonant " afin de figurer la " nature discordante de la mort " : ce dernier vers ne correspond jamais aux attentes du lecteur et le prend toujours par surprise.

Ide Ludan fut sans conteste le plus brillant poète du Clan de la Licorne. Ses poèmes délicieux, mettant en scène ses compagnons de périple, sont toujours cités dans les dîners et le plus célèbre d'entre eux, dédié à Shinjo elle-même, est l'un des premiers que l'on apprend aux enfants du Clan.



LA FORCE ET LA SAGESSE

Être sage est un bien
Être fort vaut parfois mieux
Dans la désolation du désert
Un homme fort mais pauvre
Un homme riche mais
malade

À l'épreuve de la chaleur et
du feu, qu'advient-il de cha-
cun d'eux ?

NOBLESSE OBLIGE*

*La noblesse de la nais-
sance dépend de sa lignée.
La noblesse de l'âme
dépend de l'action
- Proverbe du Clan de la
Licorne*

Avant leur grand affrontement, les Enfants du Soleil et de la Lune regardèrent autour d'eux et virent les habitants de la terre se rassembler et les regarder avec une curiosité sans expression. L'humanité était aussi nue et naïve que le nouveau-né, ne sachant rien, n'ayant ni compétence, ni loi, ni coutumes, ni but. Les Enfants du Soleil et de la Lune les rassemblèrent et leur firent cette promesse : " Nous vous enseignerons les voies du monde et vous protégerons de ses maux. Servez-nous avec humilité et obéissance et nous respecterons cette promesse. "

Shinjo crut que l'humanité, née des larmes de Dame Soleil et du sang de Seigneur Lune, était de la même essence que ses frères et sœurs et elle-même. À ses yeux, la promesse faite par ses frères et sœurs et elle-même à l'humanité était une sorte de contrat social que devaient respecter à leur tour ses propres enfants.

**en français dans le texte*

destin ne soit d'être exterminés, nous avons chacun un rôle à jouer et nous ne pouvons renier notre place dans l'ordre céleste. "

" Imbécile ! Tu viens de me condamner ! " hurla Fu Leng en jaillissant de sa cachette et en se précipitant sur son frère. Alors que Shinjo tentait de les séparer, leur père les découvrit.



La pluie continuait de tomber. " Je me souviens " dit Shinjo, tout en songeant que les larmes de leur mère étaient pures comme le cristal et non pas noires comme celles-ci.

" Pourquoi es-tu venue à moi ? " demanda-t-il. Son crâne bouillonnait des mille questions qu'elle se posait encore : " Où étais-tu ? Que t'est-il arrivé ? ". Mais cette fois, c'est son frère qui lui posait la question qui ne cessait de la tourmenter. Cela ouvrait une porte. Un début de réponse vit le jour dans son esprit mais ses lèvres ne laissèrent échapper qu'une réponse évidente : " Je veux comprendre pourquoi tu nous combats. "

Fu Leng se retourna. Elle pouvait maintenant voir ses yeux, leur éclat vert qui contrastait avec l'obscurité, et elle comprit que sa réponse ne suffisait pas. Ni à l'un, ni à l'autre.

" Pourquoi es-tu venue à moi ? " Son cœur s'embrasa. Les images défilaient - son sourire permanent et sa beauté d'antan. Les souvenirs des merveilles de cette terre qu'ils avaient contemplées ensemble et du bon temps qu'ils avaient eu côte à côte lui inspirèrent sa réponse, qui n'était somme toute qu'une autre facette de cette question qu'elle cherchait en vain à formuler : " Parce que tu es mon frère. "

Il s'approcha d'elle et elle perçut à quel point le moindre mouvement lui était douloureux. Il la désigna du doigt.

" Pourquoi es-tu venue à moi ". Elle suffoquait. Pourquoi était-elle venue, elle ? Pourquoi ni Hantei, ni Togashi, ni Doji n'étaient-ils venus ? Pourquoi s'acharnaient-ils à se battre alors qu'il y avait déjà eu tant de morts ? Certes, tous les siens étaient, eux, encore en vie. C'était l'humanité qui endurait seule toutes les souffrances. Ses frères et sœurs ne craignaient pas la mort car ils ne craignaient aucune créature sur terre. Si elle ne redoutait pas de mourir, que pouvait-elle bien craindre ? La défaite ? Non... quelle menace représentait la défaite puisqu'elle ne signifiait pas la mort ? L'écho des hurlements qui mon-

taient du donjon fit germer une réponse, sa réponse. " Pour sauver notre peuple. "

Une main la saisit au visage, une main haineuse, cruelle, griffue dont les serres vicieuses étaient froides comme le métal. " J'ai désormais percé tant de mystères, petite sœur, dit la voix douce d'un ton charmeur, découvre tant de pouvoirs issus du plus profond de la terre ". Sous l'effet de la colère et de la haine, sa voix devint soudain glaciale. " Tu ignores tout de ce que j'ai vu. Je fus enseveli sous la terre, noyé sous les entrailles de notre père... son sang dégoulinait sur moi, en moi... sa main toujours agrippée à la mienne... j'ai tant appris pendant que ma famille bien-aimée me laissait pourrir ! ". Le brusque changement d'humeur de son frère la prit par surprise. Il enfonça profondément ses serres dans sa chair et approcha son visage du sien.

Sa voix sifflante charriait une haleine vénéneuse et son regard d'émeraude incandescente la transperçait jusqu'au tréfonds de son âme. " Jusqu'à présent, vous êtes sortis victorieux de tous vos combats, mais vous n'avez encore jamais eu affaire à MOI. "



Shinjo roula sur le côté, esquiva le coup, puis se releva prestement et dégaina son katana. Hida la chargea à nouveau en faisant tourner son tetsubo comme s'il s'agissait d'une simple baguette. À cet instant précis, Shinjo sut qu'elle allait vaincre son frère - à condition d'être rapide. Mise en confiance par la perspective de cette victoire imminente, Shinjo se jeta de côté pour éviter la trajectoire mortelle du tetsubo, se retrouva dans le dos de son frère et lui asséna un coup du plat de sa lame au travers des mollets. Hida rugit de colère. La témérité de la manœuvre déclencha les rires de leurs frères et sœurs, mais pas ceux de Hida.

" Tu te déplaces comme ces animaux que tu aimes tant, petite fille ", fit remarquer Hida en s'appuyant sur sa massue. Sa lourde armure avait pour une large part encaissé les attaques de Shinjo, mais si tous les combats duraient aussi longtemps que celui-ci, la journée serait longue et cuisante. " Il est peut-être temps pour toi de renoncer si tu veux pouvoir les gouverner tous. "

Shinjo soupira. Elle avait le sentiment qu'aucun de ses frères et sœurs ne la comprenait. Au moins y avait-il du respect dans la voix de son colosse de grand frère. Il y a peu encore, il ne voyait en elle qu'un petit être fragile. Il réalisait maintenant que sa frêle corpulence pouvait aus-



si constituer un avantage. Quant à Shinjo, réellement très impressionnée par son courage et sa persévérance, elle se promit de prendre exemple sur lui.

En réponse à la proposition de Hida, Shinjo s'agenouilla, posa son katana sur le sol, la garde dirigée vers lui, et répliqua en souriant : " Peut-être devrais-je renoncer, mais je ne le ferai qu'à la condition que tu retrouves ta place parmi eux ".

Hida eut un rire grave et menaçant, signifiant tout à la fois qu'il appréciait l'humour de sa sœur et qu'il savourait son propre et prévisible triomphe. Il s'approcha d'elle, faisant trembler le sol sous ses pas, et Shinjo jaugea avec soin le moment où elle se trouverait à portée de son arme. Immobile, les yeux fermés, les mains posées sur les genoux, son esprit était tout entier tendu vers son but. Le sifflement du tetsubo résonna comme un signal. Elle roula en avant et le tetsubo s'enfonça dans le sol, à l'endroit même où elle était agenouillée une seconde auparavant. Elle tira son wakizashi de son obi. Sans le dégager de son saya, Shinjo volta en direction de Hida jusqu'à ce que son arme entre en contact avec lui. Hida ne put réprimer un sourd gémissement de douleur en s'effondrant de toute sa hauteur. Shinjo posa son wakizashi sur la nuque de son frère et lui égratigna profondément le crâne. " J'ai donc marqué trois fois " lança-t-elle à l'intention des siens.



Shinjo arracha la main de son frère de son visage et recula, prête à toutes les éventualités. Fu Leng se plaça dos aux remparts et lui fit signe de s'approcher. " Viens, petite Shinjo, dit-il pour la piquer au vif. Tu as été assez imprudente pour venir me voir : tu auras donc l'honneur d'être la première à me combattre. Viens ma sœur, essaye de me faire tomber ! Je sais que tu as vaincu notre frère Hida, tu mérites donc de me combattre ! ". Shinjo se redressa et regarda la pluie tomber dans sa main. L'orage avait lavé la fumée putride et l'eau était pure.

" Tu penses que je n'ai rien appris mon frère. Tu te trompes. "

L'âme du Clan de la Licorne

Au sein de l'Empire d'Émeraude de Rokugan - ainsi qu'au sein de nombreuses nations frontalières -, le Clan de la Licorne a la réputation d'être prompt à s'engager, impétueux et même téméraire. La rapidité de ses

membres est connue : rapidité à foncer tête baissée au cœur de l'action, quelle qu'elle soit, rapidité à laisser éclater leur colère, rapidité, plus grande encore, à pardonner les offenses et, plus que tout, rapidité à concevoir les idées les plus folles ou à s'engager dans les quêtes les plus périlleuses. Tous ces jugements à l'emporte-pièce font néanmoins peu de cas de la forte personnalité des samurai du Clan de la Licorne qui, à l'instar d'une majorité de leurs serviteurs, prennent la vie de Shinjo, fondatrice du Clan, pour modèle.

Shinjo était une exploratrice. Depuis le jour de sa naissance, elle ne cessa jamais de s'enthousiasmer de l'existence des myriades de créatures qui peuplent la terre, de la surprenante richesse des paysages et des nouvelles civilisations, toujours plus insolites. Elle partit à la découverte des trésors du monde, fut initiée à des sagesses oubliées, mais elle ne s'installa jamais nulle part et ne tenta jamais de s'accaparer aucune de ces richesses. Les membres du Clan de la Licorne prennent ainsi en exemple son insatiable curiosité et son mépris pour les biens matériels.

Shinjo ne manquait pas de ressource. Lors du combat qui l'opposa à Hida, elle fut très impressionnée par le courage de son frère. Shinjo était trop rapide pour qu'il put la toucher et elle le harcelait de coups cinglants, mais malgré cela, il ne baissa jamais les bras, ne rompit jamais l'assaut, ne laissa à aucun moment transparaître le moindre doute. Ce jour-là, Shinjo se promit de faire de même, et c'est la raison pour laquelle les samurai du Clan ne renoncent jamais.

Shinjo avait le sens de l'honneur. Le comportement de son frère Bayushi au cours de leur combat lui laissa un goût amer dans la bouche et elle fit le serment de ne jamais tomber aussi bas que lui. C'est cette impérieuse ligne de conduite qui permit au Clan de rester soudé lors de sa longue errance dans l'ouest. Mais les ruses de Bayushi eurent également pour effet d'ouvrir les yeux de Shinjo et cette expérience aida également grandement le Clan à survivre lorsqu'il fut confronté aux représentants des civilisations étrangères et souvent fourbes qu'il croisait sur sa route.

Shinjo avait une forte aura. C'était sans doute la plus aimable des neuf enfants nés de l'union de Seigneur Lune et Dame Soleil et cette tendance fut confortée par les centaines d'années qu'elle passa au contact d'étrangers. Les membres du Clan de la Licorne tentent à leur tour, autant que faire ce peut, d'adopter un comportement amical avec les gens qu'ils rencontrent. Et ils n'en ont pas changé depuis leur retour à Rokugan, même si les autres prennent cette attitude pour

NOBLESSE OBLIGE (SUITE)

Elle pensait qu'une responsabilité particulière pesait sur les épaules de ses frères et sœurs et d'elle-même, une responsabilité leur imposant de se comporter de façon honorable et bienveillante à l'égard de ceux placés sous leur autorité. Shinjo pensait aussi que le riche devait aider le pauvre, que le bien portant devait aller vers le blessé et que le puissant devait protéger le faible.

Shinjo fonda son Clan dans cet esprit, qui lui fut très utile en dehors des frontières de Rokugan. Ses samurai et elle firent la même promesse aux tribus et aux peuples qui choisissaient de se joindre à eux et faisaient l'effort d'assimiler cette philosophie. Tout samurai du Clan de la Licorne renouvelle cette promesse chaque année, au cours de la cérémonie festive qui commémore le départ de Shinjo de Rokugan.



LE TONNERRE DE SHINJO

Bien que Shinjo ne soit pas parvenue à sauver son frère, elle revint à temps de l'Outremonde pour entendre Shinsei faire sa promesse : " Confiez-moi sept guerriers et je vaincrai votre frère ". Shinjo avait déjà attiré à elle un grand nombre de partisans et se demandait lequel pourrait se rendre dans

l'Outremonde pour affronter le frère qu'elle n'avait pu sauver.

Tandis qu'elle passait en revue du regard les plus loyaux et les plus compétents d'entre eux, une femme était déjà montée en selle, sa lance à la main. La femme rendit son regard à Shinjo, tandis que la lumière déclinante du soleil se reflétait dans ses yeux.

Les deux femmes ne dirent rien. Shinjo hocha la tête et regarda Otaku disparaître et rejoindre Shinsei et ses Tonnerres.

On sait peu de choses de la femme nommée " Otaku ", au-delà de ce qui en a déjà été dit ici. On sait qu'elle avait une fille, Shiko, dont le nom dérivait de celui de la fondatrice du Clan. On sait plus de choses sur Shiko, car c'est elle qui accompagna Shinjo dans sa quête. On trouve, à l'origine de nombreuses histoires populaires du Clan, le récit des aventures de la ravissante samurai-ko.

de la naïveté ou pour une forme de sympathie puérile. Les membres du Clan dédaignent ces réactions qu'ils assimilent pour leur part à la marque d'une civilisation décadente.

Shinjo était combative. Ce trait caractéristique de la vie des membres du Clan est sans doute celui qui est le plus mal compris. Bien que ce soit rarement le cas, il est en effet commode de les imaginer impétueux. Selon un proverbe du Clan, " hésiter c'est mourir " et les nombreuses années durant lesquelles ils ont parcouru des terres hostiles leur ont enseigné les mérites de l'action. Confronté à un problème insoluble, un membre du Clan entreprendra quelque chose, n'importe quoi plutôt que de rester assis à méditer indéfiniment. En outre, une fois sa décision prise, il se lance à corps perdu, complètement et immédiatement. Ils croient dur comme fer qu'un coup rapide et audacieux est plus efficace qu'un coup précis : " Mieux vaut toucher le premier que de viser et de ne pas toucher du tout! "



Shinjo était furieuse.

Face à elle, son frère Bayushi réprimait à peine le petit sourire de contentement qui signifiait à l'assistance de ses frères et sœurs sa fierté d'avoir touché deux fois aussi facilement. " Il triche " pensa Shinjo, mais cette pensée ne suffit pas à laver son honneur bafoué. Les deux touches avaient été pour lui un jeu d'enfant. Il savait pertinemment qu'elle attachait beaucoup d'importance à son honneur et à sa fierté et il s'en servait contre elle. C'était la pire des humiliations.

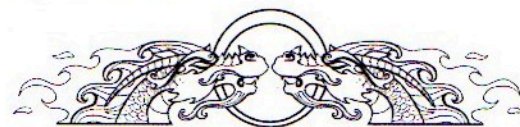
" Faisons en sorte que cette dernière passe d'armes mette un terme à tes souffrances petite sœur ", ricana Bayushi, affichant crânement sa certitude de gagner cet assaut aussi facilement que les deux précédents. Avec le fourreau de son sabre, il traça un cercle dans le sable. " Voici le cercle qui marque les limites de notre troisième assaut. Celui de nous deux qui sortira du cercle perdra l'assaut. Avec ta puissance et ta rapidité, tu devrais t'en tirer aisément ", ajouta-t-il sans lever les yeux.

Shinjo vit l'opportunité. Bayushi avait le regard fixé sur le sol et il était tout à fait du genre à profiter de la distraction de ces ennemis. Bien qu'elle se soit promis de ne pas tomber aussi bas que lui, elle décida pour une fois, une seule, de jouer selon ses règles pour voir comment il prendrait la chose. Les yeux rivés au sol, Bayushi traçait toujours consciencieusement son

cercle. Shinjo banda tous ses muscles, prête à bondir. À l'instant précis où Bayushi achevait le cercle, elle chargea afin de l'en faire sortir avant qu'il ait eu le temps de se mettre en garde.

Au moment de l'impact, elle le vit relever la tête, calmement, et comprit avec effroi que c'était précisément ce qu'il attendait d'elle. Au lieu de s'arc-bouter pour résister à la charge, il se plia tel un roseau sous le vent. Il se renversa sur le dos et, usant de ses mains et de ses pieds comme de leviers, il profita de l'inertie du corps de Shinjo pour la propulser hors du cercle.

L'espace d'un court instant, elle crut qu'elle aurait tout loisir de méditer longuement cette leçon car Bayushi avait tracé le cercle à proximité d'une falaise assez impressionnante...



" Tu as appris, petite sœur, dit Fu Leng, mais j'ai appris bien plus encore ".

Elle savait qu'il avait raison. À trois reprises déjà, l'infâme magie de Fu Leng lui avait fait mordre la poussière. Chaque fois, Shinjo demeura au sol, haletante, son corps meurtri l'implorant d'abandonner et de ne plus bouger. Et par trois fois, en se relevant, elle vit en contrebas les esclaves de Fu Leng. Une humanité enchaînée, entièrement vouée à l'accomplissement de sa propre gloire, à la merci de sa sombre magie et de ses séides démoniaques. Qui faisaient subir à ces pauvres créatures d'horribles mutations, puis les torturaient sadiquement par jeu. Un empire où tyrannie et terreur avaient depuis longtemps remplacé honneur et respect. Toutes ces choses qu'elle voyait... soudain, les larmes de sa mère brouillèrent le sinistre spectacle, effacèrent le sang qui maculait l'amure de son frère et elle sentit qu'elle parviendrait à se relever une fois encore.

" Je sais pourquoi je suis venue mon frère, balbutia Shinjo les lèvres tremblantes. C'est par amour ".

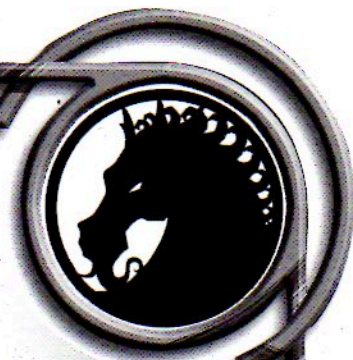
Par amour de tout ce qui souffre.

Même de son frère désormais perdu.

Une prophétie

" Je me trompais " dit Hantei calmement.

Son frère Togashi à ses côtés, tous deux contemplaient l'armée de brailards en guenilles qui envahissait leurs terres. On eût dit qu'un gigantesque essaim noir et maléfique traversait les vertes plaines de Roku-



gan. Dans les jours qui suivirent le départ de Shinjo, l'armée de Fu Leng avait accéléré sa marche. Ses victoires devenaient toujours plus faciles et les pertes subies par l'armée d'Hantei toujours plus lourdes.

"Chasse tes regrets, dit Togashi, car c'est là l'un des Trois Péchés.

- Je n'aurais pas dû envoyer Shinjo là-bas, dit Hantei.
- Tu n'as envoyé personne. Elle y serait allée de toute façon. C'est dans sa nature. Elle veut savoir.

- Sa lame nous fera cruellement défaut, reprit Hantei.
- Sa lame ne nous fera pas défaut, coupa Togashi. Elle se joindra à nous. Même si nous ne la comprenons pas toujours, elle combat, à sa façon. Si elle n'était pas partie, si elle n'avait pas découvert la raison pour laquelle elle s'oppose à Fu Leng, elle n'aurait pas pu se battre à nos côtés.

- Je l'ai envoyée à la mort, souffla Hantei. Pour rien.
- Elle va revenir, dit Togashi. N'aies aucune crainte à ce sujet, mon seigneur. Bien que nous la tenions pour perdue, elle reviendra. Toujours. C'est dans sa nature. "

Le poids du serment

Bien des années plus tard, Fu Leng fut enfin vaincu par l'étrange petit Shinsei et ses Sept Tonnerres. Alors qu'il en était encore à panser les plaies ouvertes par les épreuves de la guerre, Hantei rassembla les membres de sa famille pour qu'ensemble, ils rebâtissent l'empire. À chacun, il accorda des terres et des responsabilités dans le nouvel État. Akodo devint le protecteur de sa famille ; Doji, son champion personnel ; Hida, le gardien de ses frontières ; Bayushi, le gardien de ses secrets ; Shiba, la légataire de sa sagesse. Togashi, quant à lui, demanda à servir Hantei à sa manière et il se retira du monde. Mais lorsque Hantei fit mander sa sœur, Shinjo, personne ne répondit à l'appel.

Hantei trouva sa sœur parée pour le combat. Elle était assise dans le jardin en ruines de Otosan Uchi, en méditation face à un buisson de chrysanthèmes desséchés. Dans les ombres du soleil couchant, Shinjo expliqua à Hantei les raisons pour lesquelles elle n'avait pas répondu à son appel. "Fu Leng est peut-être vaincu mais il est loin d'être anéanti et ses séides parcourent toujours la Terre. Comment pourrions-nous prétendre que nous avons mis fin à son règne de terreur, quand notre propre peuple lance encore des regards pleins d'effroi en direction de l'Outremonde ?".

Hantei lui répondit ceci : "Nous ne permettrons plus jamais que le mal envahisse nos terres, chère sœur. Il est temps maintenant de soigner les blessures

causées par notre frère, et lorsque l'Empire d'Émeraude sera reconstruit, nous serons assez forts pour protéger notre peuple. Nous savons désormais à quoi nous attendre et nous pouvons nous y opposer. "

Shinjo médita les mots de son frère, pensa aux créatures qui hantaient toujours la nuit, songea aux longues et tragiques années d'une guerre qu'ils avaient failli perdre.



LE TONNERRE DE SHINJO (SUITE)

On sait également que Otaku n'eut jamais d'amant et ne se maria que lorsque sa monture et elle-même ne furent plus en mesure de servir Shinjo. Assez curieusement, elle épousa Ide, le loyal conseiller de Shinjo. Leur fille, Shiko donc, devint au fil des ans une jeune femme ravissante et une samurai-ko d'exception. Mais elle n'était encore qu'une petite fille quand sa mère accompagna Shinsei dans l'Outremonde. Cette dernière lui laissa son armure et ses épées et partit accompagnée seulement de sa lance et de sa vieille monture, Shirai.

De toutes les représentations dramatiques et littéraires du départ de Otaku, aucune ne rend mieux l'émotion et la beauté de la scène que le "Mère et fille" de Kakita Kuojin. Tout au long de la pièce, qui dure deux heures, Otaku ne dit pas un mot. Ses seules paroles sont destinées à sa fille et elle les lui murmure si bas que personne ne s'accorde sur leur teneur. En outre, ce dialogue n'est pas transcrit dans le texte de la pièce : l'auteur l'a simplement dit à l'acteur qui interprétait le personnage de Otaku, lequel emporta le secret dans la tombe.

LOYAUTÉ ET VASSALITÉ

Servir n'est pas une obligation, c'est un choix.
- Proverbe du Clan de la Licorne

Lorsque Shinjo délia ceux qui l'avaient suivie de leurs obligations à son égard, elle donna par inadvertance naissance à une coutume qui démontra toute son importance au cours des pérégrinations du Clan.

À la différence des autres Clans, pour lesquels l'hérédité est tout, le Clan de la Licorne considère que l'un des aspects vital de la loyauté réside dans le choix.

Durant son périple, Shinjo admit une vérité fondamentale, qui devait accompagner ses partisans, et même après qu'ils sont revenus à Rokugan.

Un homme né au sein d'un Clan ne fait pas nécessairement un avec lui. Les premiers échanges avec le Clan du Scorpion n'ont fait que rappeler encore et encore cette leçon aux membres du Clan de la Licorne : le dévouement ne résulte pas de la naissance, mais du cœur.

À cause de cela, la cérémonie du *gemppuku* est, au sein du Clan, un moment très important et très ritualisé. Pour pouvoir y participer, un enfant doit proclamer son intention de devenir membre du Clan.

Elle pensa à tous ceux qui s'étaient battus et qui étaient morts, aux innocents qu'elle n'avait pas secourus. Le fil de ces sombres pensées s'acheva sur les mots du petit homme qui leur avait montré la Nouvelle Voie. Au cours de son long entretien avec l'Empereur, il lui avait dit : " Les vents passent, les fortunes se font et se défont, mais c'est toujours au peuple de porter le fardeau ".

Shinjo emmena son frère au sommet d'une très haute montagne d'où il leur serait possible d'observer les immenses étendues de terres meurtries et encore sous le choc de la guerre. Elle lui désigna les Terres de l'Ombre, au sud, et lui dit : " Nous avons fait le serment de protéger notre peuple contre le mal et nous avons failli. Nous avons combattu mais le peuple est à l'agonie. Au bout du compte, c'est le peuple lui-même qui a conquis son propre salut. Ce sont Shinsei et ses Sept Tonnerres qui ont terrassé Fu Leng, pas nous. "

Puis Shinjo pointa le doigt vers l'ouest, en direction du soleil couchant. " Tu as dit que nous connaissions désormais la nature du danger qui est à nos portes. Mais bien qu'il fût notre propre frère, nous ignorions tout des plans de Fu Leng lorsqu'il passa à l'attaque et il nous a presque vaincus. S'il advenait qu'un autre péril nous menace - peut-être se terre-t-il en ce moment même derrière ces montagnes -, il constituera un nouveau défi, maléfique, mystérieux et inconnu, dont nous ignorerons à nouveau tout. Qui peut dire aujourd'hui si notre empire sera alors capable de lui résister ? Ne répétons pas l'erreur commise avec les hordes monstrueuses de notre frère : apprenons à connaître le mal avant qu'il ne soit sur nous. Il faut également que nous contractions de nouvelles alliances car Shinsei et ses Tonnerres ne nous aideront plus. "

Leur mère disparut derrière l'horizon et Shinjo songea qu'elle ferait bientôt de même.

L'exode

" Compagnons, fils et filles de mes propres mère et père, dit Shinjo pour saluer les membres du Clan de la Ki-rin assemblés devant elle, jusqu'à mon retour, ces terres sont les vôtres. Je pars à la découverte de

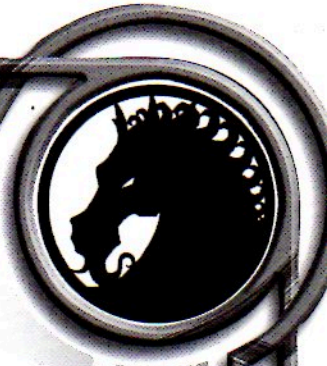
dangers encore inconnus dans un monde dont je sais peu de choses. De même qu'un bushi ne peut protéger les siens d'un péril qu'il ignore, je ne puis promettre de vous protéger des horreurs que je rencontrerai. Lorsque je suis arrivée sur la terre, nous nous sommes fait un serment mutuel. Vous avez juré de me servir et j'ai promis de vous protéger et de vous enseigner les voies de ce monde. Lorsque je parcourrai les terres mystérieuses qui se trouvent derrière les montagnes, je ne serai plus en mesure de tenir ma promesse. C'est pourquoi je vous relève de l'obli-



gation que vous aviez de me servir. Servez-vous les uns les autres et défendez cette terre que je remets entre vos mains. "

Shinjo se retourna sur sa selle et prit la direction du nord. Trois familles choisirent de la suivre : celle des Otaku, celle des Iuchi et celle des Ide. Relevées de leurs obligations envers Shinjo, ces familles choisirent librement de la suivre, par dévouement envers elle.

Shinjo passa sept mois à préparer son voyage. Le jour où elle quitta Otsosan Uchi, Hantei lui présenta deux miroirs magiques. Ils avaient été fabriqués par



Shiba et par son jeune prodige, Isawa. Il en donna un à Shinjo et conserva l'autre. " Si tu fixes ce miroir quand notre mère est à son zénith, expliqua Shiba, et si le possesseur du second miroir fait de même, tu pourras le voir et lui parler. "

" De cette façon, ma sœur, nous ne te perdrons jamais ", dit Hantei.

Filant plein sud, elle quitta le palais impérial. Doji lui avait appris à mieux se défendre et Akodo lui avait donné quelques conseils tactiques. Sur sa route, elle rencontra Hida, avec qui elle partagea simplement la cérémonie du thé. Puis elle croisa Bayushi, qui lui parla de certains stratagèmes et des manières de les déjouer. Shinjo prit ensuite la direction du nord pour fouler une dernière fois le sol de son domaine.

Là, elle tint un discours, désormais fameux, à son peuple. Après quoi, elle quitta sa terre natale à la tête de ses partisans les plus fervents et s'enfonça dans les montagnes du Clan du Dragon pour rencontrer Togashi. Enfin, elle présenta ses respects à Shiba et reçut ses dernières instructions. Le jour où elle quitta Rokugan, ils furent des centaines à la regarder partir.

Shinjo et le Clan de la Ki-rin abandonnaient l'Empire d'Émeraude... la foule resta silencieuse.

Le temps des épreuves

Les premières années de la Grande Quête furent particulièrement rudes pour ceux du Clan de la Ki-rin.

Ils entrèrent dans les Terres Brûlées en explorateurs prêts pour la grande aventure et en ressortirent en prudents guerriers du désert rompus à la bataille. Dans les Terres Brûlées, ils apprirent comment puiser la force de toutes les privations, comment de la violence peut naître la paix et combien la survie du Clan repose sur les épaules de chacun de ses membres.

LE DÉSERT SANS FIN

" Le pire ennemi c'est l'absence d'espoir. "

- Le Tao de Shinsei.

Le col des Souffrances menait directement au désert que l'on appelait les Terres Brûlées (cf. règles de base, p. 227, et carte, p. 258-259, n° 1 et 2), une mer de dunes désolée. Shinjo conduisit ses partisans au travers de ce désert, nourrissant l'espoir de découvrir une nouvelle terre au-delà de ce grand vide que nulle route ne traversait.

Pendant plus d'un mois, ils marchèrent dans la chaleur et le vent, sans jamais s'accorder aucun moment de répit. Le vent ardent soulevait des grains de sable à toutes les heures du jour et de la nuit, si bien que les points de

repère, sans cesse changeants, rendaient toute orientation difficile. Sans la présence de la déesse solaire dans le ciel, toute possibilité d'orientation aurait même été totalement impossible. Sur cette terre, Amaterasu était sans pitié et la chaleur qu'elle diffusait était tellement insoutenable que Shinjo se demanda plus d'une fois s'il était bien sage de conserver une armure.

Comme on pouvait s'en douter, le groupe épuisa rapidement ses provisions. L'eau fut rationnée dès la deuxième semaine. La plus grande partie des provisions de bouche se gâta très vite sous l'effet de la chaleur et la petite communauté abandonna la quasi-totalité de ce qui restait, considérant que les mets rares qu'ils avaient emportés n'avaient plus de valeur dans ces conditions.

En bien moins de temps qu'ils ne l'avaient cru possible, tous les vivres furent épuisés. Ils n'eurent bientôt plus assez de grain pour nourrir à la fois les hommes et les bêtes. Puisqu'il y avait de moins de moins de vivres à transporter, ils décidèrent d'abattre les chevaux les plus faibles. De cette façon, les samurai n'auraient pas à piocher dans la réserve de grains destinée aux chevaux et le stock durerait plus longtemps. La décision ne fut pas prise de gaieté de cœur, mais ils n'ignoraient pas que la faim pouvait venir à bout de n'importe qui, fût-il samurai.

Dans l'espoir de découvrir des terres plus accueillantes au-delà des montagnes, Shinjo et les siens poursuivirent vers l'ouest. Épuisés, ils atteignirent finalement la steppe qui marque la fin du désert. Là, ils rencontrèrent des tribus nomades, dont les membres prétendaient ne pas savoir qu'ils étaient nés des larmes de Dame Soleil et du sang de Seigneur Lune.

La première rencontre

Au cours de leur quête, les membres du Clan de la Ki-rin devaient rencontrer de nombreuses races et tribus étrangères. Les premiers à croiser leur route furent de féroces guerriers nomades qui passaient le plus clair de leur temps à se battre entre eux pour la possession des maigres ressources de la steppe. Les Ki-rin les appelèrent " Ujik-hai ". Leur première rencontre ne se déroula pas sous les meilleurs auspices. Shinjo et son groupe avaient été repérés alors qu'ils quittaient le désert. Sans jamais se montrer, les éclaireurs Ujik-hai avaient observé les Rokugani et avaient remarqué à quel point la traversée du désert des Terres Brûlées les avait harassés et affamés. Ils firent leur rapport et leur chef décida de les attaquer et de leur dérober chevaux et équipement. Sous un prétexte pacifique, ils entrèrent en

LOYAUTÉ ET VASSALITÉ (SUITE)

Chaque membre de chaque famille qui choisit de devenir un membre actif du Clan subit des épreuves destinées à juger de son honneur, de sa loyauté et de sa foi en ses idéaux. Si les convictions du candidat sont jugées suffisamment fermes et conformes à la philosophie du Clan de la Licorne, alors il subit une cérémonie difficile à l'issue de laquelle il devient un membre du Clan à part entière.

Mais même après être devenu un membre " adulte " du Clan, sa loyauté sera constamment surveillée par les autres membres du Clan. Pas parce qu'ils sont paranoïaques, mais parce qu'ils veulent être sûrs que les membres du Clan continuent d'y adhérer volontairement. Si la loyauté ou les idéaux d'un samurai venaient à faiblir, son seigneur lui posera en privé la question de savoir s'il souhaite rester un membre du Clan de la Licorne. Il ne faut pas y voir une source de honte : personne n'admettra même que cela est arrivé si le samurai a renouvelé le serment de loyauté à l'égard du Clan.



HABITUDES ALIMENTAIRES

Contrairement aux autres Rokugani, les membres du Clan de la Licorne mangent de la viande rouge. Ils utilisent aussi un grand nombre d'épices exotiques, qui plongent dans l'embarras les Rokugani invités à partager un repas avec eux.

LA LOI DE SHINJO

Vint un moment, au cours des pérégrinations des membres du Clan dans le désert, où le désespoir gagna les cœurs. Otaku Shiko et Iuchi, partagés sur le fait de savoir s'il fallait ou pas tuer les chevaux pour survivre, croisèrent le fer. Shinjo intervint et établit une nouvelle règle : "Le même sang coule dans nos veines. Un samurai ne répand son propre sang que lorsqu'il doit faire *seppuku*. Qu'aucun de nous en conséquence ne menace jamais d'une arme l'un de ses frères, à moins que nous ne voulions notre propre perte". Et depuis, aucun membre du Clan de la Licorne ne peut en tuer un autre. C'est la raison pour laquelle ils ne s'affrontent en duel qu'armés de *boken* ou de *shinai*. Cette règle fut violée une fois : une jeune et bouillonnante samurai-ko dégaina son wakizashi et le shugenja qu'elle menaçait, terrorisé, la foudroya au moyen d'un sort. Ce dernier fit seppuku juste après pour avoir osé défier Shinjo. Et le reste du Clan comprit la leçon : afin d'éviter qu'un différend ne dégénère, les samurai du Clan de la Licorne ne dégainent leur katana que lorsqu'ils ont l'intention de tuer.

contact avec les Rokugani et invitèrent la petite troupe des samurai à venir dans leur camp où ils comptaient les prendre au piège et les attaquer par surprise.

Shinjo et les siens, qui étaient des gens naturellement paisibles et qui étaient surtout exténués par leurs voyages, tombèrent dans le piège. Mais lorsque le signal de l'assaut fut donné, les attaquants comprirent vite qu'ils n'auraient pas le dessus. Les Ujik-hai avaient beau être de féroces guerriers, ils n'étaient pas assez puissants pour affronter Shinjo, d'essence divine, et ses guerriers héroïques. À elle seule, Shinjo se battait comme une trentaine de guerriers. Otaku, Shiko, Iuchi et Ide comptaient à eux quatre pour cinquante. Shinjo décapita le chef félon et fendit sa tête en deux avant qu'elle ne touche le sol. La vision du crâne de leur chef tranché par le milieu eut un effet désastreux sur le moral des assaillants. Le fils du chef saisit la bannière du Clan et battit en retraite. Son peuple ramassa à la hâte tout ce qui pouvait être pris puis décala hors d'atteinte de l'acier Rokugani.

Au cours de la nuit qui suivit l'affrontement, de très nombreux Ujik-hai faussèrent compagnie à leurs camarades et vinrent implorer la protection de Shinjo. Ils sou-

haitaient se mettre au service d'un chef compétent et apprendre les redoutables techniques de combat dont elle avait fait une si convaincante démonstration. Shinjo discuta de tout cela avec eux jusqu'à l'aube et, alors que le soleil se levait à l'horizon, ils se prêtèrent mutuellement les serments de La Promesse.

Au cours des escarmouches qui se succédèrent durant les années qui suivirent, les Ujik-hai eurent maintes fois le loisir d'assister aux prouesses des guerriers de Shinjo et de vérifier son origine divine. Rapidement, de très nombreux Ujik-hai se rallièrent à sa bannière et le Clan de la Ki-rin fut bientôt assez important pour traiter sur un pied d'égalité avec les plus puissants seigneurs des Clans de la steppe.

Parmi les Ujik-hai

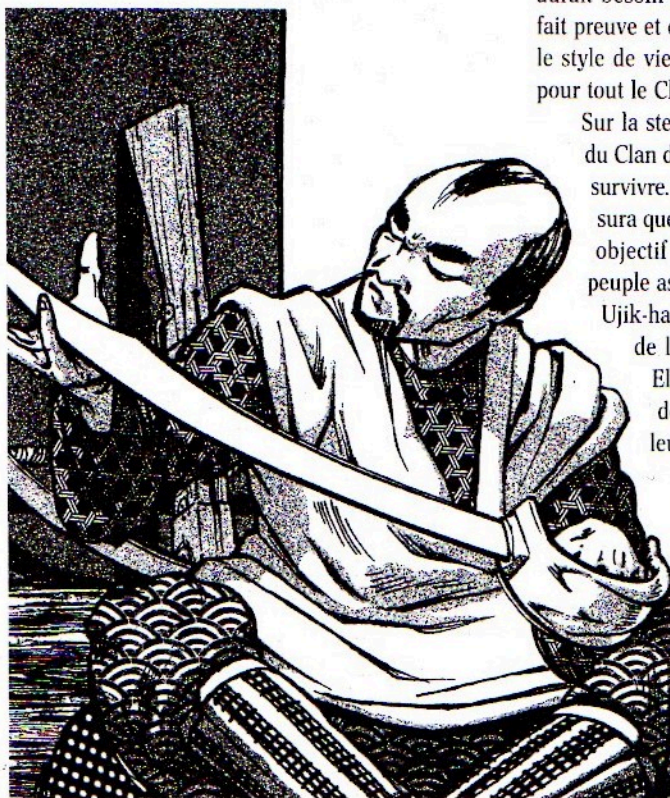
La vie n'était certes pas facile dans la steppe, mais c'était toujours mieux que de mourir dans le désert. Les Ujik-hai nouvellement ralliés apprirent à Shinjo et à ses compagnons comment survivre en tirant partie des maigres ressources de la steppe, et Shinjo leur apprit à se défendre. Elle réalisa rapidement que pour mener à bien son exploration de ces territoires, elle aurait besoin des qualités dont les Ujik-hai avaient fait preuve et c'est la raison pour laquelle elle adopta le style de vie nomade qui devint bientôt la norme pour tout le Clan de la Licorne.

Sur la steppe battue par les vents, les membres du Clan de la Ki-rin et les Ujik-hai luttèrent pour survivre. Pendant toute cette période, Shinjo s'assura que son Clan ne perde jamais de vue ni son objectif premier, ni sa culture rokugani. Son peuple assimilait la culture et la civilisation des Ujik-hai, mais Shinjo faisait toujours en sorte de les intégrer à leurs propres coutumes.

Elle organisait également régulièrement des cérémonies pour que le souvenir de leur ascendance reste vif et fort.

Avec le temps, cela devint une habitude. Le Clan tirait des enseignements de ses contacts avec les autochtones et adaptait ces nouvelles connaissances aux principes du bushido d'une façon singulière.

Les combats incessants eurent tôt fait de répandre la nouvelle de la puissance de l'étrange Clan de la Ki-rin et, avec le temps, le nombre de ses partisans ne cessa de croître. Afin de





ne pas épuiser les ressources de la steppe, le Clan se scinda à de nombreuses reprises et pour de courtes périodes en petits groupes autosuffisants, qui parcouraient la région en quête de gibier et de nourriture. Ce fut également au cours de cette période que les membres du Clan de la Ki-rin firent deux des plus importantes découvertes de leur longue errance. Les Ujik-hai utilisaient un étrange objet qu'ils appelaient une " selle " et qu'ils accrochaient sur le dos de leurs chevaux. Cela rendait l'équitation bien plus aisée, tant pour le cavalier que pour sa monture. Le second objet était un repose-pied qui pendait de la selle ; les Ujik-hai lui donnaient le nom d' " étrier ". Avant ces découvertes, les membres du Clan montaient à cru, comptant sur la seule force de leurs jambes et de leurs bras pour se maintenir à cheval, mais grâce à ces deux accessoires, l'équitation était simple et confortable.

Shinjo était fascinée par ces trouvailles, mais ce fut Otaku Shiko qui découvrit le parti pratique que l'on pouvait en tirer. Elle comprit que la selle permettait une plus grande vitesse de course et fournissait au cavalier une prise appréciable. En outre, les étriers donnaient au cavalier la stabilité requise pour tenir en selle et lui permettaient de se livrer à ce qu'elle appela " l'équitation mains-libres ". Arborant un sourire quelque peu crispé, Shinjo prit une selle et des étriers et se mit à essayer tout cela...

KURICHITAI

Shinjo chérissait les Ujik-hai autant qu'elle chérissait tous ceux qui l'avaient suivie hors de Rokugan, mais elle nourrissait une affection toute particulière pour une vieille femme ridée nommée Martazera. Bien que Shinjo ait déjà vécu plus de cent ans, Martazera la surpassait en sagesse, alors qu'elle n'avait que cinquante-trois années. Dès que Shinjo avait un peu de temps libre, Martazera lui rendait visite et la divertissait en lui racontant les exploits de sa tribu et plus particulièrement les hauts faits de ses fils décédés (hauts faits qu'elle enjolivait largement). Elle lui contait les combats menés par les pillards du désert contre les terrifiants wyrms des terres du nord et les raids contre d'étranges marchands chevauchant des bêtes énormes.

Un soir, Martazera ne vint pas rendre visite à Shinjo. Le lendemain matin, Shinjo partit à la recherche de la vieille femme. Quand elle franchit le seuil de sa maison, elle trouva la famille au travail et elle ressentit immédiatement leur tristesse. Elle apprit que la vieille femme était partie seule, avant l'aurore, en direc-

tion du nord-ouest pour faire son kurichitai. Shinjo sauta sur son cheval et s'engagea sur ses traces, car elle ignorait ce qu'était un kurichitai.

Dans la pénombre du soleil couchant, Shinjo découvrit la vieille femme assise près d'un feu, son poney déchargé broutant au bout d'une longe. Quand Shinjo fut dans la lumière, Martazera leva la tête. " Tu n'aurais pas dû me suivre, dit-elle. C'est un voyage que je dois accomplir seule. " Shinjo acquiesça mais prit place à côté de son amie et attendit qu'elle lui dispense sa sagesse. Martazera demeura longtemps silencieuse et les paroles qu'elle prononça après ce silence furent les dernières que Shinjo entendit de sa bouche.

" Lorsque tu es arrivée chez nous, ton mode de vie n'était pas le nôtre. Tu ignorais tout des voies de la steppe, des pistes de la biche ou des ruses des wyrms. Lorsque tu regardais notre terre désolée, tu ne voyais que la mort - mais c'était toi la mourante.

- Et tu nous montras la vie, répondit Shinjo.

- Mais pas la vie que tu connaissais, répliqua Martazera. Nos plaines n'étaient pas tes plaines. Notre style de vie n'était pas le vôtre. La simplicité des Ujik-hai est bien loin de l'opulence de ton pays. Malgré tout, tu as choisi de ne pas retourner parmi les tiens et de rester parmi nous. Tu as choisi d'abandonner ta façon de vivre et tu as embrassé la nôtre. Tu as emprunté notre route et tu as abandonné la tienne.

- Tel est le destin de la rivière, répondit Shinjo. Elle coule sans cesse et sans jamais se hâter. Jamais elle ne choisit ni sa forme ni sa route, car elles lui sont imposées par son environnement. Elle s'étire depuis sa source dans les montagnes jusqu'à la mer, et c'est toujours la même rivière, toujours changeante et se dirigeant toujours vers la mer.

Martazera opina de la tête.

- Le kurichitai est mon dernier voyage vers la mer. Cette rivière n'a plus une seule goutte de vie à offrir à mon peuple, alors je le quitte. J'ouvre la route à la nouvelle rivière qui croît dans ton ventre. Tu ignorais que je savais pour ton fils, Shinjo, mais mes yeux ont déjà vu maintes fois le miracle que tu t'apprêtes à vivre. "

Martazera leva la tête dans la lumière et son regard plongea dans celui de l'enfant du soleil.

- Il conduira les nôtres jusqu'à de nouvelles terres. Mes fils sont morts, j'espère que lui pourra vivre pour fouler ce rivage avec toi. "

Shinjo et son Clan vécurent parmi les Ujik-hai pendant cent ans. Et sur les plaines désolées de la steppe, le Clan de la Ki-rin compta plus de mille âmes.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Durant leur périple, les membres du Clan de la Licorne avaient peu de temps à perdre avec les criminels. Les châtiments étaient simples et sévères ; ils le sont encore aujourd'hui. Les manquements les moins graves imposent au criminel de verser une compensation égale à deux fois la valeur du préjudice causé. Les violations les plus graves des règles du Clan peuvent être punies de la perte du titre en passant par le bannissement jusqu'à l'exécution (le bannissement est réservé aux membres dont le Clan pense qu'ils peuvent s'amender ; l'exécution à ceux dont il pense qu'ils constitueront une menace permanente). Les crimes les plus odieux sont toujours passibles de la peine de mort. On laisse d'ordinaire la possibilité aux samurai qui s'en sont rendus coupables de faire seppuku, bien que certains de ces crimes, particulièrement abominables, imposent que leur auteur soit renié par le Clan et exécuté de façon déshonorante.

Un criminel condamné à verser une amende et qui ne peut s'en acquitter sera privé de salaire jusqu'à recouvrement du montant. S'il s'agit d'un noble, il pourra payer sa dette par un seppuku.

Une fois que le criminel a payé sa dette, que ce soit en versant une compensation ou en subissant une période de bannissement, il subit une nouvelle épreuve destinée à juger de sa loyauté, il n'est plus jamais fait état du passé du criminel. La punition, comme l'oubli, sont rapides : c'est là la coutume du Clan de la Licorne.



ADOPTION

Au cours de ses pérégrinations, des exploits de Shinjo dans le désert des Terres Brûlées jusqu'à son retour à Rokugan (et même depuis, bien que plus rarement),

le Clan de la Licorne a de nombreuses fois croisé le chemin d'autochtones sincèrement désireux de rejoindre le Clan. Même si Shinjo

était disposée à mêler le sang rokugani de son Clan à celui d'étrangers, il aurait tout simplement

été peu sage d'accueillir chaque nouveau venu à bras ouverts. Aussi, une

méthode formaliste d'adoption a-t-elle été mise au point.

On interroge d'abord l'impétrant afin de déterminer ses valeurs et sa sincérité. Si, à l'issue de cet entretien, on considère qu'il est sérieux et a des compétences qui pourraient être utiles, il est intégré au Clan provisoirement afin d'y faire ses preuves.

L'impétrant est alors traité comme un hôte au statut un peu particulier : il fait partie du groupe, mais pas encore du Clan. Durant cette période, l'impétrant apprend à découvrir la voie de la Licorne. Une

fois qu'il aura prouvé qu'il est fiable et utile au Clan, il pourra l'intégrer formellement et en devenir un membre à part entière après avoir subi le rite de sang.

LE MODE DE VIE

Les trois tiers

Le fonctionnement de la civilisation rokugani est basé sur une structure sociale dans laquelle chaque individu appartient à une classe selon son statut et sa profession. Le système du Clan de la Licorne est similaire dans son principe, mais repose sur une organisation plus militaire et trouve ses racines dans la vie nomade.

Le Clan de la Licorne reconnaît toujours l'Empereur comme la principale autorité. Ses membres sont partis explorer les terres au-delà de Rokugan sur son ordre. Au sein de toutes les familles qui composent le Clan de la Licorne, les descendants de Shinjo sont considérés comme les chefs héréditaires du Clan. Chaque famille est indépendante et s'organise comme elle l'entend. Le daïmyo donne ses instructions à chaque samurai qui, avec l'aide de ses serviteurs, subvient aux besoins de sa famille et, plus généralement, de l'ensemble du Clan.

Au-delà de la hiérarchie familiale, il existe également une hiérarchie qui s'impose à ceux qui voyagent ensemble. Lorsque le Clan se scinde en plusieurs groupes (ce qui se produit fréquemment), la séparation ne se fait pas en suivant les lignées familiales. Chacun de ces groupes comprend certes un nombre important de membres d'une même famille, mais il y a toujours au moins un quart de ses membres qui sont issus d'une autre famille ; cette règle fournit l'assurance que chaque groupe sera réellement indépendant et comptera en son sein toutes les compétences requises à sa survie. Les samurai des différentes familles répondent de leurs actes devant le samurai le plus haut placé, qui est lui-même sous l'autorité directe du chef de la troupe. La plupart du temps, ce chef délègue une partie de ses responsabilités aux samurai qui lui sont subordonnés.

En raison de leur vie nomade, les samurai du Clan de la Licorne doivent organiser et diriger le travail des heimin qui assurent les besoins quotidiens du Clan. Les samurai du Clan sont ainsi chargés de conduire les parties de chasse, de superviser les caravanes mar-

chand, de contrôler le travail des artisans ou de gérer une écurie. Les samurai se hiérarchisent eux-mêmes selon leur rang de Gloire ; leur position dans la société ainsi que leur principale occupation apparaissent dans le titre qui leur est donné. Ainsi, un marchand du quatrième rang sera : Ide Daikoku, maître caravanier du quatrième rang. En cas de différend, un samurai de rang plus élevé a toujours le dernier mot face à un samurai de rang inférieur ; cette chaîne de commandement n'est jamais remise en question.

Les heimin sont chargés de subvenir aux besoins courants. À la différence des autres Rokugani, les membres du Clan de la Licorne considèrent que le métier de marchand est le plus respectable de tous les métiers de heimin, plus respectable même que celui de fermier. Du fait de leur vie nomade, les marchands du Clan de la Licorne constituent des sources d'approvisionnement essentielles, en nourriture mais aussi en informations. Dans l'ordre hiérarchique, les chasseurs viennent juste après les marchands, car ils sont eux aussi une source d'approvisionnement directe en nourriture. Les artisans et les fermiers sont sur le même pied d'égalité puisque les uns comme les autres produisent des biens destinés au commerce. Les personnes qui sont choisies pour s'occuper des fabuleux chevaux du Clan sont également tenues en haute estime.

Durant leur voyage, la subsistance des hinin et des eta (artistes, geisha, etc.) reposait entièrement sur le bon vouloir de chaque samurai ou daïmyo. Sans le soutien d'un membre de la caste des samurai, les hinin étaient considérés comme des proscrits. Il en allait de même pour les criminels : si un samurai ne se chargeait pas de la nourriture et du transport d'un criminel, ce dernier était banni du Clan.

LES HABITATIONS

Après leur retour à Rokugan, certains membres du Clan de la Licorne choisirent de s'installer dans des demeures traditionnelles. Ce fut spécialement le cas des samurai qui décidèrent de se consacrer à la production de nourriture - quelque chose de très nouveau pour des nomades. Les châteaux ancestraux, maintes fois modifiés par les propriétaires successifs des Clans du Lion ou de la Grue, accueillent désormais les administrations diplomatiques et les différentes écoles du Clan. Toutefois, une majorité de membres du Clan sont attachés à leur existence nomade et préfèrent continuer à vivre à la manière de leurs ancêtres. Le daïmyo actuel, Shinjo Yokatsu, quitte fréquemment son château et n'y revient que pour traiter les affaires d'État.



LES FEMMES

Confrontés aux rigueurs de la vie dans les steppes, les membres du Clan de la Licorne ont très tôt appris à considérer les femmes comme les garantes de la force future du Clan. À la notable exception des "vierges de bataille", la tradition du Clan excluait les femmes du combat rapproché. Néanmoins, toutes les femmes appartenant à la caste des samurai sont formées au *kyusen no michi* (la voie de l'arc et de la flèche) et il n'est pas rare, en cas de conflit, qu'elles soient intégrées aux unités d'archers. Après le combat, les femmes parcourent le champ de bataille avec leurs enfants pour achever les ennemis blessés et récupérer les flèches. De cette façon, les bushi sont libres de poursuivre les ennemis pendant que les enfants se forgent aux exigences de la guerre.

Le cycle de la vie

La vie d'un membre du Clan de la Licorne diffère légèrement de celle de leurs cousins *rokugani*.

L'enfance : les enfants des samurai sont mis en selle tous les jours à compter de leur naissance. À l'âge de quatre ans, on leur apprend à monter et à prendre soin de leur monture. À sept ans, on commence à leur enseigner le *kyuba no michi* (la voie du cheval et de l'arc). Les enfants du Clan suivent également un enseignement dans de nombreuses autres disciplines ayant trait à la survie et apprennent très tôt que le travail acharné d'un seul individu est profitable à toute la communauté. Conséquence naturelle de leur vie nomade, les enfants du Clan de la Licorne ont des contacts bien plus fréquents avec leurs parents que les autres enfants *rokugani*. Cela explique sans doute en partie la loyauté sans failles que la plupart des membres du Clan vouent à leur famille et au Clan.

Le gempukku : les membres du Clan de la Licorne prennent régulièrement part à toutes sortes de défis et de tournois qui trouvent leur point culminant lors du *gorugen*, ou Grande Chasse. Le gibier est rassemblé dans une zone déterminée où les cavaliers se rendent armés de leurs arcs. Chaque participant a droit à une seule flèche et ceux qui rentrent bredouilles sont les cibles de nombreuses moqueries. Les "vierges de bataille" organisent leur propre cérémonie du *gempukku*.

Le mariage : du fait de la dispersion des familles, les mariages sont toujours arrangés. Les *daïmyo* arrangent les mariages de leurs samurai et les samurai arrangent les mariages de leurs *heimin*. Pourtant, comme on pouvait s'y attendre de la part d'individus indépendants d'esprit et ne comptant que sur eux-mêmes, les membres du Clan de la Licorne ont souvent une idée bien arrêtée quand il s'agit de leur propre mariage. Dans ce cas, le prétendant accomplit une quête pour son seigneur dans l'espoir d'influencer sa décision. La plupart des mariages sont arrangés non pas pour servir des intérêts politiques, ni pour le bénéfice personnel de l'une des parties concernées, mais pour tirer le meilleur parti des deux époux, afin de pérenniser la puissance du Clan.

Inkyo : les membres du Clan de la Licorne ne se retirent pas du monde. Il y a plusieurs raisons à cela. Premièrement, les membres du Clan de la Licorne croient que l'instruction vient de l'expérience et non de la méditation : le fait de se retirer du monde pour embrasser une existence monastique implique donc que l'on renonce à s'instruire. Deuxièmement, le devoir de chaque membre du Clan est de subvenir aux besoins de la communauté et il ne viendrait à l'idée de personne de se dérober à ses responsabilités en restant contemplatif à longueur de journée. Il n'est pas rare de



LE RITE DE SANG

Afin d'intégrer le Clan, l'impétrant qui n'est pas originaire de *Rokugan* doit subir un rituel afin de devenir un enfant adopté par Dame Soleil et Seigneur Lune, connu sous le nom de "frère de sang". Une fois adopté, il est considéré comme un membre à part entière du Clan de la Licorne.

Le rite de sang du Clan de la Licorne consiste à intégrer des non-*Rokugani* à la famille de Shinjo. Et comme les autochtones rencontrés hors de l'Empire d'Émeraude ne prétendent pas descendre de Dame Soleil et Seigneur Lune, ils n'ont aucun lien avec l'univers éternel. Or, c'est ce lien avec l'univers qui permet à l'humanité de comprendre la nature, de communiquer avec les esprits et de parvenir à l'illumination. Les autochtones qui ont été adoptés peuvent, eux, revendiquer cette ascendance divine.

Jadis, le rite de sang était un besoin. Une fois que le Clan a eu un nombre suffisant de membres, cette cérémonie est devenue moins fréquente et beaucoup plus formelle. Avec le retour du Clan à *Rokugan*, ce rite est devenu rarement nécessaire et n'est plus aujourd'hui accompli que lors de la grande réunion annuelle du Clan.

voir des personnes âgées de soixante ou soixante-dix ans travailler du matin au soir. Il existe pourtant une forme de retraite : les bushi les plus âgés sont autorisés à se retirer de la vie des armes pour prendre sous leur responsabilité la protection des enfants en cas d'intrusion ennemie. S'il advient qu'un membre du Clan se sente impotent au point d'être dans l'incapacité d'accomplir les tâches que l'on attend de lui, l'honneur lui commande de ne pas affaiblir le Clan en devenant pour les autres un poids mort. Celui-là selle alors son cheval en emportant un minimum de provisions et prend la route pour accomplir son kurichitai, l'ultime voyage dont il ne reviendra pas. Les shugenja du Clan de la Licorne accordent une grande importance divinatoire au moment et à la façon dont le cheval revient du kurichitai de son maître.

LE SERMENT DE SANG A ROKUGAN

À Rokugan, l'utilisation du sang dans un rituel magique est formellement interdit. Toutefois, les rituels d'intronisation et d'allégeance font souvent appel au sang, afin de marquer un lien symbolique avec le Clan.

LA CÉRÉMONIE RITUELLE

Quand les hommes des tribus des steppes exprimèrent le souhait de se joindre à elle, Shinjo prit conseil auprès de luchi, le sage shugenja. Ce dernier vit bien que, à moins de prendre des mesures appropriées, la lignée du Clan de la Kirin allait perdre son lien au divin en trois générations. Sachant cependant que son Clan ne pourrait pas survivre sans cet apport de sang neuf, Shinjo chercha une solution. Elle quitta le Clan et erra pendant quatre mois. Nul ne sait où elle se rendit ou grâce à l'aide de qui elle trouva une solution. Beaucoup la soupçonnent d'être retournée à Rokugan et d'avoir consulté Shiba ou Togashi pour qu'ils l'éclaircissent sur la sagesse de Shinsei. D'autres avancent que la réponse à cette question sommeillait déjà en elle, attendant qu'elle ne la découvre. D'autres enfin pensent qu'en échange de l'aide qu'elle apporta à un chaman d'une lointaine tribu nordique, elle reçut la connaissance.



APRÈS LES UJIK-HAI

Les pillards du désert

Un vent balayait la sombre surface du désert. Un vent inconnu, qui n'avait encore jamais soulevé le moindre grain de sable. Il était porteur d'une vengeance plus mordante encore que les tourbillons des tempêtes de sable. Lors de son réveil, ils furent des centaines à perdre la vie dans les sables du désert.

- Histoires d'Ide Kanji

Lorsqu'ils eurent appris tous les secrets des Ujik-hai, les membres du Clan de la Licorne décidèrent de reprendre leur route vers l'ouest, en direction du soleil couchant. Les Ujik-hai les mirent en garde à propos des cités qui se trouvaient sur leur chemin. Ils leur expliquèrent qu'elles étaient gouvernées par une famille de sorciers dont les membres avaient vendu leurs cœurs à des esprits maléfiques en échange de sombres pouvoirs. Shinjo prit acte de ces avertissements et considéra qu'il fallait chercher à en savoir plus sur ce qui pouvait constituer une éventuelle menace pour l'Empire.

Nous ne savons pas combien de temps ils voyagèrent avant de parvenir aux cités des sorciers, pas plus que nous ne savons ce qui se passa quand ils y arrivèrent. Ce qui est sûr, c'est que les éclaireurs qui avaient été envoyés vers les villes en étaient revenus ventre à terre, poursuivis par des feux maléfiques et des esprits avides de chairs fraîches. Luchi lui-même (qui était alors un homme très âgé) fut attaqué par les feux et il revint de cette expédition en possession d'un savoir qui allait changer les membres du Clan pour toujours.

Lorsqu'ils furent assez loin de la cité, à l'abri dans les sables sans cesse mouvants du désert, luchi montra à Shinjo ce qu'il avait rapporté. Il s'agissait de plusieurs pages reliées entre elles et protégées par une épaisse couverture. Il appela cela un "livre". Une longue liste de noms et de mots était couchée sur les pages du livre, et chacun d'entre eux était lié à un secret. Shinjo passa la nuit entière à lire le livre et à s'émerveiller de cette magie découverte par luchi. Bien que moins versée dans



la magie que son frère, Shiba, elle n'en était pas moins fort qualifiée en ce domaine. Mais cette magie-là était nouvelle et très différente, et alors qu'elle prenait connaissance de tout ce savoir, ses yeux étaient de plus en plus fatigués et sa vision se brouillait. Elle rendit alors le livre à luchi et lui dit : " Je ne puis posséder ce savoir. Il ne fut pas écrit pour des yeux tels que les miens. Emporte-le et fais en ce que tu veux. "

C'est ce que fit luchi et, avec le temps, ses descendants étudièrent cette science jusqu'à la maîtriser parfaitement.

LA MAGIE DE L'OUEST

La magie découverte par luchi n'était pas destinée aux Enfants du Soleil et de la Lune. Seuls les mortels étaient à même d'en saisir les arcanes, car elle n'avait aucun rapport avec l'Ordre Céleste. En acquérant ce savoir, les membres du Clan mirent un pied à l'extérieur de l'Ordre.

La magie des noms donnait une vision du monde très différente et en assimilant ces connaissances, une partie du lien qui unissait luchi et les siens à Rokugan se fit plus lâche. Le pouvoir qu'ils en retirèrent et qu'ils ramenèrent avec eux à Rokugan resta tapi au fond de leurs âmes, et c'est la raison pour laquelle ils n'étaient pas considérés comme des héritiers comme les autres du legs de Shinjo.

L'oasis hantée

Après avoir échappé aux sorciers, les membres du Clan reprirent leur route vers l'ouest, à la poursuite de Dame Soleil qui toutes les nuits disparaissait dans le monde souterrain. Ce fut un voyage éprouvant, mais loin sur l'horizon, ils pouvaient distinguer les contreforts d'une chaîne de montagnes qui semblait leur faire signe. Shinjo déclara qu'elle entendait une chanson silencieuse qu'on lui fredonnait à l'oreille, et cette chanson l'appelait, lui disait de poursuivre ses voyages, comme si quelque chose les attendait au pied de ces montagnes.

Après plusieurs semaines de marche, ils atteignirent enfin les contreforts des montagnes et là, le désert céda la place à une terre verte et généreuse. Shinjo inspectait l'oasis lorsqu'elle aperçut un reflet argenté se déplacer au milieu des herbes et dans l'eau. Tel un fantôme, il se mouvait sans toucher le sol et Shinjo entendit que la chose, qui ne cessait de danser au travers de l'oasis, l'appelait par son nom. Elle ordonna à son peuple de ne pas pénétrer dans l'oasis et d'attendre son retour. Otaku Shiko fit un mouvement vers elle pour protester, puis elle

se reprit et resta silencieuse. Shinjo pénétra dans l'oasis qui scintillait et ceux qui l'avaient suivie se contentèrent d'observer sans bouger. Bientôt, le soleil disparut derrière les montagnes et Shiko décida de veiller pour attendre le retour de Shinjo. Mais malgré ses efforts, elle s'endormit quelque temps, pendant les heures les plus sombres de la nuit. Lorsque Shiko et les autres membres du Clan se réveillèrent le lendemain, l'oasis avait disparu... et avec elle Shinjo.

La licorne

Shiko était furieuse. luchi proposa de partir, mais la fille de Otaku refusa de quitter les lieux.

" Penses-tu qu'elle reviendra ? lui demanda-t-elle. - Je n'en sais rien, répondit Shiko. Mais si elle revient, nous aurons beaucoup de questions à lui poser. "

On raconte que sept journées passèrent et, nuit et jour, un vent déchirant emplissait l'air des chuchotements de démons qui disaient aux membres du Clan que Shinjo leur appartenait, qu'elle avait été prise au piège et qu'elle obéissait désormais à leurs moindres caprices comme une esclave. Chaque nuit, Shiko essayait d'ignorer ces voix sans visage qu'elle ne pouvait combattre par l'acier, et chaque nuit son sentiment d'impuissance devenait plus fort. Un soir, luchi lui dit : " Ce sont des créatures que tu ne peux combattre qu'avec ta seule volonté, vierge de bataille. "

Cette explication la réconforta quelque peu.

Enfin, à l'aube du huitième jour, la fille de Otaku fut réveillée par Shinjo, nimbée de la lumière du matin. La vierge de bataille bondit sur ses pieds et dégaina son épée. " Quelle sorcellerie est-ce là ? demanda-t-elle. Es-tu notre Dame ou n'es-tu toi aussi qu'une illusion ? Car si tu es une illusion, je n'ai que faire de toi et je retourne me coucher. Si tu es notre Dame, je te tuerai parce que tu nous as abandonnés et que tu as trahi ta promesse ! "

Shinjo pencha la tête. " Je suis la Dame qui a fait le serment de ne jamais vous quitter. Mais si tu veux me tuer, il te faudra attendre, car ma vie ne m'appartient plus. "

Shiko la regarda et vit que la Dame lui disait la vérité. Son ventre était gros d'un enfant. La vierge de bataille acquiesça. Shinjo se pencha vers elle : " Lorsque mon enfant sera né, tu pourras décider de ce qu'il convient de faire de moi. "

Les mois s'écoulèrent et les membres du Clan s'enfoncèrent toujours plus avant dans les montagnes. Shinjo et Shiko préparèrent la naissance de l'enfant. Lorsque le moment fut enfin venu, Shinjo demanda que

LA CÉRÉMONIE RITUELLE (SUITE)

Ce que l'on sait de façon certaine, c'est qu'à son retour elle consulta luchi pendant une semaine avant de sortir de son refuge. Elle rassembla les hommes des tribus qui voulaient se joindre au Clan devant le mikoshi, l'autel que Shinjo avait apporté de Rokugan, et ôta un collier de jaspe sanguin de sa gorge. On dit que Shinjo saigna pendant quarante heures tandis que luchi accomplissait le rite de sang, au cours duquel tous ceux qui en furent jugés dignes rejoignirent le Clan. La pierre a depuis été placée sur une broche, que le daïmyo de la famille Shinjo porte en permanence.

Le rituel implique du candidat qu'il se soit purifié au cours d'une cérémonie, dont le secret est gardé par la famille luchi. Une fois purifié, le candidat subit le rite de sang ; la cérémonie est présidée par un membre éminent de la famille Shinjo (d'ordinaire le daïmyo). Ce dernier tient le jaspe sanguin dans son poing et du sang commence mystérieusement à s'écouler de sa main (nul ne sait si le phénomène trouve son origine dans la pierre ou dans la personne du daïmyo).



LA CÉRÉMONIE RITUELLE (SUITE)

Le candidat place sa main sur un document sur lequel est rédigé son vœu d'allégeance, brûle ce document et fait infuser les cendres dans du thé. Un shugenja prend une goutte de sang du daimyo et la mélange au thé de chacun des impétrants, ces derniers le boivent, plaçant ainsi leur vœu d'allégeance au centre de son être (les Rokugani pensent que le ventre est le siège du *chi*). En même temps, l'essence divine de l'Enfant du Soleil et de la Lune est transférée au candidat. À l'issue du rite de sang, les nouveaux membres du Clan de la Licorne adoptent un nouveau nom dans la plus pure tradition rokugani.

tous quittent la tente, à l'exception de Iuchi et de Shiko. Peu nombreux furent ceux qui eurent le courage de raconter à mots couverts ce qui se passa réellement, mais nous en savons au moins ceci.

Lorsque l'enfant de Shinjo fut venu au monde, elle prit sa véritable forme - celle de la Ki-rin -, puis elle baigna Shiko, Iuchi et son enfant dans le brasier éthéré de son propre corps. Shinjo n'avait pas accouché d'un seul enfant. Lorsque le feu s'éteignit et que tous purent rouvrir les yeux, ils virent que Shinjo portait cinq enfants dans ses bras. Shinjo tendit un des enfants à Shiko et dit : " Si tu dois me tuer, prends soin de mes enfants. Ils auront besoin d'une mère et, si je dois perdre la vie, tu seras cette mère. "

Shiko baissa les yeux et vit l'enfant, qui était d'une beauté surnaturelle. Des larmes coulèrent de ses yeux et elle dit : " Je ne puis prendre la vie de celle qui a mis tant de beauté au monde ". Puis elle regarda Shinjo et dit : " Le Serment a été rompu, mais nous pouvons en sceller un nouveau. Tu ne peux plus promettre de ne jamais nous quitter, mais promets-nous de toujours revenir. "

Shinjo acquiesça et promit.

" Je reviendrai, toujours. "

Les enfants de Shinjo

Le sang de l'animal de feu coulait également dans les veines des enfants que Shinjo avait mis au monde. Lorsque le sujet était évoqué, les réponses de Shinjo étaient toujours sibyllines ou cryptiques et seuls Shiko et Iuchi eurent réellement le courage de la questionner.

Les enfants de Shinjo et de la Licorne étaient à la fois beaux et affreux. Sans être complètement humains, ils étaient pourtant bien plus que cela. Ils avaient la faculté de changer d'apparence à volonté, mais celle qu'ils préféraient était celle de leur père.

À la demande de Shinjo, Shiko s'occupa de ses enfants et leur apprit les secrets de la guerre et du désert, tandis que Iuchi leur enseignait les arts de la magie et la religion du Soleil et de la Lune. Les enfants grandirent, et ils grandirent vite. À l'approche de leur premier anniversaire, leurs yeux se remplirent d'une grande tristesse. Lorsque Iuchi s'enquit de la cause de leur chagrin, il apprit un terrible secret. " Bientôt ma Dame, dit-il à Shinjo, vos enfants perdront la faculté de changer de forme et devront en choisir une et une seule, qu'ils adopteront pour le restant de leur vie et qu'ils transmettront à leurs enfants. "

Le chagrin de Shinjo était grand, mais elle accepta la nouvelle. Elle resta avec ses enfants pendant toute la

nuît, et au petit matin, ils ressortirent de la tente. Quatre des enfants avaient décidé de prendre la forme de leur père et mère, un coursier blanc éclatant auréolé de feu. Le cinquième enfant - qui était le plus fort des cinq - décida quant à lui de prendre forme humaine.

Au cours de la nuit qui suivit, Shinjo regarda ses compagnons et vit à quel point ils avaient changé depuis leur départ de Rokugan. Elle savait qu'un jour ses enfants seraient à leur tête et elle ordonna qu'à sa mort, ils n'appellent plus le Clan qu'ils formaient du nom de la Ki-rin, mais qu'ils adoptent un autre nom.

" Mais tu ne peux pas mourir, ma Dame, dit Shiko. Car même dans la mort, tu dois revenir vers nous, n'est-ce pas ? "

Shinjo opina de la tête, tristement, lentement, et sans dire un mot, elle retourna dans sa tente.

LA BATAILLE CONTRE LES ROCS

Lorsque les membres du Clan atteignirent l'autre côté des montagnes, il se produisit une épouvantable tragédie. Alors que le dernier des compagnons de Shinjo atteignait l'ultime col, ils furent attaqués par de gigantesques oiseaux sans plumes que chevauchaient des hommes et des femmes à la peau blanchâtre et aux cheveux longs. Ces créatures étaient si grosses qu'elles pouvaient saisir un homme et son coursier dans leurs serres et les emporter tous deux jusqu'à leur aire dans les montagnes.

Shinjo et ses fidèles combattirent les créatures. Iuchi invoqua un vent terrible pour désarçonner les cavaliers et les jeter contre les flancs de la montagne, mais ses efforts se soldèrent par un désastre. Le vent souleva la neige légère au sommet des montagnes et l'avalanche emporta avec une égale force les assaillants et leurs proies. Plus de la moitié des membres du Clan périrent sous des tonnes de neige - dont un des enfants de Shinjo - ; quant au chemin qu'ils avaient emprunté pour traverser la chaîne des montagnes, il était désormais impraticable. En l'espace de quelques minutes, les membres du Clan furent privés de tout moyen de retour vers le désert des Terres Brûlées, les Ujik-hai et Rokugan.

Shinjo médita sur le problème pendant trois jours. Elle décida finalement que le Clan devait se séparer en plusieurs groupes afin de trouver un passage permettant de rejoindre le désert des Terres Brûlées. Mais avant qu'ils ne se séparent, elle devait trouver un moyen de maintenir les différents groupes en contact.

Elle en discuta avec Iuchi et le shugenja lui dit qu'il pensait pouvoir diviser son miroir magique en quatre



morceaux. "Cela empêchera les communications avec Rokugan, mais cela permettra tout de même aux groupes de communiquer entre eux, comme tu le faisais avec ton frère" dit-il.

Shinjo donna son accord et, armée de son katana et avec l'aide de Iuchi, elle cassa le miroir. Ceci fait, elle divisa le Clan en quatre groupes et leur donna chacun un morceau du miroir. Iuchi fut placé à la tête d'un groupe, Shiko d'un autre, Ide d'un troisième et Shinjo prit elle-même le commandement du dernier groupe. Ils se firent leurs adieux et se mirent chacun en quête d'un moyen de retourner à Rokugan.

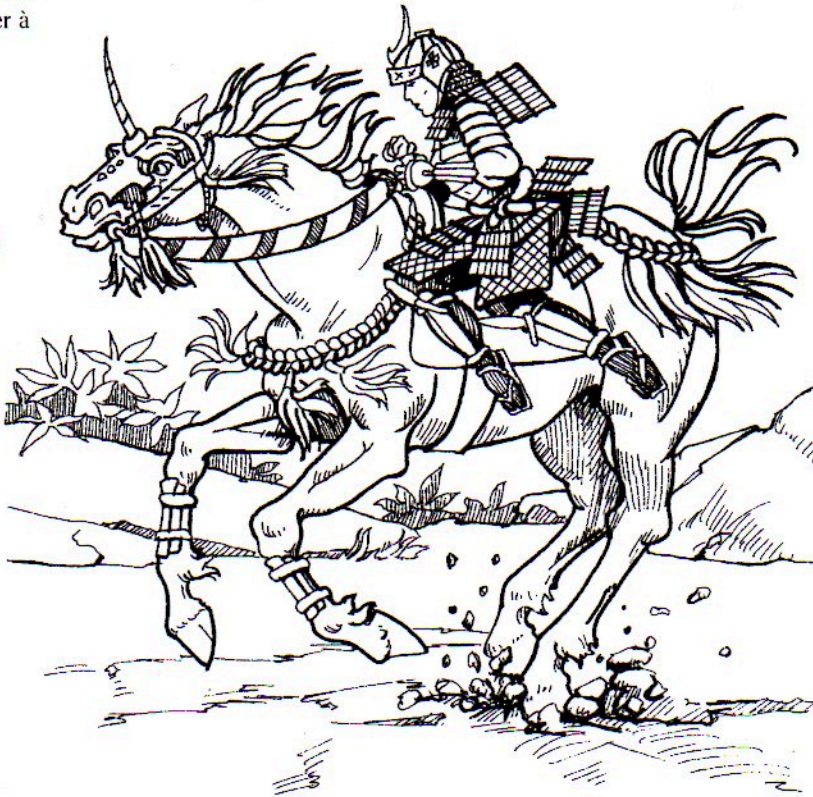
LE MIROIR BRISE

Il n'existe aucune preuve de la véracité de la rumeur selon laquelle le miroir d'Ama-terasu fut brisé en quatre morceaux. Les trois morceaux de miroir qui nous restent semblent en parfait état. Chacun d'eux est encadré d'un cadre d'argent. Seuls les mon qui figurent au sommet des encadrements - celui de Shinjo, de Iuchi et de Otaku - diffèrent. Le miroir de la famille Ide disparut en même temps qu'une partie de la famille elle-même, au cours de leur quête d'un passage vers Rokugan.

DEUX CENTS ANS

Il existe de très nombreux contes narrants les voyages accomplis par les quatre groupes. Les récits mettant en scène des tapis volants, des esprits du feu enfermés dans des bouteilles et de fabuleuses cités flottant dans les nuages ont été rassemblés par les chroniqueurs officiels, mais il faut y voir les allégories fantastiques des épreuves et des détours

surmontés par les groupes. Certains de leurs membres furent capturés et réduits en esclavage par une confrérie de sorciers (il s'agissait apparemment de lointains cousins des sorciers que les membres du Clan avaient rencontrés auparavant). Otaku Rumar, une des filles de Shiko, rapporta que les sorciers "cachaient leur cœur" dans des bouteilles magiques et qu'ils pratiquaient un art aussi "puissant qu'étrange".



Lorsqu'on lui demanda comment ils leur ont échappé, Rumar sourit et répondit, avec un éclat de malice dans les yeux : "Ils n'avaient peut-être pas de cœur, mais le reste était tout ce qu'il y a d'humain...". Mais ce qu'ils ramenèrent avec eux valait bien toutes ces années d'esclavage. Ils possédaient désormais de grands chevaux, plus grands encore que Rumar. Sans être aussi résistants que les chevaux avec lesquels ils étaient partis de Rokugan, ils étaient bien plus grands et surtout rapides comme le vent.

LES MON DES FAMILLES DU CLAN DE LA LICORNE

Quand le Clan de la Licorne rencontre des étrangers, ses membres ont tendance à utiliser le mon du Clan. Toutefois, chaque famille du Clan a son propre mon, que ses membres portent le plus souvent lors des réunions du Clan. Enfin, chaque personne ou foyer au sein du Clan peut également disposer d'un mon en propre. D'ordinaire, il porte la transcription du caractère kanji signifiant son nom, mais on trouve aussi d'autres symboles qui sont trop nombreux pour pouvoir être décrits ici.

Les ténèbres vivantes

Environ deux cents ans après avoir été brisé, les fragments du miroir de Shinjo se mirent à briller d'une lueur éclatante. Les chefs de chaque groupe se saisirent de leur fragment respectif et assistèrent impuissants à la fin de l'immortelle beauté de Shinjo, déchirée par les griffes des ténèbres. Elle les appelait à l'aide, les suppliant de la rejoindre aussi vite que possible.

Et ce fut tout.

Les trois groupes chevauchèrent jour et nuit pour retrouver leur Dame bien-aimée et, alors qu'ils approchaient du but, ils remarquèrent que le paysage leur devenait familier. Les arbres étaient plus fins et les herbes étaient brunes et coupantes. L'eau pure et bleue était maintenant saumâtre et fétide et, plus ils avançaient à l'intérieur des terres sombres, moins les feux dégageaient de lumière. Les enfants de Iuchi et de Otaku savaient parfaitement où ils se trouvaient : ils avaient sans le savoir franchi les limites de l'Outremonde.

Suasan, l'arrière petite-fille de Iuchi, réalisa alors quelque chose de terrible. Si le pouvoir de Fu Leng pouvait atteindre des lieux aussi éloignés de Rokugan, cela signifiait que... Elle frissonna et chassa cette pensée de son esprit.

Lorsque les trois groupes atteignirent enfin ce qui restait de la troupe menée par Shinjo, ils comprirent à quelle puissance elle avait dû faire face. Il est interdit de raconter ce qui arriva réellement à Shinjo et à ses compagnons au cours du combat qui les opposa aux ténèbres vivantes, mais on peut toutefois en dire ceci.

Shinjo et les siens avaient espéré prendre d'assaut la forteresse des ténèbres, mais aussi affûtés que fussent alors leurs talents et leurs pouvoirs magiques, ils n'étaient pas de taille face à sa toute-puissance. En outre, ils comprirent rapidement qu'ils avaient été pris au piège. Dans leur effort désespéré pour vaincre les ténèbres, ils avaient ouvert une brèche dans leur flanc qui permit aux séides du démon de les encercler.

Shinjo prit rapidement la mesure de la situation et ordonna à ses troupes de battre en retraite en s'ouvrant un passage dans l'armée qui les enveloppait peu à peu. Otaku Fujiko et Iuchi Suasan approuvèrent la décision de Shinjo et se jetèrent à corps perdu contre cette masse de ténèbres informes. Les ténèbres vivantes resserraient leur étreinte et Shinjo, accompagnée de trois de ses enfants, chargea à son tour.

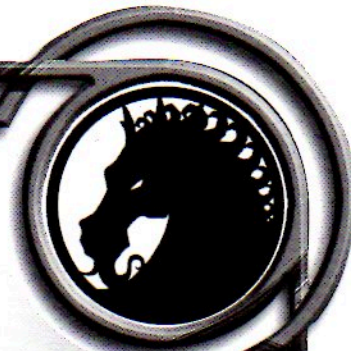
"En avant ! hurla-t-elle à Fujiko et Suasan. En avant et surtout ne vous retournez pas !"

Otaku tenta de suivre sa Dame, mais Suasan l'en empêcha. "Elle reviendra vers nous. Elle nous en a fait la promesse. Nous devons fuir à présent !"

Ils firent une percée dans les lignes de l'armée des ténèbres, puis piquèrent droit au travers de l'Outremonde.

Tout au long de cette fuite éperdue, Otaku fixa l'horizon qui crépitait sous les impacts des rayons blancs et incandescents dardant les ténèbres, jusqu'à ce que, finalement, les ténèbres dévorent les derniers feux du crépuscule.





Le Clan de la Licorne

Shinjo perdue et l'armée en complète déroute, Otaku Fujiko et Iuchi Suasan durent se résoudre à prendre des décisions importantes. Un seul des enfants de Shinjo était encore en vie. Son nom était Yonaru et il pleura longuement la perte de sa mère et de ses frères et sœurs. Otaku s'agenouilla devant lui et fit le serment de le protéger jusqu'à ce que sa mère revienne prendre sa place à la tête du Clan. Iuchi Suasan et Ide Sunosa firent de même.

Yonaru les regarda tous les trois et acquiesça. Ils entendirent parler dans leurs têtes et ce qu'il disait était juste. Il observa ceux des compagnons de sa mère qui avaient survécu et vit qu'ils n'étaient plus comme avant. Ce n'étaient pas des Rokugani qu'il avait en face de lui. C'était autre chose... autre chose de plus fort.

Yonaru déclara que, dorénavant, ils n'arboreraient plus la bannière représentant la Ki-rin, mais un mon figurant une créature dans les veines de laquelle coulent à la fois le sang des Rokugani et celui de tous les peuples qu'ils avaient rencontrés. L'étalon de feu dont le Clan portait le nom n'était plus. Ils porteraient désormais la bannière de la Licorne.

UNE CONCLUSION PRÉVISIBLE

Cent cinquante années durant, le Clan de la Licorne progressa vers l'ouest, évitant les sombres terres hostiles du sud. Ses membres voyagèrent loin, traversèrent des forêts et des déserts jusqu'à ce que, finalement, ils soient arrêtés par une mer si étendue que même les fabuleuses lunettes des membres de la famille Ide ne permettaient pas d'en voir la fin.

Une décision cruciale devait être prise. Ils pouvaient tenter de traverser cette mer infinie ou revenir sur leur pas et chercher un passage permettant de regagner Rokugan. Alors que le petit-fils de Yonaru méditait sa décision à venir, le miroir de Iuchi s'enflamma. Shinjo Sato courut de joie et ses larmes tombèrent sur la surface noire du miroir. Un reflet tremblant, qu'il reconnut aussitôt, apparut alors : c'était sa grand-mère qui le pressait de revenir au plus vite à Rokugan afin qu'elle puisse à son tour revenir vers eux.

"Grand-mère, hurla-t-il, comment faire pour rentrer ? Nous sommes perdus ! Il n'existe aucun moyen de..."

"Il faut traverser les terres sombres, mon enfant, murmura la Dame. C'est le seul chemin.

De grands malheurs se préparent. Les grondements du tonnerre..."

Sur ces derniers mots sibyllins, le reflet disparut.

D'une voix déterminée, Sato exposa à ses compagnons la teneur du message. Il vit la peur se dessiner dans leurs yeux, mais il vit également l'espoir y briller. Il comprit alors qu'ils ressentaient la même chose que lui.

Cette nuit-là, ils se préparèrent tous à affronter une fois encore les terribles dangers de l'Outremonde.

LE COMBAT CONTRE LES TÉNÉBRES

Une génération entière devait naître, vivre et mourir, avant que le Clan n'atteigne les contreforts de l'Outremonde, où il faudrait à nouveau combattre les ténèbres vivantes. Quatre-vingt années s'écoulèrent, au cours desquelles on enseigna aux enfants quelle était la puissance du mal auquel ils devraient un jour faire face. Le sang des chevaux de feu nés de Shinjo avaient depuis longtemps été mêlé à celui des grands chevaux de guerre de la famille Otaku afin de préparer l'inévitable rencontre avec les ténèbres. Les fils de l'enfant de Shinjo qui avait choisi d'adopter une forme humaine avaient pris les rênes du Clan et les femmes de la famille Otaku avaient prêté serment de fidélité à leur descendance.

Lorsque le Clan de la Licorne parvint enfin en vue de l'Outremonde, Shinjo Hiroki était en tête de la colonne et Otaku Sekigako, Iuchi Shino et Ide Tadan étaient à ses côtés. Il regarda ses compagnons et dégaina le katana de sa mère. À la tombée de la nuit, ils pénétrèrent dans l'Outremonde.

Les membres du Clan de la Licorne se taillèrent un chemin au travers de l'Outremonde durant des jours, qui apparurent comme autant de cauchemars sans fin. Iuchi Shino remarqua que le jade qu'il portait ne devenait pas sombre et lisse comme c'était le cas dans l'Outremonde de Rokugan. De plus, ils ne percevaient pas les assauts d'énergie méphitique de Fu Leng. Il s'agissait bien de l'Outremonde, mais d'un autre que celui dont le frère de Shinjo était le maître.

Les membres du Clan ne perdirent pas de temps à s'interroger. Déterminés, ils avancèrent dans les terres maudites aussi vite que possible, ne s'arrêtant que quelques heures ici ou là pour se reposer. Jour après jour, ils repoussèrent les assauts des créatures des ténèbres, puis, inexplicablement, les attaques cessèrent pendant plusieurs mois. Mais ils devaient rapidement apprendre quel était le prix à payer pour traverser la terre des ombres : tous ceux dont la volonté faiblissait devenaient fous. Ils furent maintes fois contraints de tuer leurs propres frères et sœurs dont les langues et les yeux devenaient noirs pour éviter qu'ils ne succombent alors à une rage furieuse et ne les attaquent avec une violence inhumaine.

RAPIDE EST LE COUP DE L'ENNEMI

S'étant montré assez vaillant

Bien qu'issu d'un genre repoussant

Rapide est le coup de l'ennemi

Assurément il était mort

Son crâne portant la marque de la blessure

L'enfant choisi n'était pas le mien.

L'ÉVENTAIL DE SHINJO

Quand le Clan de la Ki-rin décida de quitter Rokugan pour partir à la découverte de ce qu'il y avait au-delà de ses frontières montagneuses, la tristesse flottait sur tous les fronts au moment du départ. Dame Doji s'était opposée à ce que Shinjo, sa sœur, quitte Rokugan car elles étaient très proches l'une de l'autre. Toutefois, elle voyait bien quelle sagesse on pouvait retirer de la connaissance du vaste monde et savait que sa sœur ne serait pas heureuse tant qu'elle ne foulerait pas le sol de nouveaux territoires. Elle alla donc voir Shinjo avant que cette dernière ne se mette en route avec ses compagnons.



L'ÉVENTAIL DE SHINJO (SUITE)

S'inclinant devant elle, Doji tenait dans ses mains un petit éventail en bois de santal. D'une main délicate, elle l'offrit à sa sœur en guise de porte-bonheur pour son voyage : " Qu'il t'accompagne toujours, sœur, car avec lui une part de ta famille sera toujours à tes côtés ". Les deux sœurs s'embrassèrent et se quittèrent les yeux pleins de larmes.

Des centaines d'années plus tard, quand le Clan revint à Rokugan, Shinjo Nishijin se présenta à la cour impériale. Quand il annonça que son Clan était revenu sur la terre qui l'avait vu naître, des contestations s'élevèrent. " Le

Clan de la Ki-rin n'est plus ! " crièrent certains et les membres du Clan du Lion, tout spécialement, n'étaient pas les moins rapides à le juger. Ils disaient : " La voie qu'ils ont choisie n'est pas celle qu'a choisie notre peuple : comment pourraient-ils bien être les descendants de Dame Shinjo ? "

Le champion du Clan de la Licorne s'avança alors devant le Champion d'Émeraude, Doji Ryobu. Une fois les présentations faites, Nishijin tira de son *haori* une petite boîte de jade. " Il y a une vieille légende dans le Clan, dit-il, selon laquelle nous devions rendre ceci à votre famille si nous devions revenir dans notre patrie.

Finalement, après avoir livré un nombre incalculable de batailles, un shugenja de la famille Iuchi remarqua que le jade qu'ils portaient tous autour du cou perdait peu à peu de son éclat. Les attaques des ténèbres vivantes cessèrent, et un immense cri de joie retentit dans les rangs de la troupe lorsqu'il tombèrent sur une bande de gobelins vêtus de vieilles armures de samurai.

Le lendemain, un éclaireur de la famille Hiruma aperçut une imposante armée de samurai portant des bannières pourpres ornées d'un mon qu'il n'avait jamais vu auparavant. Il rejoignit en toute hâte les murailles de Kaiu et raconta ce qu'il avait vu. Après huit cents ans d'absence, le Clan de la Licorne était enfin de retour à Rokugan.

Mais aucun de ses membres n'avait imaginé quel accueil allait lui être réservé.

LE RETOUR DU CLAN DE LA LICORNE

Lorsqu'elle parvint en vue des murailles de Kaiu, l'armée du Clan de la Licorne était épuisée, affamée et crasseuse. Un cinquième des hommes, corrompus par la souillure de l'Outremonde, avaient été passés au fil de l'épée (ils étaient à court de jade depuis bien longtemps). À l'approche des remparts, leurs cœurs s'emplirent d'une crainte respectueuse. Ils n'avaient encore jamais vu de construction aussi monumentale, aussi intimidante.

Mais au sommet de ces remparts, les troupes du Clan du Crabe se dressaient, prêtes à repousser l'invasion des armées barbares. Avant que les troupes du Clan de la Licorne n'aient le temps de réagir, elles étaient percutées par la vague déferlante des samurai du Clan du Crabe. Des feux terrestres et célestes éclataient de toutes parts. Les flèches enflammées fauchaient leurs rangs, abattant indistinctement chevaux et cavaliers. Le Clan de la Licorne n'avait pas d'autre choix que la retraite.

Ses membres foncèrent vers l'ouest, en prenant soin de rester toujours hors de portée des machines de guerre du Clan du Crabe, jusqu'à ce qu'ils atteignent la limite des remparts. Là, une armée du Clan du Crabe les attendaient, bardée de flammes, hérissée de centaines de lances, de katana et de tetsubo.

Les hommes du Clan de la Licorne savaient exactement ce qu'ils avaient à faire : charger !

Incrédules, les hommes du Clan du Crabe virent les samurai du Clan de la Licorne - tous montés - les charger à une vitesse incroyable. Les deux armées se fracassèrent l'une contre l'autre... et les troupes du Clan de la Licorne transpercèrent les lignes adverses, puis

poursuivirent leur course, sans un regard pour les forces du Clan du Crabe qu'elles laissaient derrière elles. Le daïmyo du Clan du Crabe ordonna à ses troupes d'engager la poursuite, ce qui fut fait.

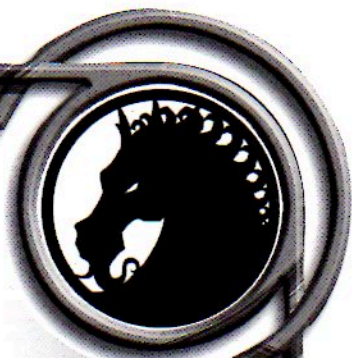
Droit vers les terres du Clan du Scorpion.

Les espions du daïmyo du Clan du Scorpion l'avait prévenu que des affrontements mineurs se déroulaient au sud de ses terres et, supposant qu'il s'agissait là d'une invasion de créatures de l'Outremonde, il avait fait appel aux armées des Clans du Lion et du Phénix afin qu'elles aillent prêter main-forte à celle du Clan du Crabe, pendant que ses propres troupes restaient en réserve. Il n'aurait pas osé priver le Clan du Lion d'un tel honneur, ni prétendre que ses shugenja pussent être supérieurs à leurs confrères du Clan du Phénix.

Mais l'armée du Clan de la Licorne, en chargeant telle une tempête furieuse, brisa toutes les défenses. Ses membres poursuivirent leur route vers le nord, jusqu'à ce qu'ils soient rejoints par un shugenja du Clan du Phénix. Ce dernier parla avec eux avec franchise, écouta leur histoire et découvrit leurs origines. Il décida alors de conduire le Champion du Clan de la Licorne jusqu'à Otsan Uchi afin qu'il puisse faire la preuve de l'ascendance des siens (cf. en marge " L'éventail de Shinjo ").

L'annonce du retour du Clan de la Ki-rin, devenu celui de la Licorne, fut accueillie avec plus ou moins d'enthousiasme. Le Clan du Lion refusa de croire que les barbares crottés et puants qui composaient cette armée pussent avoir un quelconque lien de parenté avec la noble Shinjo. Le Clan du Scorpion abonda dans le même sens. Pour le Clan du Crabe, seul importait le fait que les hommes du Clan de la Licorne ne soient, de toute évidence, pas alliés aux forces de l'Outremonde et ses samurai reprirent rapidement leur surveillance sur le mur. Quant au Clan du Phénix, il accrédita l'histoire et apporta son soutien à celui de la Licorne. De tous ces désaccords ne pouvait naître que la guerre. Les affrontements durèrent une semaine et, bien que les forces du Clan de la Licorne fussent bien inférieures en nombre à celles de ses adversaires, leurs tactiques singulières et la supériorité de leurs destriers firent toujours la différence, même face à la puissance combinée des Clans du Lion et du Scorpion.

Les troupes du Clan de la Licorne étaient toutefois considérablement gênées par leur méconnaissance de la région, surtout au cours des batailles, tant et si bien qu'elles furent contraintes de céder peu à peu du terrain. Un ambassadeur - Ide Suari - fut dépêché à Otsan Uchi pour y plaider la cause du Clan. L'Empereur



écouta l'histoire et quand Ide Suari en eut fini, il fit à l'Empereur un présent de grande valeur : deux couples de puissants chevaux de bataille des Otaku.

Le jour même, l'Empereur ordonnait aux Clans du Scorpion et du Lion de mettre immédiatement un terme à leurs attaques. Un an plus tard, les membres du Clan de la Licorne étaient officiellement reconnus comme les héritiers légitime de Dame Shinjo, fille du Soleil et de la Lune et sœur d'Hantei.

Deux cents ans d'adaptation

Deux cents ans après son retour, il reste encore au Clan de la Licorne un long chemin à parcourir pour être complètement accepté à Rokugan. En partie parce que nombre de membres du Clan pensent qu'il n'est finalement guère important d'être accepté. D'autres pensent que c'est aux Rokugani de faire les efforts nécessaires pour franchir le fossé qui les sépare. Une autre partie de l'explication - sans doute la plus importante - provient du nombre important de conflits auxquels le Clan de la Licorne a dû faire face depuis son retour.

Pendant les deux cent ans écoulées, le Clan de la Licorne a pris part à presque autant de batailles que celui du Lion (si l'on exclut bien sûr les escarmouches incessantes qui opposent le Clan du Cra-

be aux créatures de l'Outremonde). Le Clan de la Licorne s'est par ailleurs révélé être un allié de poids pour tous les autres Clans. Les Rokugani comprennent d'ailleurs très vite l'intérêt qu'il y avait à s'assurer le concours des unités de cavalerie du Clan de la Licorne, dont les tactiques inédites décidèrent plus d'une fois de l'issue des batailles.

Mais bien qu'ils aient fait la preuve de leur valeur, combat après combat, dans les cercles fermés de la cour impériale, les élites rokugani persistaient à ne pas reconnaître au Clan de la Licorne le statut de Clan... tout au moins tant qu'aucun émissaire du Clan n'était dans les parages.

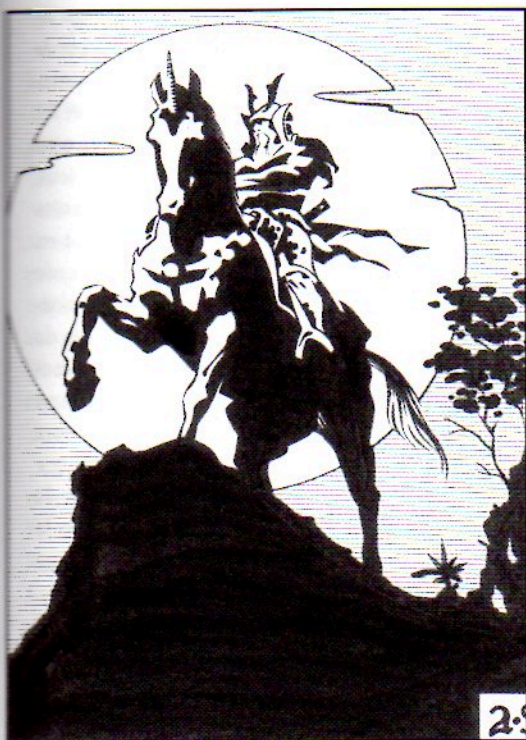
LES FAMILLES DU CLAN DE LA LICORNE AUJOURD'HUI

Après deux cent ans, les membres du Clan de la Licorne ont adopté les coutumes et le style de vie des Rokugani... jusqu'à un certain point. Nombre de membres du Clan sont peu enclins au changement : " On m'apprend à respecter les traditions de mes ancêtres, et lorsque que je les respecte, on me traite d'eta mal léché ! ". Ceux-là honnissent les traditions de Rokugan et préfèrent continuer à respecter les leurs. Ils portent des peaux de bêtes en hiver (on fait des vêtements avec de la viande morte ?), parlent avec un accent prononcé (ils n'ont même pas la politesse élémentaire de parler correctement) et célèbrent les fêtes traditionnelles du Clan en faisant fi de celles qu'imposent les Fortunes de Rokugani (ils déshonorent leurs ancêtres !).

Malgré deux siècles de coexistence, il y a donc toujours de nombreuses frictions entre le Clan de la Licorne et les occupants " ancestraux " de Rokugan.

L'ÉVENTAIL DE SHINJO (SUITE)

Acceptez ce cadeau, en souvenir du passé. " Il tendit la boîte à Ryobu qui l'ouvrit et y découvrit un très ancien et très petit éventail en bois de santal. Ryobu prit l'éventail et, le déployant avec délicatesse, fit apparaître le mon de Dame Doji. " Il dit vrai, dit-il en plaçant ses mains sur les épaules de Nishijin. C'est bien le fils de notre sœur Shinjo. Le Clan de la Kirin est enfin de retour à Rokugan. "



La famille Ide

"La violence est le langage des vaincus, l'épée la langue des perdants"

- Devise de la famille Ide

LE MON DE LA FAMILLE IDE

Le mon de la famille Ide représente une main ouverte de couleur or, en signe d'amitié et de générosité. Octogone vert sur lequel elle figure représente l'Empire d'Émeraude et les huit kami qui en sont les fondateurs. Ce mon connaît une variante : les membres de la famille Ide qui choisissent de se consacrer à la magie (ou, plus rarement, à l'art de la guerre) arborent un mon sur lequel la main est dirigée vers le haut, comme si elle s'appêtait à porter un coup de jiu-jitsu.



Ide, le premier du nom, était un samurai modeste : calme, posé, compréhensif et serviable. Il s'avéra être l'intermédiaire idéal entre les gai-jin d'un côté, la demi-déesse Shinjo, sa gardienne tutélaire, Otaku Shiko, et Iuchi son shugenja suspicieux, de l'autre. Les siècles passant, ce qui n'était à l'origine qu'un état de fait lié à une compétence particulière devint une tradition et les membres de la famille Ide sont désormais les porte-parole du Clan.

Comme le Clan de la Grue, la famille Ide transposa après leur retour les stratégies et la détermination traditionnelle des samurai, tant à la cour impériale que sur les marchés. Ce ne sont pas des guerriers, mais ils sont passés maître dans un art qu'ils appellent le wabukan : le chemin de la paix.

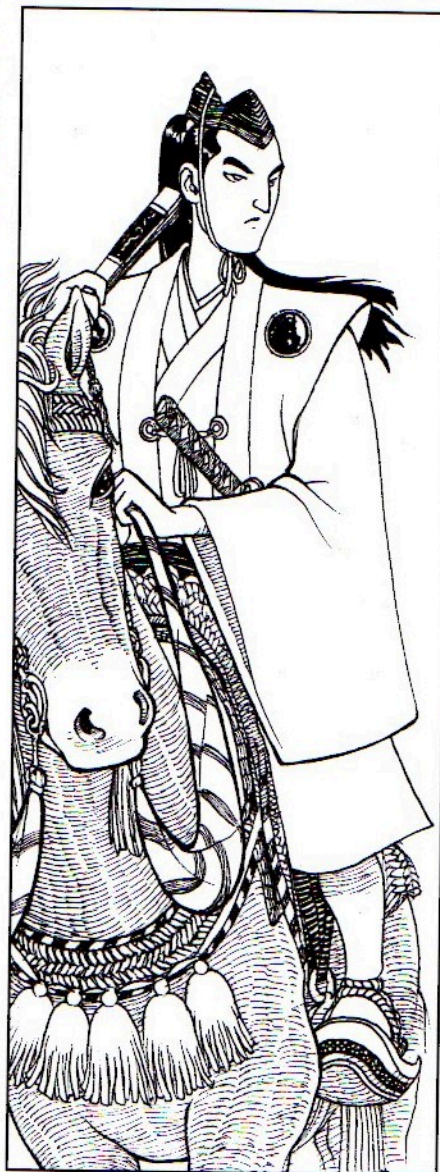
Les membres de la famille Ide procurent un grand nombre de services et de biens au Clan, que ce soit en important de grandes quantités de nourriture ou en négociant des traités avec les royaumes voisins. Comme les serviteurs des bushi du Clan de la Licorne, qui aident leurs maîtres à accomplir leur devoir, les domestiques de la famille Ide ont la charge de régler les moindres détails commerciaux, pendant que les chefs de la famille s'assurent que tous les besoins du Clan - et même de l'Empire - sont pourvus.

L'importance de cette délégation dépend de la personnalité de chaque samurai. Les serviteurs d'Ide Daikoku, le maître caravanier, s'occupent par exemple de

tout ce que leur maître considère comme indigne d'un samurai. Ils négocient des denrées aux meilleurs prix et revendent nourriture et équipement au Clan (ou les offrent aux nécessiteux). Leur dévouement laisse les mains libres à Daikoku, qui peut ainsi se consacrer à l'achat de trésors autrement plus précieux. À l'inverse, les serviteurs du diplomate Ide Tadaji sont des bureau-

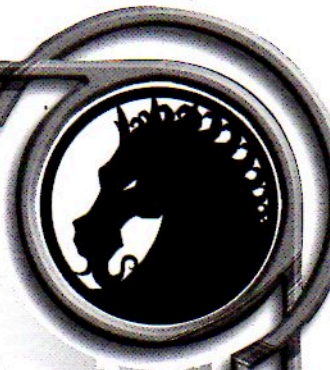
crates. Ide Tadaji se consacre aux problèmes politiques de la cour impériale et lorsqu'un accord est trouvé, ses serviteurs en règlent les détails, arrondissant les angles ici ou là, prévoyant les cas particuliers nécessitant de nouvelles lois ou de nouveaux traités, etc.

Depuis le retour du Clan de la Licorne au sein de l'Empire d'Émeraude, de nombreux membres de la famille Ide se sont frayés un chemin jusqu'à la cour impériale, où ils sont désormais chargés de définir les lois qui seront appliquées par les magistrats de l'Empereur. Les services qu'ils ont déjà rendus sont inestimables : ils ont ainsi remanié les lois brutales et confuses, héritage de générations d'empereurs et de leurs conseillers, en ont supprimé les contradictions et les ont finalement simplifiées pour le plus grand bénéfice de tous, spécialement celui des petites gens. Ils firent également en sorte que les bushi du Clan de la Licorne se voient plus volontiers confier les charges de magistrats que ceux des autres Clans et qu'on les entendit au palais. C'est grâce aux membres de la famille Ide que les membres du Clan de la Licorne ont de plus en plus la



réputation d'être des "hommes de loi", tant comme consultants que comme exécutants.

Les membres de la famille Ide sont mesurés et organisés. Ils n'ont pas leur pareil pour résoudre un problème ou pour voir quel avantage tirer d'une situa-



tion qui semble perdue. Ils sont les plus ardents défenseurs de l'idée selon laquelle " les inventions naissent d'une nécessité " et sont passés maîtres dans l'art de tirer le meilleur parti possible de toutes les ressources dont ils disposent.

Ils sont connus pour leurs compétences en matière de diplomatie, compétences d'autant plus précieuses qu'elles sont peu répandues au sein des autres familles alors même qu'elles sont d'une importance primordiale pour le Clan dans ses rapports avec le reste de Rokugan. C'est pourquoi un samurai de la famille Ichi est souvent mieux accueilli et plus respecté au sein des autres Clans qu'un autre membre du Clan de la Licorne.

Les membres du Clan de la Licorne s'accordent généralement pour dire qu'un voyage dans l'Empire d'Émeraude en compagnie d'un ou de deux membres de cette famille sera un voyage agréable et sans encombre.

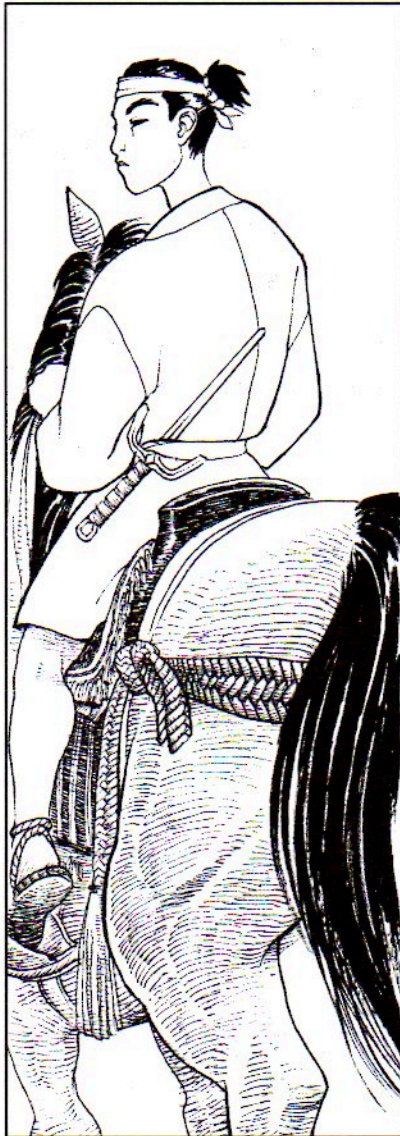
La famille Iuchi

" Le pouvoir est ce que vous pensez qu'il est "

- Devise de l'école de shugenja de la famille Iuchi

Iuchi était l'un des trois samurais qui acceptèrent d'accompagner Shinjo dans son odyssée vers l'inconnu. Ses connaissances des arts mystiques furent infiniment précieuses pour le Clan en de nombreuses occasions.

Au début du voyage, Iuchi n'avait qu'une connaissance limitée de la magie. Il connaissait les rituels des Sept Fortunes et savait qu'il était possible de les invoquer. Isawa lui avait également enseigné quelques sorts simples avant qu'il ne parte en compagnie de Otaku et de Shinjo. Il s'entraîna régulièrement jusqu'à les maîtriser à la perfection.



Iuchi fut stupéfait de voir qu'il existait également des shugenja hors des frontières de Rokugan. Ils se nommaient eux-mêmes " sorciers ", " envoûteurs ", " magiciens " ou " enchanteurs ". Certains, auxquels il eut l'occasion de parler, n'étaient que des charlatans et des escrocs utilisant leur charisme et leurs connaissances pour tromper les pauvres gens. Mais Iuchi fut surpris

de constater que d'autres possédaient de réels pouvoirs, ce qui le troubla profondément. Comment un shugenja - ou quel que soit le nom qu'il se donne - pouvait-il avoir accès à la magie sans invoquer l'aide des Sept Fortunes ? Lui-même avait quelques difficultés à lancer ses sorts quand il se trouvait trop loin de Rokugan, car l'influence des Sept Fortunes (c'est du moins ce qu'on lui avait appris) n'est pas universelle.

Iuchi suivit l'enseignement de ces magiciens afin de comprendre comment fonctionnaient leurs pouvoirs. En échange de leur savoir, il offrait à ses maîtres certaines des connaissances qu'il avait glanées auprès d'autres mages (montrant ainsi à son ami Ide qu'il était possible de tisser des liens d'amitié grâce au commerce). Quand il n'étudiait pas la magie, Iuchi lisait le Tao de Shinsei. Il pensait que le petit homme sage avait sans doute une explication à tout ceci...

Et, de fait, c'est en étudiant la magie de ces contrées étrangères au travers du Tao de Shinsei que Iuchi comprit enfin. Il comprit que ces gens étonnants avaient assimilé intuitive la vérité énoncée par Shinsei selon laquelle le tout n'est qu'un. Alors que tant de Rokugani consacraient leur

vie entière en mortifications afin de se fondre avec les éléments, ces gens avaient intégré ce postulat dès le début. Iuchi saisit immédiatement toute l'arrogance et toute la puissance que recelait à la fois cette démarche.

Une fois qu'il eut assimilé le secret de leur puissance, il fut en mesure de l'enseigner à ses propres

LE MON DE LA FAMILLE IUCHI

Le mon de la famille Iuchi représente un parchemin déroulé portant le nom de la famille sur un fond octogonal d'un bleu profond. Il témoigne sans ambiguïté du dévouement de ses membres aux arts magiques. Les spirales figurant sur le dessin représentent les courants magiques, fluides et dynamiques, tandis que le parchemin représente le Tao de Shinsei, qui sert de base à toutes les interprétations magiques de la famille Iuchi.



LE MON DE LA FAMILLE OTAKU

Le mon de la famille Otaku est le plus simple de tout Rokugan : il représente un cercle violet pâle. Il symbolise le silence de Otaku, première du nom, mais peut également être pris comme la représentation de la pureté de son but. Bien des adversaires ont ressenti la terreur, et dans certains cas ils n'ont eu que peu de temps pour le faire, que peut inspirer l'apparition de cet étendard, flottant au-dessus d'une unité de *shiotome* chargeant dans le plus grand silence, aucune d'entre elles ne voulant déshonorer son ancêtre par ses cris de bataille.



élèves. Mais Iuchi n'était pas aussi arrogant que les mages des contrées exotiques qu'il avait visitées. Au lieu d'utiliser leurs techniques en l'état, il récrivit entièrement tous les sorts qu'il avait appris, en remplaçant les prières aux Sept Fortunes traditionnellement employées par les shugenja par des invocations adressées aux éléments eux-mêmes, une requête légitime puisqu'elle découlait de l'unité du tout. Et même si, en pratique, cela donne les mêmes résultats que la méthode traditionnelle, les membres de la famille Iuchi considèrent que leur façon de faire est bien plus directe.

Cette nouvelle manière de lancer des sorts aida grandement le Clan de la Licorne tout au long de ses voyages et permit aux membres de la famille Iuchi d'assimiler un grand nombre de nouveaux sortilèges en partageant leurs connaissances avec les magiciens étrangers qu'ils rencontraient. Bien qu'il manque à la plupart de ces sorts la finesse caractéristique de la magie des autres Clans, personne ne peut contester leur efficacité pendant les batailles.

Au cours de ses voyages, Iuchi découvrit également une nouvelle forme de magie lors de son séjour chez les sorciers dépourvus de cœur. Ces derniers n'invo-

quaient pas la puissance des éléments mais tiraient leur pouvoir de mots qu'ils inscrivaient sur des talismans. Iuchi apprit que ces inscriptions correspondaient selon toute vraisemblance aux mots qui furent prononcés aux temps de la création. En les recopiant (et en les combinant) sur des pierres ou des matériaux précieux, le sorcier était capable d'invoquer la puissance de l'univers lui-même.

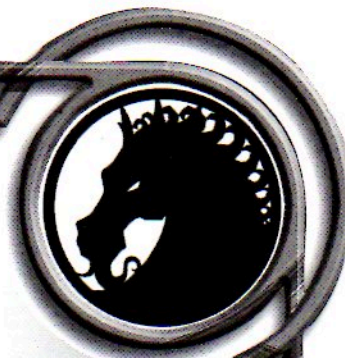
Iuchi leur déroba ce savoir (ce qui failli lui coûter la vie) et passa le reste de son existence à l'étudier. Il légua le fruit de son travail à son meilleur étudiant, Iuchi Tsubei, qui le perfectionna encore. Aujourd'hui, tous les shugenja de Rokugan envient l'art des talismans magiques du Clan de la Licorne - ou du moins tous ceux que n'effraient pas l'idée d'invoquer la puissance des mots prononcés lors de la création.

Lors de leur retour à Rokugan, les shugenja de la famille Iuchi s'inquiétèrent du grand nombre de nouvelles fortunes apparues pendant leur absence. Ils considérèrent que cette déification des mortels était une manifestation d'orgueil et de décadence et, partant, que les méthodes utilisées par les shugenja rokugani pour lancer leurs sorts étaient impures. Ce n'est pas sans une certaine amertume qu'ils constatèrent à leur tour que les autres Clans jugeaient leurs techniques peu fiables, présomptueuses et barbares. Les aléas du destin réservent parfois des surprises...

Les shugenja de la famille Iuchi sont bien plus ouverts aux nouvelles pratiques que la plupart des shugenja des autres Clans. L'expérience leur a montré qu'il n'existait pas une manière unique de faire de la magie, mais bien un ensemble de techniques qui pouvaient être utilisées, altérées, combinées ou adaptées pour produire toutes sortes d'effets magiques.

Ils ont tendance à être très ambitieux et s'investissent totalement dans tout ce qu'ils font. Ils travaillent dur pour progresser sur tous les plans et ont la ferme conviction qu'il faut faire de nouvelles expériences pour apprendre.

Il ne faut pas voir la tradition comme une loi absolue qu'il s'agirait de respecter à tout prix, mais plutôt comme une base sur laquelle le savoir et la sagesse doivent s'élaborer et se construire. Les enseignements de l'école de la famille Iuchi changent et évoluent sans cesse et chaque étudiant y apporte une énergie et des perspectives nouvelles.



La famille Otaku

*" Comme ils chargeaient nos lignes, je vis leurs
bannières, vides comme le clair ciel du crépuscule "*

- Extrait du journal de guerre de Akodo Toturi

Des trois samurai qui choisirent d'accompagner Shinjo, seule Otaku n'annonça pas sa décision : alors que Ide et Iuchi avaient clairement manifesté leur dévouement, Otaku ne dit rien. Depuis sa mort, ce geste (ou, plus justement, son silence) a alimenté les débats des érudits du Clan de la Licorne. Certains pensent qu'en agissant ainsi, Otaku faisait la preuve de sa loyauté envers Shinjo, qu'elle aurait amoindrie en l'exprimant. C'est là l'un des arguments favoris des membres des familles Shinjo et Iuchi. D'autres affirment que Otaku, en refusant de prêter serment, signifiait à Shinjo qu'elle la suivrait tant que sa ligne de conduite resterait pure, mais que si elle devait en dévier, Otaku n'accepterait pas qu'un serment la lie à une cause en laquelle elle ne croirait plus. C'est l'interprétation généralement admise par les membres des familles Moto et Ide. Ceux de la famille Otaku refusent tout bonnement d'aborder le sujet, considérant que les débats tout théoriques qu'il suscite ne sont rien moins que de la sophistique sans enjeu.

Quoi qu'il en soit, Otaku resta fidèle à Shinjo jusqu'à ce qu'elle trouve la mort dans l'Outremonde. Sa fille, Otaku Shiko, fit la preuve qu'elle était la digne héritière de sa mère.

La famille Otaku place la détermination, la loyauté et la droiture au-dessus de tout. Ses membres pensent que les actes parlent plus, et plus clairement, que les mots. C'est la raison pour laquelle, ils en sont intimement persuadés (et peu importe ce qu'en pensent les autres familles), Otaku ne fit aucune promesse à Shinjo - elle n'avait pas à en faire. Aujourd'hui, les membres de la famille Otaku sont connus pour être peu loquaces. Ils choisissent leurs mots avec grand soin et ne croient pas qu'il puisse sortir quoi que ce soit de bavardages oiseux. Il faut noter cependant que certains des plus beaux poèmes du Clan de la Licorne et, de fait, de tout Rokugan sont l'œuvre des membres si peu prolifiques de cette famille.

Les samurai de la famille Otaku sont d'une loyauté indéfectible envers les leurs, leur daïmyo, leurs amis et leur Clan. Ils sont décidés, volontaires, indépendants et portés à l'action. Certains pourraient les qualifier de téméraires, d'impétueux et d'impatients. Mais les membres de la famille Otaku se contenteraient de sourire et garderaient le silence.

A PROPOS DES " VIERGES DE BATAILLE "

" La pureté est ma passion "

- Propos attribué à Otaku

Il existe entre les " vierges de bataille " et leurs coursiers un lien quasi religieux, qui trouve à la fois son origine dans la tradition et dans une profonde communion spirituelle qui n'a jamais faibli au fil des siècles. L'histoire a montré que ce lien ne pouvait exister que si le sang de Otaku coulait dans les veines de la *shiotome*, même en très faible quantité. Le rituel d'adoption du Clan ne confère pas à l'impétrant la capacité d'établir ce lien ; ce rituel fait de lui un membre du Clan par le sang mais, pour opérer, le lien requiert l'existence d'une filiation réelle avec Shinjo. Les femmes étrangères au Clan qui ont été autorisées à rejoindre les rangs des " vierges de bataille " se comptent sur les doigts d'une seule main. Leur présence affecte le moral et la concentration des autres élèves et seul un faisceau de circonstances exceptionnelles, à commencer par l'existence d'un lien de parenté avéré avec Otaku peut justifier l'intégration d'une recrue aussi " exotique ".

On attend des " vierges de bataille " qu'elles aient la pureté spirituelle d'Otaku. Son esprit brûlait d'un dévouement sans faille ; elle était indéfectiblement loyale, toute entière vouée à l'accomplissement de son devoir et n'avait que faire des richesses de ce monde. La sécurité de Shinjo était sa seule et unique préoccupation. Otaku n'accepta ainsi de se marier que dans le but d'avoir des enfants afin qu'ils puissent continuer à servir Shinjo.

Otaku fit le serment de ne jamais enseigner l'équitation à un mâle de sa descendance et de léguer tous ses titres, pouvoirs et richesses à la première de ses filles. Depuis ce jour, les hommes de la famille Otaku sont écartés de cet héritage et relégués au rang d'hommes d'armes (à moins qu'ils ne tentent de rejoindre un autre Clan ou, plus rarement, une autre famille). Pour toute compensation, on octroya aux mâles de la famille le privilège de suivre l'exemple de Shinjo en veillant sur le bien le plus précieux du Clan : ses coursiers. Ils se sont toujours fort bien acquittés de cette tâche. Ils servent les chevaux consciencieusement, les bichonnent avec cœur et les protègent comme des créatures sacrées. Si elle n'est pas sous la responsabilité d'un membre de la famille Otaku, une écurie n'en est pas vraiment une : c'est tout juste un enclos.

De leur côté, les femmes de la famille s'inscrivent complètement dans la voie tracée par sa fondatrice et c'est son enseignement secret qui est à la base des cours délivrés par l'école des " vierges de bataille ".



LE MON DE LA FAMILLE SHINJO

Les membres de la famille Shinjo considèrent que la ki-rin stylisée qui figure sur le mon familial représente Shinjo, sous sa forme véritable. La ki-rin regarde vers l'occident pour figurer les pérégrinations de Shinjo dans les territoires situés à l'ouest de Rokugan. C'est parce que la créature, symbole de l'esprit de liberté et d'exploration de la famille, se libère que sa crinière de feu est rejetée en arrière. La ki-rin est représentée en noir, sur un fond orange brillant ; les contours de l'animal sont rouge feu.



Ces dernières attachent une grande importance à l'expansion du Clan et c'est pourquoi elles veillent à ce que certaines d'entre elles puissent quitter leurs rangs pour se marier et avoir des enfants (les choses ne se passent d'ailleurs pas forcément dans cet ordre-là). Le fait de tomber enceinte n'est donc pas une honte pour une "vierge de bataille", sauf si cela arrive "trop tôt".

La famille Shinjo

"Nous sommes le peuple du vent !"

- Exhortation traditionnelle du daïmyo du Clan de la Licorne lors des assemblées du Clan

Le "maître des Quatre Vents", Shinjo Yokatsu, est le daïmyo du Clan de la Licorne et le descendant direct de Shinjo elle-même. La famille Shinjo est de loin la plus importante du Clan, en grande partie parce que c'est elle qui accueille la plupart des nouveaux adoptés.

Les membres de la famille Shinjo s'engagent presque exclusivement dans les carrières militaires, laissant la magie à ceux des familles Iuchi et Ide. Certains disent que la famille a toujours eu deux penchants affirmés, l'un pour l'action, l'autre contre la méditation, ce qui ne permet bien évidemment pas d'en faire de bons shugenja. De fait, les membres de la famille Shinjo sont incapables de rester en place : Shinjo Yokatsu lui-même abandonne régulièrement Shiro Shinjo pendant plusieurs semaines pour de longues chevauchées, de grandes parties de chasse ou pour aller à la rencontre des autres Clans.

Cette mobilité permanente est un des atouts majeurs du Clan car, à la différence des autres Clans, les défenses de la Licorne sont toujours imprévisibles. Alors qu'un général peut, avec raison, s'attendre à trouver les forces du Clan du Crabe retranchées dans leurs forteresses inexpugnables, il est impossible de prévoir où seront exactement les hommes du Clan de la Licorne. Ils se déplacent en permanence sur leurs terres (et parfois sur les terres de leurs voisins) si bien que tous les espions du monde ne peuvent jamais garantir à une armée d'invasion qu'elle ne sera pas attaquée au détour d'un chemin par un détachement du Clan de la Licorne surgi de nulle part.

Les descendants de Shinjo sont animés par un sentiment de liberté et d'indépendance qui n'a pas son pareil à Rokugan. Ils détestent être enfermés. La plupart des samurai de la famille Shinjo préfèrent de loin dormir à la belle étoile, blottis tout contre leur coursier, plutôt que de passer la nuit sous une tente minuscule ou derrière les murs glacés d'un château fort. Ils aiment avant tout

partir à la découverte de nouveaux horizons, vivre de nouvelles expériences et ce penchant pour l'exploration les prédestinent tout particulièrement à devenir éclaireurs ou chasseurs. Ils prennent beaucoup de plaisir aux moments simples de l'existence et dédaignent les formalités creuses, les réceptions guindées et la pompe des grandes occasions. Ils sont ouverts à tout, honnêtes, pragmatiques et fidèles.

De nombreuses personnes sont sensibles à l'étrange aura de paix et de bien-être qui semble se dégager des membres de la famille Shinjo. On attribue généralement ce phénomène à la présence d'un sang d'origine divine dans leurs veines. Eux-mêmes ne nient pas son existence, mais savent qu'il provient surtout des efforts accomplis pour adopter une conduite droite. Ils pensent que c'est en étant honnête envers soi-même, en explorant toutes les alternatives et en tirant avantage de toutes les opportunités de l'existence que l'on a une vie pleine et bien remplie.

La famille Moto

"Un membre de la famille Moto meurt mais ne se rend pas."

Inscription figurant sur la bannière de guerre de la famille Moto durant la Guerre du Sang

"Jamais."

Inscription figurant sur la bannière de guerre de la famille Moto aujourd'hui

Le premier Moto du nom était un gaijin qui se distinguait au service de Shinjo il y a de cela environ sept cents ans. La famille Moto s'agrandit à mesure que ses fils intégraient les rangs des samurai du Clan et que ses filles en épousaient les hommes, jusqu'à ce qu'elle deviennent de fait "le bras droit de Shinjo", la cavalerie de choc qui était utilisée pour enfoncer les lignes ennemies au cours des batailles difficiles.

Les membres de la famille Moto sont réputés pour la violence de leurs charges de cavalerie, leur courage et leur férocité incroyables et pour leur impassibilité face à la mort. Le plus terrible exemple en fut donné le jour où les troupes du Clan de la Licorne rencontrèrent pour la première fois des armées utilisant des unités de piquiers en rangs compacts. Alors que les autres détachements de l'armée du Clan de la Licorne allaient et venaient en tout sens, frustrés de ne pouvoir attaquer l'ennemi, les membres de la famille Moto se portèrent volontaires pour tenter une charge.



Quand les chevaux se lancèrent au galop, les samurai restèrent droits sur leurs selles. Au moment où leurs montures s'empalèrent sur les piques acérées, ils bondirent au milieu des troupes ennemies et brisèrent leur formation. Les piquiers, qui n'avaient que leur longues lances pour se défendre, furent décimés.

Les généraux du Clan de la Licorne gardaient souvent les cavaliers de la famille Moto en réserve, jusqu'au moment où leur puissance de frappe s'avérait absolument nécessaire pour décider du sort de la bataille ou, à défaut, pour finir d'anéantir l'ennemi. On utilisa même quelquefois ces cavaliers pour renforcer l'arrière-garde afin qu'ils retiennent l'avant-garde des troupes ennemies, pendant que le reste de l'armée du Clan battait en retraite. Les membres de la famille Moto sortirent toujours victorieux de ces combats parfois désespérés, bien que souvent seule une poignée de survivants pussent goûter au nectar de la victoire.

Il semblait alors que l'influence de la famille Moto ne cesserait jamais de croître, au détriment peut-être de celle de la famille Shinjo. On évoqua même la pos-

sibilité pour un Moto de devenir un jour le daïmyo du Clan. Mais tout ceci se passait avant les tragiques événements qui provoquèrent la chute de cette famille.

Le déclin de la famille Moto commença le jour où elle décida d'aider le Clan du Crabe dans ses efforts pour contenir les forces de l'Outremonde. Ayant déjà combattu les horreurs issues du royaume de Fu Leng, ses membres pensaient pouvoir apporter aux troupes du Clan du Crabe un soutien non négligeable. Tsume, le daïmyo de la famille Moto, mena ses troupes au combat avec confiance et panache. Ses hommes étaient tellement persuadés d'emporter la victoire qu'en s'enfonçant profondément dans l'Outremonde en direction de l'ouest, leurs cœurs étaient emplis de sérénité et même de joie. Ils chantaient des chansons de salles de garde et prenaient des paris sur le nombre de têtes de gobelins et de oni que chacun ramènerait.

Ils ignoraient tous alors que cette chevauchée mettrait un terme à la puissance de la famille Moto pour de nombreuses années et souillerait son nom pour l'éternité.

Personne ne peut dire avec exactitude ce qui se passa dans l'Outremonde. Quand les rares survivants encore doués de raison rejoignirent le camp du Clan, leurs cheveux étaient blancs comme la neige en hiver et leurs cœurs étaient glacés de peur. Aucun ne voulut - ou peut-être ne put - décrire la bataille qui avait emporté leurs camarades, et nuit après nuit, ils se réveillaient en hurlant, assaillis par leurs indicibles souvenirs. Cinq ans plus tard, tous les survivants étaient morts, livides, tremblants et paraissant bien plus que leur âge.

Depuis ce jour noir, on peut voir des hommes de la famille Moto parcourant l'Outremonde sur les monstrueux coursiers de Fu Leng, une lueur infernale brillant à la place de leurs yeux. Leur daïmyo maudit, dont on entend le rire inhumain, les conduit toujours au travers des terres sombres. C'est ainsi que, depuis, le nom de la famille Moto est associé à l'horreur et à la honte. En pénitence de cet événement,

LE MON DE LA FAMILLE MOTO

Le mon de la famille Moto représente le visage de la mort - le masque stylisé d'une froide détermination qui correspond rappelle le maquillage d'un blanc fantomatique que portent les samurai de cette famille lorsqu'ils vont au combat. Ce mon est austère et sévère, comme le sont les membres même de la famille Moto et son apparition sur le champ de bataille semble toujours suivie de celle d'un vent froid d'origine inconnue et de sa lugubre mélodie.





LA FAMILLE MOTO

Aujourd'hui, cette famille est dirigée par Moto Terumori, qui n'a eu de cesse de protéger sa famille et de la diriger d'une main de fer. Il espère qu'un jour viendra, sans pour autant trop y croire, où les membres de la famille Moto seront respectés pour ce qu'ils sont aujourd'hui et non plus craints et rejetés du fait de leur lourd passé. Il croit fermement en la succession des générations comme levain d'une nouvelle dynastie et pense que si la tâche s'avère longue et impossible, l'histoire de Rokugan ainsi que les légendes gaijin ne comptent plus les récits et les légendes de ces familles ou de ces individus qui ont renversé le cours des événements. Il place tous ses espoirs en la personne de son fils, Moto Soro.

les membres de la famille Moto portent désormais une armure blanche rehaussée de quelques discrètes touches de pourpre.

Le déshonneur familial au cours de cette lutte contre les maléfices infâmes de l'Outremonde a profondément marqué les membres de la famille Moto. Ils changèrent d'ailleurs de mon pour refléter ce changement d'attitude. Au lieu du joyeux chrysanthème rouge, leur nouvelle bannière représente désormais un masque kabuki effrayant et triste : ils changèrent également la devise inscrite sur leur étendard de guerre. Ils sont aujourd'hui plus froids, plus impitoyables, plus déterminés qu'ils ne l'ont jamais été. Ils effectuent toujours des raids dans l'Outremonde, mais se montrent plus prudents. Ils savent que l'association de leur nom à celui de l'Outremonde est une tache qui ne pourra jamais être effacée, mais cela n'empêche pas chacun d'eux de faire tout ce qu'il peut pour y parvenir. Le grave préjudice causé par leurs frères aînés à la famille toute entière pousse la plupart des membres de cette famille à quitter Rokugan : ils préfèrent s'imposer un exil volontaire.

En dépit des lourdes pertes subies lors de la Guerre du Sang, la famille s'est peu à peu reconstituée. Depuis, les membres de la famille Moto ont formé la Garde Blanche, une unité d'élite qui incarne l'implacable détermination et le courage inflexible de la famille. Très célèbre parmi les gaijin, la présence de cette

unité sur le champ de bataille a toujours un effet désastreux sur le moral de l'ennemi et si elle devait intervenir un jour à Rokugan, de nombreux samurai découvriraient le sens du mot " peur ".

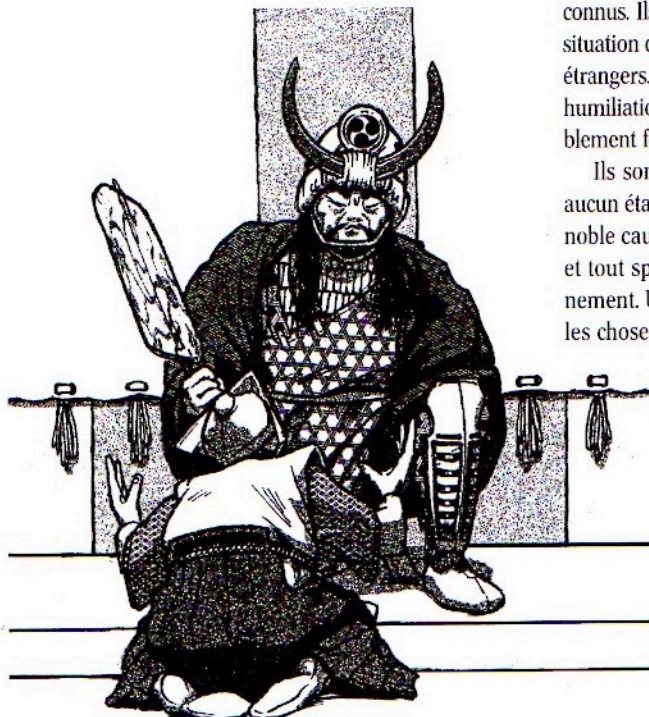
Leurs armures sont blanches et martelées, de fines plumes et touffes de crinière blanches décorent leurs heaumes et leurs visages austères sont peints en blanc et en noir pour figurer d'effrayants masques mortuaires. Ils agissent résolument, mus par une inexorable force. On dit qu'un guerrier de la famille Moto continuera à avancer et à se battre même s'il est mortellement blessé. De nombreux récits évoquent des samurai de cette famille qui, ayant perdu une main ou un bras dans la bataille, continuèrent à tuer un grand nombre d'ennemis avant de succomber à leur funeste destin.

La Garde Blanche patrouille sur les frontières les plus éloignées au-delà des montagnes et constituent la première ligne de défense de Rokugan. En dehors du Clan de la Licorne, rares sont ceux qui sont au courant de cette présence.

Les autres membres de la famille Moto ont coutume de travailler seuls en espionnant les mouvements des armées gaijin et en les rapportant au Clan. Les éclaireurs de la famille Moto se portent toujours volontaires pour les missions les plus dangereuses, dont ils reviennent couronnés de succès ou ne reviennent pas du tout.

Les membres de la famille Moto sont souvent réservés et introvertis. Ils préfèrent la compagnie de leurs proches ou l'isolement complet à la fréquentation d'inconnus. Ils ont une conscience parfaitement claire de la situation de leur famille : ils sont des étrangers parmi les étrangers. Ils tentent de sublimer cette douleur et cette humiliation dans leurs combats, ce qui les rend incroyablement forts, physiquement et mentalement.

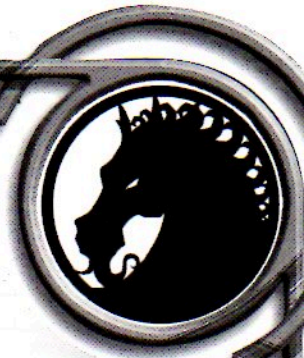
Ils sont déterminés, féroces et sans pitié. Ils n'ont aucun état d'âme quand il s'agit de se sacrifier pour une noble cause, mais savent également que chaque effort, et tout spécialement le dernier, doit être produit pleinement. Un membre de la famille Moto ne fait jamais les choses à moitié.



La philosophie du Clan de la Licorne

" Personne n'aime sa mère plus fortement qu'un enfant qu'on a séparé de la sienne. "

Shinjo



Pour comprendre la philosophie du Clan de la Licorne, il faut d'abord comprendre la place que tient Rokugan dans cette philosophie. Huit cents années durant, pendant que les autres Clans bâtissaient une patrie et un empire, les membres du Clan de la Licorne voyageaient. Ils sillonnaient le monde, observant et accompagnant une multitude de civilisations différentes. Dans tous les endroits qu'ils visitaient, ils étaient accueillis comme des étrangers. Ils n'étaient jamais chez eux et n'appartenaient jamais vraiment à aucune famille. S'ils s'installaient trop longtemps dans une région, ils risquaient de se fonder peu à peu dans la culture locale et de perdre leurs racines rokugani pour toujours. Face à toutes ces influences, le Clan de la Licorne développa une conscience identitaire culturelle extrêmement forte pour préserver sa cohésion, afin de pouvoir accomplir la mission fixée par Hantei. Les traditions rokugani furent sans cesse réaffirmées, même et surtout quand il devenait nécessaire de les adapter aux circonstances du moment. On apprenait aux enfants à réciter leur arbre généalogique en remontant jusqu'à Shinjo afin de ne jamais couper leur présent du passé de Rokugan. Au fond de leur cœur, les membres du Clan de la Licorne conservaient toujours une pensée pour leur terre d'origine. L'Empire d'Émeraude avait beau être loin, c'était la terre de leurs ancêtres, la terre où ils retourneraient un jour. Ils appartenaient à Rokugan et c'est le sentiment de cette appartenance à une terre - même s'il s'agissait d'une terre qu'ils n'avaient jamais vue - qui permit au Clan de rester fort durant ses longues années de voyages et de découvertes.

Leur retour à Rokugan fut un choc, c'est le moins qu'on puisse dire. Non seulement les paysages étaient très différents de ce qu'en disaient leurs contes et leurs légendes, mais le pays était occupé par des Clans hostiles qui voyaient en eux des envahisseurs - comme tous les autres peuples qu'ils avaient rencontrés. Loin de les décourager, ces obstacles eurent pour effet d'exacerber leur sentiment d'un droit légitime à partager un héritage. Sur ordre du premier Empereur, ils avaient affronté des dangers innombrables, et ils n'avaient pas l'intention de laisser ses héritiers corrompus leur refuser le droit d'avoir une patrie. Cet endroit était le leur et personne ne les empêcherait d'y vivre.

Ce sentiment est resté inchangé au cours des deux cents ans qui se sont écoulés depuis leur retour. Bien qu'ils soient parvenus à reprendre les terres de leurs ancêtres et que leur appartenance aux sept Clans majeurs ait été reconnue, ils sont toujours considérés

avec un certain mépris par les Rokugani de "souche". Et bien que de plus en plus présents dans la vie politique de l'Empire, ils ont toujours de grandes difficultés à préserver leurs alliances sur de longues périodes. Mais tout ceci ne les gêne pas particulièrement : ils n'ont compté que sur eux-mêmes pendant plus de dix siècles et peuvent continuer maintenant qu'ils ont une patrie bien réelle à défendre.

Pour le Clan de la Licorne, le respect des traditions, ainsi que celui des devoirs envers l'Empereur et l'Empire, sont des notions essentielles. Bien que la plupart de ses cérémonies aient été amplement altérées au cours des huit siècles d'errance, ses membres continuent à les diriger avec la plus grande solennité. Ce faisant, ils font la preuve de leur adhésion à l'esprit de Rokugan et rappellent que c'est cet esprit qui les a portés pendant toutes leurs années d'errance. De même, ils accomplissent toujours leurs devoirs vis-à-vis de l'Empereur. Les terres qui sont placées sous leur responsabilité reçoivent toute l'attention qu'elles méritent, et les paysans ou les marchands qui se plaignent à un magistrat du Clan de la Licorne sont sûrs d'être écoutés. Les édits impériaux sont tous respectés à la lettre et la diplomatie du Clan est conduite dans le plus strict respect des règles protocolaires. En considérant que leurs devoirs leur imposent des responsabilités et non des droits à faire valoir, ils se prouvent, et prouvent aux autres Rokugani, qu'ils sont dignes de tenir leur place parmi les Clans majeurs. Ceux qui prétendent le contraire peuvent se préparer à la guerre.

En résumé, les membres du Clan de la Licorne pensent qu'ils ont trouvé leur place dans le monde ; ils sont prêts à lui faire honneur en la servant loyalement tout comme ils sont prêts à mourir en combattant ceux qui voudraient les en chasser.

"Tu m'as dit de respecter le chemin tracé par mes ancêtres et tu as raillé les voies que je suis. Mais ces voies-là sont précisément celles que mes ancêtres m'ont léguées. Ils mangeaient de la viande crue, portaient des peaux de bêtes et buvaient du sang !

Sache-le une bonne fois pour toutes : je suis le chemin tracé par mes ancêtres. J'en suis absolument certain. Remets à nouveau en question les voies que je suis et tu remettras également en question celles qui guident mon bras. Si tu salis leur honneur une fois encore, je t'assure que tu sentiras leur force au moment où elle animera ma lame."

Propos de Shinjo Yokatsu à Doji Satsume, après avoir remporté l'épreuve du Champion d'Émeraude

PRÉSENTS

On peut s'attirer de sincères louanges
Avec des présents de faible valeur
Je me suis fait des amis
Avec des choses
Aussi simples
Qu'une pâtisserie et du thé



CHAPITRE TROIS



Personnages

PERSONNAGES

LA FAMILLE SHINJO

L'école de guerre de la famille Shinjo a une particularité qui la distingue des autres écoles de Rokugan. Elle abrite une école d'un autre clan. Lorsque la famille Hiruma tomba en disgrâce (tout s'éclairera dans "La voie du Crabe", à paraître), cette dernière chercha un endroit où rebâtir sa structure, former et abriter ses hommes. Le clan du Crabe jugeant cette famille indigne de rester au sein de ses propres écoles ("ici on n'enseigne pas la défaite") et craignant que sa mauvaise fortune ne souille les familles "nobles" du clan, c'est vers le clan de la Licorne que se tournèrent les membres de la famille Hiruma. Les techniques de l'école Shinjo sont assez proches de celles des éclaireurs, et ces familles partagent une longue expérience des horreurs de l'Outre-monde.

Vous trouverez dans ce chapitre toutes les informations vous permettant de créer un PJ issu du Clan de la Licorne.

Nous avons notamment ajouté aux familles du Clan de la Licorne déjà décrites (cf. les feuilles de Clan des règles de base) la famille Ide, célèbre pour la qualité de ses diplomates, et la famille Moto, souvent décriée. Votre PJ pourra en conséquence suivre les enseignements de l'école pour diplomates de la famille Ide, de celle pour bushi de la famille Moto ou enfin, à certaines conditions, celle de la famille Otaku réservée aux "vierges de bataille".

Les shugenja du Clan de la Licorne accèdent aux sorts secrets propres au Clan au fur et à mesure que leur rang de Maîtrise progresse (cf. Appendice II pour de plus amples informations). Vous trouverez également ci-dessous de nouvelles compétences, de nouveaux avantages et désavantages, ainsi que des tables d'héritage et de fortune propres au Clan de la Licorne.

Nouvelles compétences

Si seules les compétences "Élevage (chevaux)", "Lance" et "Tir à l'arc monté" sont, à proprement parler, nouvelles, toutes méritent cependant un petit paragraphe d'explication. Attachez-vous tout particulièrement à la technique de tir à l'arc des membres du Clan de la Licorne car ce sont les seuls à pouvoir l'utiliser.

ÉLEVAGE (CHEVAUX) (VARIABLE)

Cet équivalent de la compétence "Équitation" est destiné aux "piétons". À l'instar de cette dernière, elle peut servir à bien des choses (évaluer une monture avant de l'acheter, soigner une blessure, débarrasser et entraîner un cheval...), sauf une : le combat monté. Et même si vous pouvez, en utilisant cette compétence, chevaucher jusqu'aux confins des mers occidentales et en revenir sans encombre, vous êtes aussi démunis que le premier paysan venu dès qu'il s'agit de combat monté.

TIR À L'ARC (VIDE OU AGILITÉ)

Cette compétence (*kyujutsu*) permet de se servir d'un arc comme arme, à la différence près, toutefois (cf. règles de base p. 70), que la technique rokugani du tir à l'arc repose plus sur l'instinct que sur la concentration. C'est, si l'on veut, l'équivalent du tir instinctif ou tir rapide mais avec un arc.

Au cours de leurs pérégrinations hors de l'Empire d'Émeraude, les membres du Clan de la Licorne ont appris une nouvelle technique faisant appel à une visée précise. Au lieu de décocher instinctivement sa flèche, l'archer se sert de la hampe de la flèche comme guide pour viser sa cible. Les membres du Clan ont jugé cette méthode bien supérieure à celle traditionnellement pratiquée à Rokugan car elle permet soit de décocher rapidement leurs flèches, soit de viser leur cible quand la précision de leur tir a une importance cruciale. Les membres du Clan adoptèrent cette technique et sa dénomination *gaijin*, *yomanri*, et tous les samurai du Clan la connaissent et l'utilisent. Tout comme les *gaijin*, bien entendu. Cette technique implique, en contrepartie, une immobilité parfaite de l'archer : l'utilisation de cette technique est considérée comme un Assaut (le personnage ne jettera pas de dé supplémentaire, mais son ND pour être touché sera de 5).

Les membres du Clan de la Licorne, de par leur maîtrise innée du tir, peuvent substituer leur Rang de Vide à celui d'Agilité pour cette compétence. Les samurai du Clan de la Licorne peuvent, une fois par tour, tirer comme tous les autres Rokugani, mais ils peuvent également prendre leur temps pour viser. Un archer bénéficie d'une augmentation gratuite à son jet d'attaque par tour passé à viser (sans rien faire d'autre). Un archer ne peut viser que (rang de "Tir à l'arc") tours.

Si la cible est en mouvement, l'archer ne pourra viser que pendant (rang de "Tir à l'arc"/2) tours.

TIR À L'ARC MONTÉ (AGILITÉ OU VIDE)

Cette compétence permet non seulement, comme son nom l'indique, de décocher une flèche en selle et en mouvement, mais encore d'y parvenir sans chuter et avec de bonnes chances de toucher sa cible. L'arc utilisé ici est le *dai-kyu*, un arc long et asymétrique particulièrement bien adapté à cet exercice.

La puissance du *dai-kyu* découle de sa taille et donc de sa plus grande amplitude, qui donnent plus de puissance au trait. En outre, un archer monté est à près d'un mètre au-dessus de fantassins, ce qui lui offre un angle de vue et une portée de tir plus importants (cf. l'Appendice I pour de plus amples développements sur l'emploi stratégique d'une unité d'archers montés).

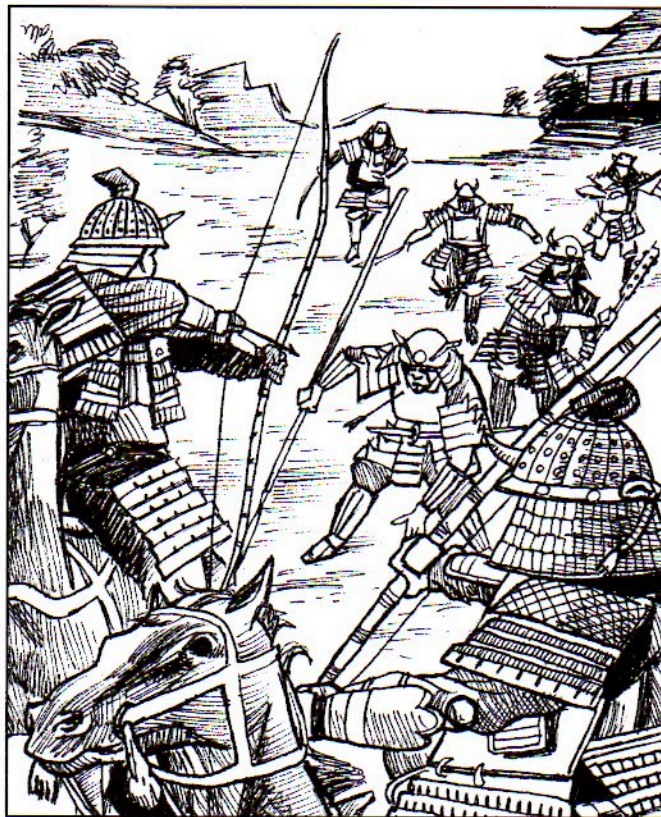


Cette compétence, basée sur la technique de tir à l'arc du Clan de la Licorne (et qui recourt aux mêmes mécanismes), n'est généralement pas accessible aux personnages issus des autres Clans. Si un personnage maîtrisant la compétence "Tir à l'arc" ou "Kyujutsu" (mais pas "Tir à l'arc monté") tente de tirer à l'arc, alors qu'il est en selle et en mouvement, le ND de sa tentative augmentera au moins de 10. Et celui qui ne sait même pas manier un arc ne pourra qu'espérer un miracle. On appliquera le même malus à un personnage qui, pour une raison ou une autre, maîtrisait la compétence "Tir à l'arc monté", mais devrait utiliser son arc à pied.

LANCE (FORCE)

Les bushi (et parfois les shugenja) du Clan de la Licorne utilisent cette compétence quand ils tentent d'attaquer avec une arme d'hast, par exemple avec un *yari*. Manifestement, attaquer un ennemi avec une lance ne peut être fait qu'à cheval. Si le samurai du Clan de la Licorne parvient à toucher sa cible, il n'ajoute pas son rang de Force à la valeur de dégâts de l'arme lors du calcul des dommages infligés, mais, s'il était en train de la charger, la VD de l'arme + le nombre de tours pendant lequel il a chargé. Il doit également faire un jet de Force + Lance contre un ND égal à 5 fois le nombre de tours pendant lequel il a chargé (ce jet n'est pas considéré comme une action). S'il le rate, il lâche son arme d'hast ; s'il le rate de beaucoup (décision du MJ), il peut même être désarçonné.

La charge avec une lance est une technique de combat propre aux membres du Clan de la Licorne, qui l'ont apprise au cours de leurs pérégrinations loin vers l'ouest. Il est donc extrêmement rare qu'un samurai issu d'un autre Clan se serve d'une arme d'hast de cette façon, même si cela arrive parfois. Pour y parvenir, le samurai en question doit soit avoir suivi les enseignements d'un membre du Clan de la Licorne, soit survivre à une attaque de ce type et faire un jet de Perception + (arme d'hast utilisée) contre un ND de 30 (-5 par attaque de ce type subie) et utiliser un point d'expérience.



Nouveaux avantages

OBJET GAIJIN (2 PP / PJ DU CLAN DE LA LICORNE UNIQUEMENT)

Vous commencez votre carrière d'aventurier avec un élément d'équipement gaijin (cf. Appendice II pour leur disponibilité). Cet avantage ne peut être acquis qu'une seule fois.

INTÈGRE (VARIABLE)

Vous respectez scrupuleusement la parole donnée. Pour chaque PP utilisé (maximum 3) à acquérir cet avantage, le personnage bénéficie d'un bonus de 5 au ND des jets faits pour résister à une tentative de séduction ou de corruption. Cet avantage est incompatible avec les désavantages "Joli cœur" et "Cupide".

LA FAMILLE SHINJO (SUITE)

Les éclaireurs de la famille Hiruma pensent pouvoir enseigner aux futurs éclaireurs de la famille Shinjo les techniques d'infiltration de l'Outremonde, en échange de quoi les membres de la famille Shinjo leur racontent les légendes de Shinjo et de sa traversée des terres damnées et leur offrent un refuge où cette famille peut désormais s'établir. S'il n'existe pas à proprement parler d'école d'éclaireurs de la famille Hiruma, c'est parce que la plupart de ses membres sont intégrés à l'école de guerre de la famille Shinjo, dans sa branche spéciale des éclaireurs. En terme de jeu, un personnage issu de la famille Shinjo qui souhaite devenir éclaireur bénéficie gratuitement (0 PP) de l'avantage "École différente : École d'éclaireur de la famille Hiruma".

Nouveaux désavantages

ADOPTÉ (VARIABLE)

Les parents du personnage, voire le personnage lui-même, ont été adoptés par le Clan. Ce dernier doit d'abord prouver qu'il peut surmonter le fait de n'être



EQUITATION

Tous les personnages du Clan de la Licorne commencent leur carrière avec un cheval du Clan. Ce dernier est considéré comme un objet d'excellente qualité.

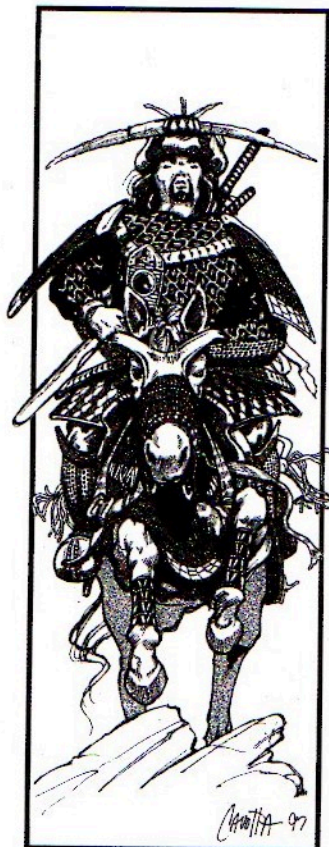
qu'un membre du Clan depuis peu. Pour chaque PP (maximum 3) que rapporte ce désavantage, le personnage doit accumuler 5 points de Gloire de plus qu'à l'ordinaire pour passer au rang de Gloire supérieur. Chaque fois que le personnage atteint un rang de Gloire supérieur, ce malus décroît de 5 points.

CUPIDE (VARIABLE)

Vous avez passé trop de temps à observer le manège des maîtres caravaniers et pas assez à vous imprégner de leurs principes de vie. Lorsqu'un protagoniste tente de corrompre le personnage, il bénéficie d'un bonus de 5 au ND de son jet par PP (maximum 3) que rapporte ce désavantage. Le personnage ne peut faire un jet d'Honneur pour résister à une tentative de corruption.

JAMAIS MONTÉ A CHEVAL (1 PP)

Vous n'êtes jamais monté à cheval et ignorez tout de l'équitation. Vous êtes incapable de faire une promenade sur la jument la plus docile si personne ne la guide. Si un combat éclate tandis que vous êtes en selle ou si votre monture prend subitement peur, vous êtes sûr d'être désarçonné. Il est possible de se débarrasser de ce désavantage en utilisant un point d'expérience.



JOLI COEUR (VARIABLE)

Vous accordez plus de place à l'amour dans votre vie que ne le devrait un samurai. Lorsqu'un protagoniste tente de séduire le personnage, il bénéficie d'une augmentation gratuite au ND de son jet par PP (maximum 3) que rapporte ce désavantage. Le personnage ne peut faire un jet d'Honneur pour résister à une tentative de séduction.

MALEDICTION DE LA FAMILLE MOTO (0 PP)

Tous les personnages issus de la famille Moto, en partie corrompue par l'Outremonde, doivent acquérir ce désavantage. Si les membres du Clan de la Licorne comprennent la situation particulière de leurs pairs de la famille Moto, les autres Rokugani associent avant tout ce nom aux créatures démoniaques des sombres territoires, ce qui leur inspire en conséquence un préjugé très négatif. Les autres Clans refuseront de vous accorder des points de Gloire, la moindre reconnaissance ou une quelconque récompense. Ils se refuseront de même à vous faire confiance et ne se montreront accueillants envers vous que sous la pression d'autres membres du Clan de la Licorne (vous gardez trois dés de moins chaque fois que vous faites un jet dans le cadre de rapports sociaux avec vos semblables, sauf s'il s'agit de membres de votre Clan). Mais d'un autre côté, comme vous les effrayez plus ou moins, ils ne vous cherchent pas d'ennuis... du moins pas ouvertement.

NOM GAIJIN (1 PP / PJ DU CLAN DE LA LICORNE UNIQUEMENT)

Le personnage a un nom à consonance "exotique". Peut-être contient-il des lettres comme un L ou un V. Ou des combinaisons de consonnes comme ST, KS ou TH. À moins qu'il ne se termine par une autre consonne qu'un N. Toujours est-il que les Rokugani ont du mal à prononcer correctement son nom, qui le désigne clairement comme un personnage ayant fricoté avec les "démons aux yeux bleus". Chaque fois que le personnage fait un jet dans le cadre de rapports sociaux avec ses semblables (sauf avec les gaijin et les membres de son Clan), il lance un dé de moins.

PRÉSOMPTUEUX (3 PP)

Vous ne battez jamais en retraite et ne remettez jamais à plus tard un combat. Vous êtes aveuglé par une juvénile impression d'immortalité. Quand vos adversaires sont supérieurs en nombre, vous devez réussir un jet de Perception + Art de la guerre contre un ND de 30 ou faire face. Ce désavantage est incompatible avec l'avantage "Grande destinée".



Équitation : règles avancées

Nul besoin de maîtriser la compétence "Équitation" pour se mettre en selle sur un cheval docile ou faire une petite promenade équestre : un samurai monte à cheval comme nous conduisons une voiture. Bien entendu, l'exception confirmant toujours la règle, certains Rokugani ne sauront pas monter à cheval.

La compétence "Équitation" ne mesure pas votre capacité à laisser un cheval vous mener à sa guise, mais bien celle à rester maître de votre monture dans des conditions difficiles. Mettre un cheval au galop, franchir un cours d'eau, combattre à cheval, voire mettre pied à terre sans s'étaler de tout votre long dans la boue alors que l'orage et la pluie rendent votre monture nerveuse : voilà dans quelles conditions utiliser cette compétence.

Si vous maîtrisez la compétence "Équitation", vous exécutez toutes les manœuvres de base facilement, sans avoir à faire de jet de compétence, sauf circonstances particulièrement difficiles. En clair, vous pouvez lancer votre monture au grand galop sans avoir à faire un jet d'Équitation... à moins que vous ne tentiez de fuir une avalanche de rochers dans la passe de Beiden. Là, vous devrez faire un jet d'Équitation.

COMBAT MONTÉ

La compétence "Équitation" prend toute son importance en cas de combat monté car, dans cette hypothèse, le cavalier ne pourra lancer, au maximum, que (rang de caractéristique + rang d'Équitation) dés : ainsi, un cavalier ayant Équitation 1 et Kenjutsu 3 combattrait à cheval avec un rang effectif de Kenjutsu 1.

On considère donc qu'un personnage combattant à cheval sans maîtriser la compétence "Équitation" a un rang de 0 dans sa compétence d'arme.

Exemple : un ronin ayant Agilité 3, Kenjutsu 2 et ne maîtrisant pas la compétence "Équitation" bondit sur un cheval afin de s'échapper, mais un garde s'interpose entre lui et la sortie ; il tente alors de l'attaquer pour l'écarter. Comme il ne maîtrise pas la compétence "Équitation", il a un rang effectif de Kenjutsu égal à 0. Pour frapper, le joueur incarnant le ronin fait un jet d'Agilité : il lance et garde trois dés (il tente d'utiliser sa compétence, quand bien même elle a un rang effectif de 0). Le ND est majoré de 10, comme toute "action sans compétence".

CAVALERIE CONTRE INFANTERIE

La cavalerie a manifestement l'avantage sur l'infanterie : les coups des cavaliers pleuvent sur la tête des fantassins, lesquels en outre auront toutes les peines du monde

de à toucher mortellement les cavaliers. En termes de jeu, cela signifie qu'un cavalier lance un dé de dommages supplémentaire quand il utilise une arme de contact contre des fantassins. Si vous utilisez la table de localisation des dommages de l'écran, le cavalier fait deux jets sur cette table et choisit celui des deux résultats qu'il souhaite.

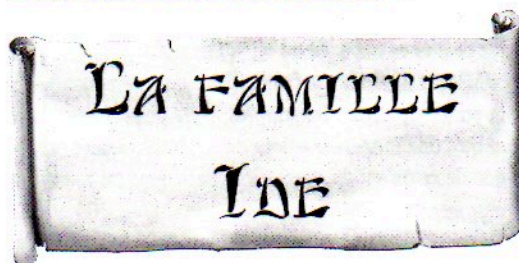
Les fantassins qui affrontent des cavaliers subissent un malus de +5 au ND de leurs jets et jettent un dé de dommages de moins. Si vous utilisez la table de localisation des dommages de l'écran, le fantassin fait deux jets sur cette table mais c'est le cavalier qui choisit celui des deux résultats qu'il souhaite.

Un fantassin qui attaque la monture d'un cavalier ne subit aucun malus.

TIR À L'ARC MONTÉ

Si n'importe quel samurai peut tirer à l'arc en selle, le Clan de la Licorne a perfectionné cette technique de combat avec la "voie du cheval et de l'arc", *Kyuba no Michi*.

Un bushi du Clan de la Licorne peut tirer à l'arc au grand galop et sur une cible située jusqu'à 90° sur sa droite et sur toute cible située sur sa gauche, même si elle est située derrière lui. Quelques bushi issus d'autres Clans sont aussi doués dans cette discipline ; les seuls shugenja maîtrisant aussi bien cette technique de combat appartiennent au Clan de la Licorne.



Les membres de la famille Ide sont doués d'une perception psychologique exceptionnelle, fruit de l'expérience séculaire de négociations avec les marchands et les représentants de différentes cultures, qui étonne même un grand nombre de membres du Clan.

Bonus : Perception +1

ÉMISSAIRE DE L'ÉCOLE IDE

Bien qu'elle soit aussi stricte que n'importe quelle école de bushi ou de shugenja, l'école de la famille Ide est aussi non-violente qu'il est possible de l'être à Rokugan. Moto Terumori interdit d'ailleurs à tout membre de sa famille d'en suivre les enseignements, même si peu d'entre eux souhaitent le faire. Considérez l'école

LES DANGERS DE LA DIPLOMATIE

Les territoires découverts par Shinjo et ses compagnons à l'ouest, et les tribus les plus primitives dont ils ont croisé le chemin, ont constitué un terrain d'entraînement de choix, si l'on peut dire, pour les émissaires de la famille Ide. Ceux d'entre eux qui n'étaient pas d'assez bons diplomates étaient parfois tués, voire mangés. Ainsi, les progrès, dans leur spécialité, des membres de la famille Ide trouvent-ils leur origine dans une forme simple de sélection naturelle. Cela constituait également une motivation particulièrement puissante pour les futurs élèves de son école...



CAPARACON

De nombreux samurai acquièrent des éléments d'armure destinés à protéger leur monture. Leur prix est quatre fois plus élevé que celui des mêmes éléments conçus pour un être humain, pour une protection équivalente : armure légère, ND pour être touché +5 ; armure lourde, ND pour être touché +10.

de la famille Ide comme une école de shugenja s'agissant de votre équipement de départ.

Bonus : Intuition +1

Compétences : Commerce, Courtisan, Droit, Équitation, Étiquette, Kenjutsu, Sincérité

Rang d'Honneur de départ : 2 plus cinq cases

TECHNIQUES DE COMBAT

Rang 1 : Le cœur parle

À ce rang, le personnage apprend à laisser transparaître son âme dans chacun de ses gestes. Quand le personnage fait un jet de compétence dans le cadre de relations sociales, il ajoute son rang d'Honneur au résultat obtenu. Le MJ devra faire de même quand il fera un jet pour déterminer la réaction première d'un personnage à la présence de l'émissaire. Le personnage apprend également à être réceptif aux coutumes locales et à les assimiler instinctivement. Il peut faire un jet d'Intuition + Étiquette contre un ND de 20 pour éviter de faire un *faux pas** s'il ne sait rien de l'existence d'un interdit spécifique.

* en français dans le texte

Rang 2 : Le cœur écoute

À ce rang, le personnage apprend que chaque détail a son importance et prend grand soin en conséquence de tout observer et de se souvenir de tout. Le personnage peut faire un jet simple d'Intelligence pour se souvenir de tout ce qui a été dit ou fait durant une réunion. Le ND du jet dépendra de l'importance de l'événement et de la portée de l'acte : il sera plus facile de se souvenir de ce qu'a dit l'Empereur le jour de son anniversaire (ND 5) que de ce qu'ont dit deux conseillers de votre interlocuteur au cours d'une rencontre impromptue (ND 30). Le personnage peut également obtenir de précieux renseignements sur son interlocuteur en l'observant, lui et son entourage, dans le détail. Faites un jet simple de Perception + Enquête : plus le résultat sera bon, plus l'émissaire obtiendra d'informations sur la personnalité de son interlocuteur. Il sera d'évidence plus difficile d'obtenir des renseignements si l'entrevue se déroule de nuit et dans une ruelle sombre que dans une maison et en plein jour.

Rang 3 : Quand le voile se lève

À ce rang, le personnage est en phase avec les aléas de la négociation et peut percevoir quand le vent tourne. Il pourra réagir notamment si la tension monte ou si un événement le contrarie en faisant un jet simple d'Intuition contre un ND égal à (Vide + Sincérité de son interlocuteur) x 5. S'il réussit son jet, l'émissaire peut

agir une fois avant que quoi que ce soit ne se produise. Les marchands de la famille Ide utilisent cette technique pour contrer les manœuvres des voleurs ou des escrocs et les diplomates pour se réfugier derrière leurs gardes du corps ou se servir d'un membre important de la délégation d'en face comme bouclier.

Rang 4 : Quand le voile tombe

À ce rang, le personnage apprend à percevoir la vérité au-delà des apparences. Il y parvient en se focalisant sur certains éléments tangibles (dilatation de la pupille, tics, intonations de la voix...), ainsi qu'en recourant à d'étranges facultés psychiques qui échappent à toute explication. L'interlocuteur du personnage ne peut plus alors faire de jets de Sincérité contre l'émissaire, ni profiter d'un éventuel bonus lié à l'utilisation de la magie. En outre, si l'émissaire soupçonne qu'on lui ment, il pourra faire un jet d'opposition d'Enquête contre la Sincérité de son interlocuteur pour déterminer quelle est la vérité en l'espèce. Chaque fois qu'il remporte l'opposition de 5 points, il apprend un fait vrai.

Rang 5 : L'impassible main de la paix

À ce rang, le personnage est une véritable source de paix. Sa présence étonnante, son calme et son assurance en font un îlot de sérénité dans la discussion la plus orageuse. Il peut utiliser cette technique comme une défense : tant qu'il ne cède pas lui-même à la violence, tout assaillant doit d'abord faire un jet d'opposition de Volonté contre l'Intuition de l'émissaire pour déterminer s'il peut attaquer ce dernier après avoir déclaré son intention. Pour faire son jet d'Intuition, l'émissaire jette (rang de Vide) dés supplémentaires, mais ne garde que (rang d'Intuition) dés. Si son assaillant réussit son jet, il peut attaquer l'émissaire normalement ; s'il le rate, l'assaillant ne peut agir, ni entreprendre aucune autre action contre l'émissaire durant ce tour.

LA FAMILLE MOTO

L'extraordinaire résolution des membres de cette famille trouve son origine dans le désir irrépressible qu'ils ont de laver le nom de la famille de la souillure qui l'affecte.*

Bonus : Vide +1



En contrepartie, ils suscitent la méfiance car ils sont assimilés aux forces les plus terribles de l'Outremonde.

Désavantage : tous les membres de la famille Moto acquièrent automatiquement le désavantage " Malédiction de la famille Moto ". Celui-ci ne rapporte aucun PP.

EQUIPEMENT DE DÉPART

Bushi (dont quatre objets d'excellente qualité) : *kumono*, katana, wakizashi, arc, trente flèches de n'importe quel(s) type(s), armure légère ou lourde, rations de voyage, monture, trois armes au choix et dix koku.

Shugenja (dont quatre objets d'excellente qualité) : *kumono*, sacoche à parchemins, rations de voyage, *naginata*, tanto, armure légère, monture et dix koku.

ÉCOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE MOTO

L'école de bushi de la famille Moto est en vérité une bien austère école, dédiée à la défense de l'Empire à n'importe quel prix (tâche dans laquelle cette famille a échoué tant que Moto parcourait l'Outremonde), ainsi qu'à la protection de la pureté de l'âme de ses élèves. Ces derniers ne savent pas pourquoi tant des leurs ont été corrompus par l'Outremonde et ne savent donc pas comment s'y préparer. Ils essayent pourtant... et ont mis au point un certain nombre de techniques de combat inhabituelles dont ils espèrent qu'elles leur permettront d'éviter de suivre les traces des leurs.

Bonus : Volonté +1

Compétences : Chasse, Connaissance : Outremonde, Défense, Équitation, Kenjutsu, Méditation, Tir à l'arc.

Rang d'Honneur de départ : 1, plus cinq cases



TECHNIQUES DE COMBAT

Rang 1 : Pureté du souffle

On apprend tout d'abord au bushi à accomplir chaque geste, à se livrer à chaque activité à la perfection, de la plus simple (maîtriser sa respiration, les battements de son cœur) à la plus complexe (penser, maîtriser l'art du kenjutsu). Maîtriser cette technique de combat à la perfection est rien moins que l'œuvre d'une vie. Une fois cette pureté du geste acquise, le bushi ajoute son rang de Maîtrise à son ND pour être touché, ainsi qu'au résultat de tout jet de compétence et de dommages.

Rang 2 : Affronter l'ennemi intérieur

À ce rang, le bushi comprend les liens karmiques qui unissent les membres de la famille Moto et leurs semblables corrompus et peut ainsi détecter la présence de créatures de l'Outremonde en faisant un jet simple d'Intuition (cf. marge correspondante). Cette capacité ne repose ni sur la vue, ni sur aucune autre perception sensorielle : le bushi sait, tout simplement. Plus le succès du jet est élevé, plus le bushi a d'informations sur la taille, le nombre, la distance, la direction, les pouvoirs et même les intentions de la (ou des) créature(s).

Rang 3 : Justice de nos ancêtres

Mû par le besoin d'expiation, le bushi peut, à ce rang, concentrer toute son énergie et toute sa détermination en une seule attaque dévastatrice, à l'exception de toute autre. Il peut faire deux attaques par tour, mais uniquement s'il s'agit de deux assauts.

Rang 4 : Venger les nôtres

À ce rang, le bushi est désormais maître de son destin et accepte la malédiction qui frappe sa famille. Il peut utiliser deux points de Vide par action et annonce s'il les utilise ou pas après avoir fait son jet de compétence.

Rang 5 : Blessé mais invaincu

À ce rang, le bushi est en harmonie complète avec la malédiction qui frappe sa famille. S'il meurt, il peut imposer à son esprit de détruire son corps, en le taillant en pièces et en le déchiquetant pour ne pas être transformé en zombie.

Il peut également survivre à des blessures mortelles, à la seule force de la volonté. Remplacez les niveaux de blessures " épuisé " et " coma " par " -4 " et le niveau " mort " par trois niveaux de blessures " -5 ", trois niveaux

AFFRONTER L'ENNEMI INTÉRIEUR

Détecter la présence de créatures de l'Outremonde n'est pas toujours chose aisée. Pour déterminer la difficulté de cette tâche, le MJ peut commencer par fixer le ND du jet à 5, auquel il ajoute 5 par mètre de distance et soustrait 3 par créature. Il est évidemment plus facile de repérer les créatures réellement énormes tandis, qu'à l'inverse, la présence de rochers ou d'autres écrans naturels rend cette tâche plus ardue. Enfin, un contact prolongé avec un être portant la souillure de l'Outremonde rend cette dernière plus facile à détecter. Soustrayez 1 au ND par minute que le samurai passe en présence de l'être, humain ou pas, portant la souillure. Dans tous les cas, le samurai fait toujours son jet de compétence, mais vous pouvez utiliser cette seconde règle pour déterminer combien de temps il lui faudra pour détecter que la créature porte la souillure.

Exemple : un personnage obtient un 13 alors que le ND était de 15, considérez que ce samurai détectera la Souillure deux minutes plus tard.



CORNES ORNEMENTALES

De nombreuses "vierges de bataille" ont ajouté des cornes ornementales sur la pièce d'armure protégeant la tête de leur monture. Quelques samurai n'appartenant pas à cette unité font de même, pratique qui déplaît fortement aux *shiotome* (vierges de bataille).

*"Abats son cheval, elle n'est rien sans lui."
Derniers mots de nombreux bushi.*

de blessure "-6", trois niveaux de blessure "-7", etc. Le bushi ne peut plus être tué et reste en vie au-delà du niveau de blessure -4 pendant (rang de Vide) tours. Il agit normalement pendant ce laps de temps (il peut se déplacer, combattre, subir des dommages...), mais doit impérativement être soigné avant la fin de son dernier tour et revenir au moins au niveau de blessures -4 sinon il mourra vraiment. Certains voient dans cette capacité une manifestation de l'extraordinaire volonté de vivre des membres de cette famille, mais vu la gravité des blessures subies par certains membres de la famille Moto tout au long de leurs batailles désespérées, d'autres samurai du Clan de la Licorne savent que les membres de cette famille ne se bercent pas de telles illusions.

ÉCOLE DES "VIERGES DE BATAILLE" DE LA FAMILLE OTAKU

Toutes les femmes de la famille Otaku suivent les enseignements de cette école. Les femmes des autres familles du Clan doivent, elles, prendre le désavantage "École différente" (3 PP) pour le faire, tandis que celles des autres Clans ne peuvent tout simplement pas l'intégrer. La raison en est que toutes les élèves de cette école doivent être des descendantes par le sang de Otaku, première du nom (et après des centaines d'années de mariages interfamiliaux, la plupart des femmes du Clan de la Licorne peuvent fournir la preuve qu'elles ont un lien, même ténu, avec Otaku). Cette école n'accepte aucun membre masculin : ceux issus de la famille Otaku suivent d'ordinaire les enseignements de l'école de bushi de la famille Shinjo.

Les élèves de cette école sont les légendaires samurai-ko qui suscitent tant l'admiration. Elles sont rapides, intrépides et leurs aptitudes, qui relèvent du mystique et auxquelles elles doivent d'être entrées dans la légende, suscitent la curiosité des bushi, des shugenja et des prêtres.

Bonus : Réflexes +1

Compétences : Art de la guerre, Défense, Équitation 2, Kenjutsu, Tir à l'arc monté et une compétence valorisante ou de bugei au choix.

Rang d'Honneur de départ : 2, plus cinq cases.

TECHNIQUES DE COMBAT

Rang 1 : Chevaucher en harmonie

La fougue du sang ancestral brûlant de se libérer, la "vierge de bataille", à ce rang, fait un avec Otaku quand elle monte, de préférence à grande vitesse. Elle garde un dé supplémentaire lorsqu'elle doit faire un jet de compétence tout en étant à cheval.

Rang 2 : Le vide de la guerre

À ce rang, la "vierge de bataille" apprend à frapper la première et à frapper fort. Après la calcul de l'initiative, elle peut intervenir le résultat de son jet d'initiative avec son ND pour être touchée jusqu'à la fin du tour de combat.

Rang 3 : Percevoir le vent

À ce rang, la "vierge de bataille" apprend, en accompagnant le coup qui lui est porté, à éviter les dommages. Soustrayez son rang de Maîtrise aux dommages provoqués par chacun des coups l'ayant touchée.

Rang 4 : Le vent que rien n'arrête

À ce rang, la "vierge de bataille" apprend le secret de la frappe ininterrompue. Cette technique a deux avantages : tout d'abord, quand elle porte une attaque avec une lance, elle peut orienter son arme d'hast de façon à porter deux attaques en un seul tour. Ensuite, si une "vierge de bataille" tue son adversaire, quelle que soit l'attaque employée (même si elle n'est pas à cheval), elle peut attaquer un autre adversaire à la fin du même tour. Chaque attaque portée par la "vierge de bataille" pendant un tour donné pourra être associée à une seconde attaque, mais si elle tue un second adversaire, elle ne pourra attaquer une troisième fois au cours du même tour, avec la même attaque.

Rang 5 : La bénédiction de Otaku

Les membres de la famille Otaku croient que leur ancêtre les observe quand ils chargent sur le champ de bataille et accorde sa bénédiction à l'un d'entre eux. À ce rang, la "vierge de bataille" peut, durant tout combat, relancer un dé dont le résultat est inférieur au rang du trait concerné. Elle ne peut le faire qu'une fois par tour.

Tables d'héritage

Après avoir choisi sa famille d'appartenance mais avant de commencer la phase de création proprement dite de son personnage, chaque joueur a la possibilité d'utiliser les tables d'héritage afin d'avoir un aperçu du passé familial - plus ou moins glorieux - de son personnage. Chaque joueur peut faire autant de jets qu'il le désire sur ces tables d'héritage, chacun attribuant eux lui "coûtant" un PP.

Commencez par la table d'héritage n° 1, et suivez les instructions. N'oubliez pas cependant que vos ancêtres peuvent ne pas avoir été à la hauteur de la réputation de noblesse du Clan de la Licorne...

TABLE D'HÉRITAGE 1

Résultat
Passé déshonorant : faites un jet sur la table d'héritage 2.
Passé quelconque : ni bonus, ni malus.
Passé glorieux : faites un jet sur la table d'héritage 3.
Passé mitigé : faites un jet sur la table d'héritage 4.

TABLE D'HÉRITAGE 2 - PASSÉ DÉSHONORANT

Vos ancêtres ne sont - hélas ! - pas forcément des gens recommandables (les membres de la famille Moto soustraient 1 au résultat obtenu ; ceux de la famille Otaku ajoutent 1).

Résultat
 1-1 Corrompu ! Un membre de votre famille a rallié les sombres forces de Fu Leng après avoir parcouru pendant cinq cents ans l'Outremonde. Vous commencez votre carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0 et vous perdez un rang d'Honneur.

2 Bouc émissaire ! Un Clan, autre que le vôtre, a trahi la confiance que votre famille mettait en lui et l'a détruite (sauf vous, bien sûr). Vous commencez votre carrière d'aventurier sans monture, sans argent et sans famille : vous n'avez que votre équipement de départ (tous les objets sont de mauvaise qualité). Choisissez le Clan responsable de ce forfait.

5-5 Trompé ! Votre famille a été victime d'un de ces subterfuges délicats si caractéristiques de Rokugan. Lancez un dé : si le résultat est pair, votre PJ acquiert le désavantage "Sombre secret" ; si l'est impair, il acquiert le désavantage "Obligation". Choisissez le Clan responsable de ce forfait.

6 Affaibli ! Un de vos ancêtres a failli à son devoir envers le Clan. Vous commencez votre carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0 et vous devrez accumuler vingt points de Gloire avant d'accéder au rang de Gloire 1.

7-8 Déserteur ! Pour une raison ou une autre, vos parents ont fait fi de leur loyauté et ont abandonné le Clan dévorés par la rancune. Cela est arrivé juste avant votre *gempuku*. Votre personnage est un ronin de Clan.

9 Maudit ! Vos ancêtres ont essayé de rouler un sorcier *gaijin*, qui les a maudits jusqu'à la dixième génération. Vous perdez deux points d'Honneur et vous ne pouvez bénéficier du bonus (à un trait) lié à votre appartenance familiale.

10 Scélérat ! Même des magistrats peuvent être achetés et votre père était un magistrat corrompu. Il a été banni et son nom a été effacé des annales du Clan ; votre mère s'est fait seppuku. Le Clan ne vous accordera jamais ni terre, ni titre et ne vous fera jamais confiance dès qu'il s'agira d'argent.

11 Traïtesse ! Votre mère a trahi les "vierges de bataille". Vous perdez un rang d'Honneur ; si le PJ est une femme, elle ne pourra jamais suivre les enseignements de l'école de la famille Otaku.

TABLE D'HÉRITAGE 3 - PASSÉ GLORIEUX

Jet	Résultat
1	Noble lignée : le sang de votre ancêtre coule dans vos veines. Vous gagnez un point d'Honneur et un rang de Vide. Vous ne pouvez obtenir ce résultat qu'une seule fois. Si vous obtenez à nouveau 1, relancez le dé jusqu'à obtenir un résultat différent.
2	Alliance respectable : à la suite du mariage de l'un de vos ancêtres, le sang d'un ancêtre de sa famille d'alliance coule dans vos veines. Si votre personnage est un shugenja, il bénéficie de l'augmentation gratuite liée à l'apprentissage au sein de l'école de shugenja du Clan de la Licorne (elle peut être différente de celle dont vous bénéficiez dans l'école dont vous suivez les enseignements). Si tel n'est pas le cas, vous maîtrisez, au rang 1, la technique de combat de n'importe quelle école du Clan de la Licorne, à l'exception de l'école réservée aux shugenja et aux "vierges de bataille".
3-5	Vétéran : faites un jet sur la table 3A "Bataille célèbre".
6-7	Fin héroïque : faites un jet sur la table 3B "Mort glorieuse".
8-9	A rendu un service précieux : faites un jet sur la table 3C "Récompense notable".
10	Célèbre histoire d'amour : votre famille a noué de doux liens avec la famille d'un autre Clan. Lancez un dé. Si le résultat est pair, un intéressant mariage politique a été arrangé : le PJ acquiert l'avantage "Relation secondaire (Clan concerné)" et peut intégrer l'école de la famille en question sans avoir à acquérir l'avantage "École différente". S'il est impair, l'affaire a mal tourné et le PJ se fait une Relation secondaire et un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein du même Clan.

^o Les personnages issus de la famille Ide qui obtiennent ces résultats doivent relancer le dé : ils gardent le résultat obtenu lors du second jet, quel qu'il soit (y compris donc "Vétéran" et "Fin héroïque").

(Les tables 3A à 3C figurent sur les deux pages suivantes)

TABLE D'HÉRITAGE 4 - PASSÉ MITIGÉ

Jet	Résultat
1-3	Votre ancêtre, dans le cadre de ses fonctions de magistrat impérial, a mis au jour la vilenie d'une autre famille. Vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 4) et gagnez un point d'Honneur et un rang dans la compétence "Enquête".
4	Votre famille a suivi les enseignements d'alchimistes <i>gaijin</i> : vous gagnez un rang dans la compétence "Poison".
5	L'un de vos ancêtres a épousé un(e) représentant(e) d'une tribu barbare. Vous gagnez un rang dans n'importe quel trait déjà au rang 2, un rang dans la compétence "Connaissance : <i>gaijin</i> " et surtout vous ressemblez à un <i>gaijin</i> . Ce qui a les mêmes conséquences, en termes de jeu, que les désavantages "Désavantage social" ou "Mauvaise réputation" sur les Rokugani qui ne sont pas membres du Clan de la Licorne.
6-7	Votre ancêtre a, au cours d'un duel, tué un héros d'un autre Clan. Vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 4) et possédez un objet particulièrement raffiné pris sur son cadavre.
8-9	Votre famille a subi des revers de fortune. Vous commencez votre carrière d'aventurier sans un sou ; en outre, tous les objets de votre équipement de départ, sauf un, sont de qualité moyenne. Vous gagnez quatre compétences de bugei ou dévalorisantes au rang 1 tandis que vous essayez de vous sortir de cette mauvaise passe.
10	Vous avez hérité d'un objet magique. On raconte qu'un ancêtre éloigné l'aurait pris à un oni. Vous n'êtes pas sûr qu'il soit vraiment magique, mais s'il l'est, il est soit maudit, soit corrompu.

TABLE D'HÉRITAGE 3A - BATAILLE CÉLÈBRE

Votre ancêtre était présent lors d'une bataille célèbre et constitue pour vous l'exemple à suivre (les membres de la famille Moto soustraient 3 au résultat obtenu ; ceux de la famille Shinjo ajoutent 1).

Jet Résultat

(-2)-0 La Guerre du Sang

Il y a environ cinq cents ans, la famille Moto affronta les Ténèbres Vivantes. Votre ancêtre fut l'un des rares à survivre à la bataille. Le PJ gagne un point de Gloire et un point de Vide qu'il ne pourra utiliser que lorsqu'il affrontera des créatures de l'Outremonde.

1-4 Une bataille de faible importance

Au cours de leurs pérégrinations aux quatre coins du continent, les membres du Clan de la Licorne ont participé à un grand nombre de batailles rangées, même si des combats plus récents ont pu estomper la célébrité de ces batailles lointaines. Le Clan de la Licorne a également joué un rôle important dans bon nombre de batailles du Clan de la Grue. Vous gagnez cinq points de Gloire.

5 Le retour du Clan : les murailles de Kaiu (cf. RdB p. 238)

Votre ancêtre s'est particulièrement distingué au cours du premier assaut contre les murailles nord de Kaiu, lors du retour du Clan de la Licorne des terres gaijin, il y a deux cents ans de cela. Le Clan du Crabe, qui cessa de s'intéresser au Clan de la Licorne dès qu'il se rendit compte que ses membres ne formaient pas l'avant-garde d'une force d'invasion de l'Outremonde, a bonne mémoire. Vous gagnez un rang de Gloire, un rang dans la compétence "Art de la guerre" et vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein du Clan du Crabe.

6-7 Le retour du Clan : la Bataille des Sept Jours (cf. RdB p. 243)

Après l'armée du Clan du Crabe, le Clan de la Licorne dut faire face aux troupes du Clan du Scorpion, puis à celles du Clan du Lion sur le champ de bataille historique où furent jadis vaincus Iuchiban et les adeptes du sang. Le terrain donna l'avantage à la cavalerie montée du Clan de la Licorne, qui put ainsi compenser la supériorité numérique du Clan du Lion et se retirer vers le nord. Vous gagnez un rang de Gloire et un rang dans la compétence "Art de la guerre".

8-9 Bataille du lac des pétales de chrysanthèmes (cf. RdB p. 228)

Il y a 173 ans, Moto le corrompu, à la tête d'une vaste armée, quitta l'Outremonde et envahit le territoire du Clan de la Licorne. Près des rives du lac des pétales de chrysanthèmes, les membres du Clan de la Licorne et différents ashigaru les repoussèrent. Vous gagnez un rang de Gloire et un rang dans la compétence "Connaissance : Outremonde".

10-11 Bataille de la plaine des Rives Blanches (cf. RdB p. 228)

Il y a 150 ans, le Clan du Scorpion, s'attendant à l'emporter facilement, proposa au Clan du Lion de s'allier contre le Clan de la Licorne. Mais les hommes du Clan du Lion ne bougèrent pas quand les troupes du Clan de la Licorne écrasèrent celles du Clan du Scorpion, les traquant et les harcelant même pendant qu'elles faisaient retraite. L'armée du Clan du Scorpion, bien que lâchée par son ancien allié, fut battue avec une facilité suspecte par des troupes relativement peu importantes du Clan de la Licorne, composées en grande partie, il est vrai, de "vierges de bataille". Vous gagnez un rang de Gloire et vous vous faites une Relation secondaire au sein de la famille Akodo du Clan du Lion et un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein de la famille Bayushi du Clan du Scorpion.

TABLE D'HÉRITAGE 3B - FIN GLORIEUSE

Votre ancêtre, qui a connu une fin glorieuse, est depuis un exemple pour toute votre famille (les PJ issus de la famille Moto soustraient 1 au résultat obtenu).

Jet Résultat

0-1 Tué en affrontant les créatures de l'Outremonde : vous gagnez un rang dans la compétence d'arme de votre choix ; en outre, vous ne craignez plus les créatures de l'Outremonde tant que vous brûlez de venger votre ancêtre.

2-5 Tué lors d'un duel : vous gagnez un rang dans la compétence "Iaijutsu" et trois PP pour l'exemple qu'il constitue pour vous.

6-10 Mort au combat : refaites un jet sur la table 3A "Bataille célèbre" (vous bénéficiez du bonus indiqué) et faites un jet sur la table ci-dessous.

1 A renversé le cours de la bataille : vous vous faites une Relation majeure au sein d'un des Clans alliés à celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

2 A épargné la vie d'un adversaire : vous vous faites une Relation majeure au sein d'un des Clans combattant celui de la Licorne au cours de la bataille en question et un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein d'un des Clans qui lui était allié.

3 A protégé un général : vous vous faites une Relation secondaire au sein d'un des Clans alliés à celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

4-5 A tué un adversaire important : vous gagnez un point de Gloire et vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein d'un des Clans combattant celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

6 A sauvé un samurai blessé : reportez-vous à la table 3D "Présents".

7-9 A combattu vaillamment : vous gagnez 1d10 points de Gloire et vous vous faites un Ennemi juré (rang de Gloire 2) au sein d'un des Clans combattant celui de la Licorne au cours de la bataille en question.

10 *Seppuku* : votre ancêtre s'est suicidé afin de laisser l'honneur de sa famille sans tache et vous a laissé quelque chose en guise de souvenir. Reportez-vous à la table 3D "Présents".

TABLE D'HÉRITAGE 3C - RÉCOMPENSE NOTABLE

Votre ancêtre a bien servi l'Empire et en a été récompensé. Vous gagnez 1 rang d'Honneur puis faites un jet sur la table ci-dessous (les membres de la famille Moto ôtent 2 au résultat obtenu ; ceux de la famille Ide ajoutent 2).

Jet Résultat

(-2)-2 Général devenu célèbre : vous gagnez un rang dans la compétence "Art de la guerre".

3-4 Mission spéciale pour l'Empereur : reportez-vous à la table 3D "Présents".

5-7 Magistrat impérial : vous vous faites une Relation secondaire au sein de la cour impériale ou de l'un des sept Clans majeurs.

8 Champion de la Grande Chasse : vous gagnez un rang dans la compétence "Tir à l'arc" ou "Chasse".

9-10 Pas de bonus.

11-12 Procureur impérial : vous gagnez 20 koku.

TABLE D'HÉRITAGE 3D - PRÉSENTS

Tous ces présents sont laissés à l'appréciation du MJ.

Jet Résultat

1-6 Argent

7-8 Terres

9 Objets de très bonne qualité

10 Magie

Tables de la destinée du Clan de la Licorne

Nul ne peut se vanter de contrôler son destin. Tout joueur incarnant un personnage du Clan de la Licorne peut, s'il le souhaite, faire un jet (et un seul) sur les tables ci-dessous afin de tenter de savoir ce que lui réserve la destinée. Ce jet ne coûte aucun PP. Lancez d'abord un dé ; si le résultat est pair, faites un jet sur la table de bonne fortune ; s'il est impair, faites un jet sur la table de mauvaise fortune.

TABLE DE BONNE FORTUNE

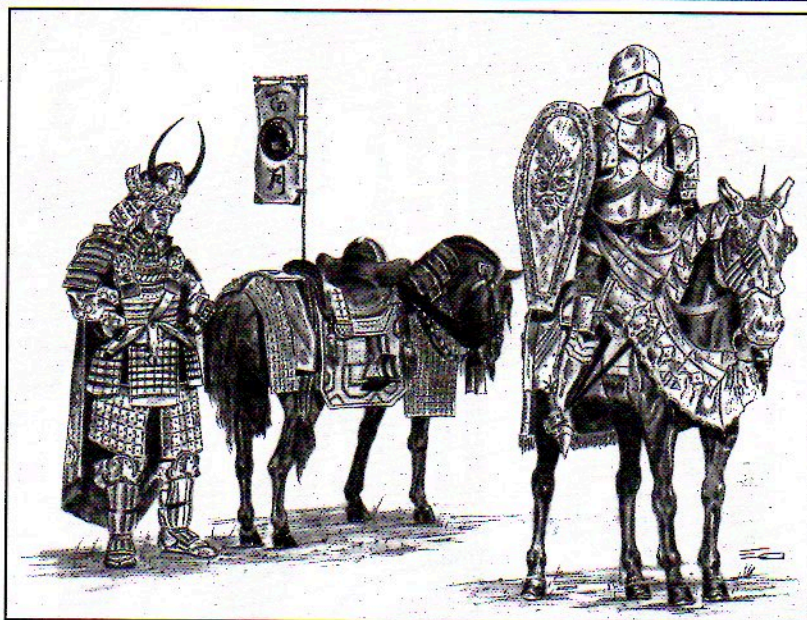
Jet Résultat

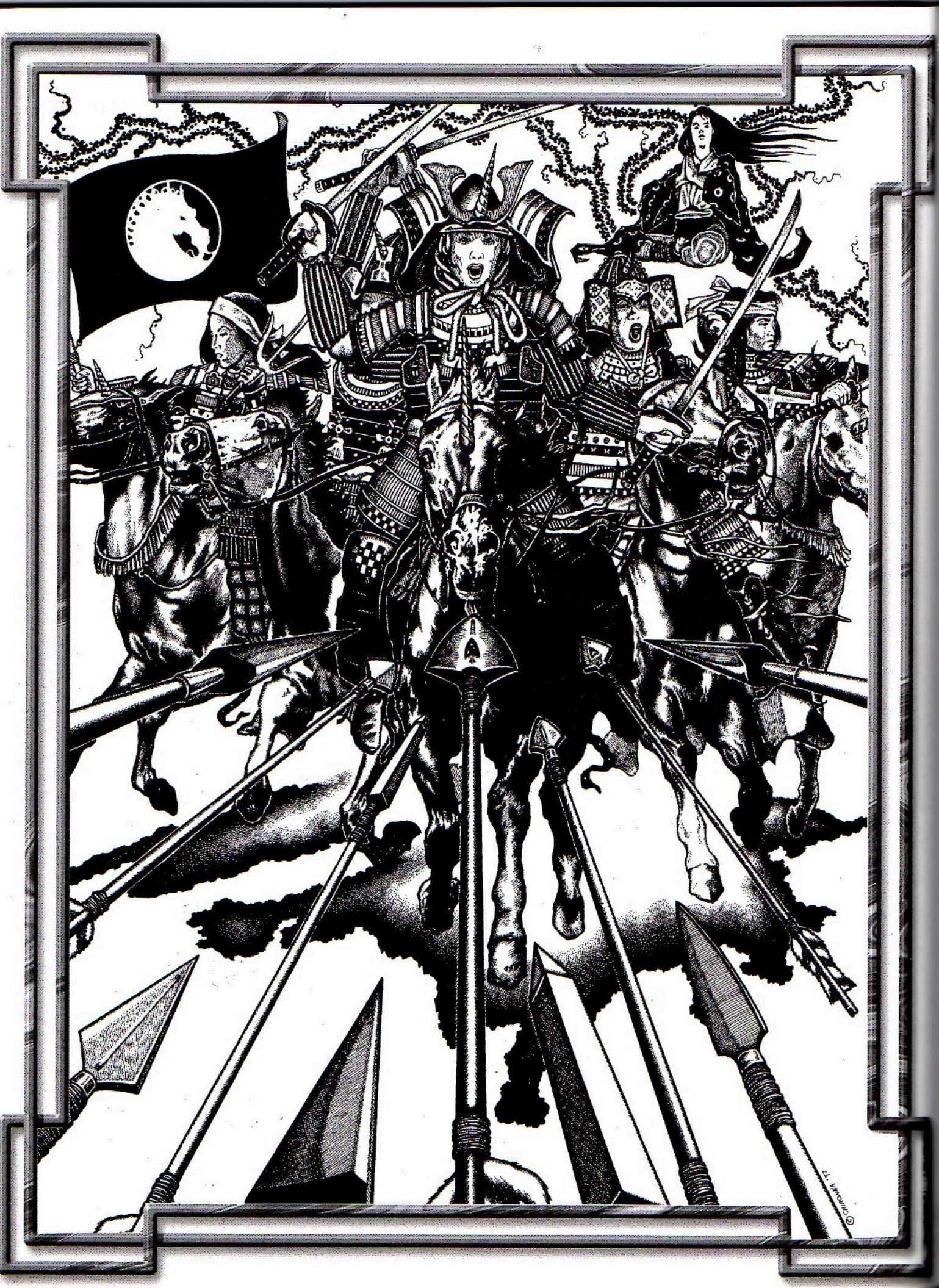
- 1 Si le PJ est un shugenja, il a droit à un sort supplémentaire ; les autres reçoivent un objet particulièrement raffiné.
- 2 Vous êtes un cavalier-né : vous gagnez deux rangs dans votre compétence "Équitation".
- 3 Vous héritez d'un objet vieux de plusieurs centaines d'années (serviette à thé, tableau, casque).
- 4 Vous disposez de cinq doses d'une potion de soin : chacune d'elles permet de soigner un dé de dommages.
- 5 Vous possédez un objet magique sortant de l'ordinaire (un jeu de go qui peut jouer contre vous, un wakizashi qui sort de son fourreau à la demande, un kimono qui reste toujours impeccable ou sec).
- 6 Noble lignée : vous gagnez trois points d'Honneur.
- 7 Prodige : Réputation +10.
- 8 Chance : lancez un dé, divisez le résultat par 2 (y compris les décimales). C'est le nombre de koku supplémentaires dont vous disposez.
- 9 Vous êtes propriétaire d'un magnifique diamant : lancez deux dés (relancez les éventuels 10) pour déterminer sa valeur en koku.
- 0 Vous avez des amis dans un autre Clan (pas au point d'être une Relation secondaire, mais c'est mieux que rien).

TABLE DE MAUVAISE FORTUNE

Jet Résultat

- 1 Il manque deux objets (au choix du MJ) à votre équipement de départ.
- 2 Votre cheval est mort récemment : vous commencez votre carrière d'aventurier à pied.
- 3 Vous êtes né et avez grandi hors des frontières de Rokugan et ignorez donc à peu près tout des règles sociales qui régissent l'Empire d'Émeraude. Le cas échéant, votre rang dans les compétences "Étiquette" et "Sincérité" passe à 1 et vous devrez utiliser un point d'expérience supplémentaire pour augmenter ces compétences.
- 4 Vous avez hérité d'un objet dépareillé (les jetons noirs et le plateau d'un jeu de go, un katana sans son fourreau...). Vous pensez savoir qui en a la (ou les) pièce(s) manquante(s).
- 5 Vous avez cassé le katana familial. Vous perdez un rang d'Honneur et devrez faire avec un katana 2g2 jusqu'à ce que vous en trouviez un de meilleure qualité.
- 6 Présomptueux : vous perdez un rang dans la compétence que vous maîtrisez le mieux (choisissez au hasard s'il y en a plusieurs).
- 7 Élève turbulent : Réputation -10.
- 8 Joueur : vous perdez 1d10 koku.
- 9 Dettes de jeu : vous perdez tout ce que vous possédez, à l'exception d'un koku. Les prochains (1d10) koku que vous gagnerez serviront aussi à rembourser votre créancier.
- 0 Pas de mauvais coup du sort. Pour le moment. Mais non, ne vous inquiétez pas : je suis sûr que le MJ a déjà oublié que vous aviez fait un jet sur cette table...





CHAPITRE QUATRE



Personnalités
du Clan de la Licorne



ANCÊTRES

Vous trouverez tout au long des marges de ce chapitre la geste des héros du Clan de la Licorne et, pour chacun d'eux, l'indication d'une valeur en points de personnage (PP). Un joueur peut, lors de la création de son personnage, choisir l'un d'entre eux comme "Ancêtre" en utilisant les PP qui lui sont attribués (uniquement à la création et uniquement avec des PP : il n'est pas possible d'acquiescer un "Ancêtre" avec des points d'expérience). Les personnages qui profitent de cette possibilité sont liés à (ou aux) Ancêtre(s) concerné(s) par un lien karmique.

Bien que la plupart des membres du Clan de la Licorne aient été adoptés, ils comptent, du fait du métissage et des mariages interfamiliaux, au moins un des quatre premiers membres du Clan (Shinjo, Ide, Otaku et Iuchi) parmi leurs ancêtres.

PERSONNALITÉS DU CLAN DE LA LICORNE

La famille Shinjo

SHINJO YOKATSU

	Constitution	5
	Force	5
	Agilité	5
	Réflexes	5
	École/rang : Shinjo / 5	
	Honneur : 4.5	
	Gloire : 8.1	

Compétences : Art de la guerre 4, Chant 2, Connaissance (chevaux) 4, Élevage (chevaux) 3, Étiquette 1, Histoire (désert des Terres Brûlées) 4, Histoire (Rokugan) 2, Kenjutsu 5, Shintao 2, Tir à l'arc monté 5, Équitation 5

Avantages : Clairvoyant, Rétablissement rapide, Connaissance du terrain (Licorne)

Désavantages : Incapable de mentir.

Shinjo Yokatsu est le daïmyo de la famille Shinjo et l'actuel champion du Clan de la Licorne. Shinjo Yokatsu est appelé le "maître des Quatre Vents" par les membres du Clan. C'est un homme calme qui semble plus à son aise sur son cheval que sur son trône. Depuis le jour de sa naissance, c'est son grand-père, le daïmyo d'alors, qui se charge de son éducation.

Le vieux Shinjo était lui aussi un homme calme qui parlait avec nostalgie du temps où le Clan parcourait les terres sauvages, les mers de sables infinies et où le vent caressait leurs visages. C'est ainsi que Yokatsu grandit entouré des souvenirs merveilleux de son grand-père. Ce dernier insistait pour que le jeune garçon passât du temps avec des gens de toutes conditions sociales, depuis les plus misérables des heimin jusqu'aux plus grands nobles de la région. Grâce à cet

enseignement, Yokatsu apprit la valeur des choses simples - un matelas de paille, les étoiles dans le ciel et les nobles chansons des temps anciens.

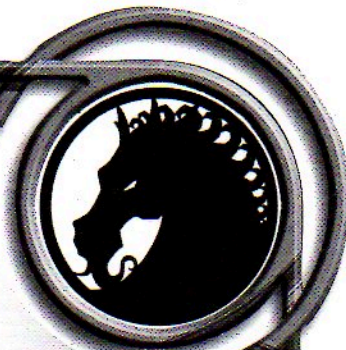
Lorsque Yokatsu atteignit l'âge de son gempukku, il choisit de ne pas devenir immédiatement daïmyo. Il savait qu'il devait d'abord voir la terre de ses propres yeux, cette terre qui était celle de ses ancêtres. Toute sa vie, il avait chanté des chansons, écouté des légendes et fait des rêves dans lesquels il était question d'une terre oubliée quelque part au-delà des montagnes de Rokugan. Le jour où il devint officiellement un homme, il sella son cheval, parla une dernière fois à son grand-père et pris la route de l'ouest en suivant le chemin que le soleil traçait dans le ciel.

Deux années durant, Yokatsu voyagea, rencontra des gens insolites et se battit contre des hommes qui ne portaient pour toute armure que des guenilles. Ses journées se passaient à cheval, ses nuits sous le ciel sans nuage. En voyageant, il chantait les anciens chants de son peuple, ne se lassant pas d'entendre, encore et encore, les mots qui décrivaient les vastes plaines ensoleillées. Un jour, enfin, Yokatsu fut sur le point de franchir le dernier col des montagnes. En contrebas, il vit une terre brûlée par le soleil, balayée par les vents et, au loin, il perçut les hennissements rieurs de chevaux. Yokatsu laissa son coursier se reposer quelques heures pendant qu'il contemplait les environs, admirant le soleil traverser le désert sombre et humant la brise qui lui apportait des odeurs de poussières et de plantes inconnues.

Lorsque la lune se leva sur les montagnes derrière lui, le désert de sable devint froid et désolé, comme un os rongé posé sur le sol, et Yokatsu fit volteer son coursier en direction de la lune montante. Alors que son cheval laissait les sables derrière lui, il se remit à chanter mais cette fois il entonna un air fredonné par les paysans rokugani, les simples heimin des temps anciens.

En rentrant à Rokugan, Yokatsu raconta son histoire à son grand-père. Le daïmyo lui demanda pourquoi il n'avait pas poursuivi son voyage, pourquoi, parvenu au seuil du désert, il avait décidé de tourner les talons et de rentrer. Yokatsu resta longtemps silencieux et réfléchit. "Un foyer n'est pas un lieu, finit-il par dire. C'est un peuple".

Depuis ce voyage, Yokatsu ne désire plus jamais être ailleurs que là où il se trouve - où que là où son cheval galope. Il devint daïmyo du Clan de la Licorne le jour où son grand-père décida de finir sa vie dans un monastère, et bien qu'il n'ait jamais été un homme politique, il a toujours su protéger les frontières du territoire de son peuple.

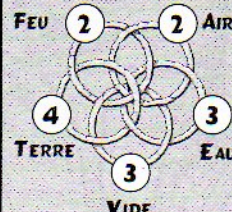


" Nous sommes le peuple du vent ! " est le cri de guerre des troupes du Clan de la Licorne et il n'est pas un homme sur terre qui incarne mieux le sens de ce cri. Yokatsu ne se sent en sécurité qu'à cheval et il n'a jamais craint d'affronter les plus jeunes à la course. Il doit son titre de " maître des Quatre Vents " à son équipée de jeunesse, car il est le seul homme en vie de son Clan qui ait vu de ses yeux les anciennes terres de son peuple - le désert des Terres Brûlées. C'est ainsi que son voyage et sa position de daïmyo du peuple du vent lui valurent d'être honoré de ce titre par les siens.

Yokatsu n'est pas ce que l'on peut appeler un homme grand, mais il est d'une composition robuste. Ses jambes sont légèrement arquées à cause de l'équitation et sa démarche est un peu chaloupée. Son sourire est généreux et franc - quand il sourit. La plupart du temps, c'est un homme grave, plus par discipline que par tempérament. Ces yeux sont plissés, ce qui lui donne l'air d'être toujours en train de juger les actions des autres. Quand il rit, il est secoué par les explosions d'un rire tonitruant qui ébranle jusqu'au plafond des bâtiments où il se trouve. C'est un rire fait pour retentir sur les vastes plaines. Il prend un tel soin de ses vêtements que l'essentiel de sa garde-robe à la cour n'a encore jamais été porté. Dès qu'il en a le loisir, Yokatsu se met en selle où il y est bien plus à l'aise qu'à la cour, seul avec ses

pensées. Lorsqu'il commet une erreur, il grogne dans sa barbe et semble terriblement embarrassé.

SHINJO YASAMURA

		Force	4
		Agilité	4
		Réflexes	4
		École/rang : Shinjo / 2	
		Honneur : 2.7	
		Gloire : 7.4	

Compétences : Chasse 4, Défense 3, Équitation 5, Kenjutsu 4, Naginata 3, Tir à l'arc 3, Tir à l'arc monté 3, Iaijutsu 3

Avantages : Bénédiction de Benten, Rapide

Désavantages : Cœur tendre, Vaniteux (cf. Voie du Dragon p.41)

Shinjo Yasamura est un jeune homme entreprenant et énergique qui vient juste de subir son gempukku (il a dix-huit ans). Toujours plein d'allant, il accomplit ses devoirs avec entrain, en sifflotant le sourire aux lèvres, toujours prêt à plaisanter et à rire. Quelque peu vaniteux et montrant parfois un peu trop d'intérêt pour les jeunes filles du Clan, Yasamura est fier de montrer son adresse de cavalier et ses prouesses au iaijutsu.

Yasamura est le plus jeune fils de Shinjo Yokatsu. Il n'est pas exactement ce qu'on peut appeler un Don Juan, mais il aime à penser que c'est le cas. On peut souvent l'apercevoir rêvant à la fille de tel ou tel noble, déclarant sa flamme passionnée à l'arbre le plus proche - mais l'élue de son cœur aura changé avant la fin de la semaine. La plupart des jeunes femmes en question ne sont d'ailleurs jamais au courant. D'une certaine façon, Yasamura est la figure classique du " Roméo ", impatient de trouver une destinée à la hauteur de ses rêves, même s'ils se finissent en cauchemars.

Bien qu'il sache manier le sabre aussi bien que n'importe quel bushi, Yasamura n'a jamais été un grand spécialiste des choses militaires. Son problème est qu'il promet plus de choses qu'il n'en fait. C'est pourtant un compagnon agréable, plein de courage et entièrement dévoué à son Clan. Son sourire malin et son ton ironique ont permis de mettre un terme à bon nombre de querelles au sein de la famille Shinjo et il a toujours une réponse prête quel que soit le problème.

Yasamura fut élevé sous les yeux attentifs de son père, Yokatsu, et on lui a appris qu'on attendrait plus tard beaucoup de lui. Sous ses apparences joyeuses,

SHINJO
??? - 400 ?
3 PP

De tous les *kami*, Shinjo était sans doute le plus bienveillant et le plus compatissant. Elle n'avait pas l'âme d'un guerrier, préférant toujours l'emporter sur ses adversaires par la tactique plutôt que de les détruire purement et simplement. Ses pérégrinations hors des frontières de Rokugan lui ont beaucoup appris des façons d'être et de se comporter des mortels, et c'est sans doute pour ça qu'ils étaient si chers à son cœur. Elle s'était également éprise des autres créatures de Rokugan et du monde situé au-delà. Curieuse impénitente, elle apprit leur langue et leurs coutumes et transmit les enseignements qu'elle en tira à ceux qui l'avaient accompagnée. " Le monde a beaucoup à nous apprendre, disait-elle. Pas uniquement de nous-mêmes et des autres, mais également des arbres et du vent et de ce que nous nous apprenons à ignorer. "

Les personnages qui choisissent Shinjo comme " Ancêtre " bénéficient d'une augmentation gratuite chaque fois qu'ils essaient de cerner les émotions de quelqu'un ou qu'ils sont confrontés à un problème nouveau. C'est-à-dire quand ils tâchent de percevoir l'état émotionnel de quelqu'un, de découvrir de quel type de créature de l'Outremonde il s'agit, comment ce truc gaijin fonctionne ou quelle est la meilleure manière de cuire cette curieuse plante.





SHINJO MARTERA
100 ? - 500 ?
10 PP

Shinjo Martera est le premier fils de Shinjo. Général impitoyable et explorateur audacieux, il était craint en combat au corps à corps. Dans la région des Terres Brûlées, alors qu'il n'avait qu'un an et demi, il arracha l'œil de l'un de ses ravisseurs avant de succomber au nombre. Mais le fils de Shinjo était surtout célèbre car il était l'exemple vivant de ce que doit être un samurai. Il incarnait les principes du bushido pour le Clan de la

Licorne et nul ne put jamais noter le moindre manquement dans sa conduite, tout au long de sa vie. Chacun de ses gestes était empreint de grâce et il réussissait tout ce qu'il entreprenait. Beaucoup affirmèrent que c'est parce que Martera fut le maître de Moto que ce dernier mit au point sa technique de combat de la Pureté du soufflé.

Les personnages qui choisissent Shinjo Martera comme "Ancêtre" ne manquent jamais une occasion de s'acquitter de leur devoir.

Sans forcément répondre aux attentes des autres, ils se comportent toujours en accord avec les standards.

qu'ils se sont fixés. En termes de jeu, ces personnages ne ratent jamais un jet d'Honneur, mais, en contrepartie, ne feront jamais rien, consciemment, qui puisse leur faire subir une perte de points d'Honneur. S'ils s'y risquent malgré tout, le lien les unissant à leur ancêtre sera rompu.



SHINJO MORITO

FEU 3	AIR 3	Force 4
3	2	Agilité 4
TERRE 3	EAU 2	École/rang : Shinjo / 1 (ronin de Clan)
3	VIDE	Honneur : 2.3
		Gloire : 0

Compétences : Chasse 4, Connaissance (chevaux) 3, Défense 3, Élevage (chevaux) 2, Équitation 3, Kenjutsu 2, Tir à l'arc 3, Tir à l'arc monté 3

Avantages : Ambidextre, Rapide

Désavantages : Brebis galeuse

Shinjo Morito est né Otaku Morito. C'est le fils aîné de Otaku Tetsuko, magistrat impérial. Avec son plus jeune frère, Otaku Tokei, il grandit en regardant évoluer les "vierges de bataille" et leurs fabuleux coursiers. Il demanda à sa mère, qui était alors le daimyo de la famille Otaku, s'il pouvait suivre le même entraînement que les jeunes femmes, mais elle lui raconta la longue histoire de la famille Otaku et lui expliqua pourquoi sa place était à terre et non à cheval.

Tout ceci n'empêcha pas Morito d'apprendre à monter à cheval avec l'aide de Otaku Kojiro, ni d'être finalement autorisé à débrouiller et à entraîner les jeunes chevaux, ni à monter lui-même des coursiers retirés du combat. Un jour, on lui ordonna de se mettre au service des "vierges de bataille" et de tenir leurs coursiers prêts pour la guerre. Mais Morito se rebella contre sa mère. Son frère, Tokei, le mit en garde car il violait la tradition, mais Morito était résolu. Il fut confié aux bons soins de Shinjo Hanari, dans l'espoir qu'il se contenterait de monter un coursier de deuxième catégorie, mais ceci ne fit qu'amplifier le désir de Morito de monter un véritable coursier de bataille. N'y tenant plus, une nuit, il se glissa dans l'écurie, y déroba un grand étalon noir appartenant à une "vierge de bataille" et essaya de le monter. Son frère Tokei, convaincu de ne jamais parvenir à le faire changer d'avis, le suivit jusqu'à l'écurie et fit le guet.

Ce qui se passa alors relève soit de l'accomplissement du karma, soit de la pure et simple malchance. Morito avait à peine franchi les portes de l'écurie que déjà la bête essayait de le jeter à bas. Flairant que son cavalier n'était pas sa maîtresse, le grand étalon rua et s'agita en tout sens pour se débarrasser de Morito. Mais Otaku n'était pas un cavalier débutant - il avait été for-

ce fardeau pèse sur ses épaules. Sa plus grande crainte est de décevoir son père en ne se montrant pas à la hauteur de ses attentes. Bien qu'il ne soit pas destiné à prendre la tête de la famille Shinjo à la mort de son père, être le fils du daimyo du Clan de la Licorne implique des responsabilités.

Yasamura a grandi en compagnie de sa cousine, Otaku Kamoko, et ils sont toujours restés bons amis. Kamoko l'aide à résoudre ses problèmes et Yasamura met de la joie dans sa vie avec ses plaisanteries et ses bons mots. Yasamura est plutôt bel homme, sans être parfait, et son petit sourire en coin trahit son sens de l'humour. Ses yeux translucides s'éclaircissent en présence d'une jolie femme, à laquelle il s'empresse toujours de faire un compliment ou d'adresser son plus beau sourire. En fait, il est assez difficile de ne pas l'apprécier.

À la différence de son père, Yasamura ne s'intéresse absolument pas au désert des Terres Brûlées. Il est l'exemple type des jeunes gens de sa génération qui n'ont jamais connu d'autre terre que Rokugan. Lui-même ne suit pas les anciennes traditions du Clan qui remontent aux temps de l'errance, mais il les respecte pour honorer son père.



MOTO CHAI
593 - 619
7 PP

mé par le maître des écuries de la famille Otaku lui-même. Il s'accrocha au cou de la bête comme on s'accroche à la vie et, finalement, c'est le cheval qui s'effondra en ruant furieusement des quatre sabots. Tokei courut vers son frère et le tira de dessous la bête avant qu'il ne soit trop tard, mais le cheval avait une jambe brisée et c'est lui qui hennissait de douleur. Otaku Kojiro et les autres serviteurs des écuries accoururent des bâtiments voisins et assistèrent médusés à la scène. Lorsque Otaku Tetsuko arriva sur les lieux et vit ce que son fils avait fait, elle entra dans une colère noire.

"Peut-on sauver le cheval ?" demanda-t-elle à Kojiro qui s'acharnait fiévreusement sur les blessures ouvertes de l'animal, mais le maître des écuries eut un hochement de tête fataliste.

"Il vivra, mais il ne portera plus jamais de cavalier. Le maître des écuries regarda Tetsuko : Sa jambe est définitivement hors d'usage."

La justice que rendit Tetsuko fut expéditive. Morito fut banni de la famille Otaku. Son crime était flagrant et personne ne la ferait changer d'avis. Morito et son frère (qui, pour montrer sa loyauté, choisit de prendre le nom de Morito et de le suivre en exil), quittèrent les terres du Clan de la Licorne et firent le serment de ne jamais remettre les pieds dans la maison de la famille Otaku.

Ils parcoururent Rokugan en tant que ronin, à la recherche d'un seigneur qui accepterait de les prendre à son service.

Morito est un homme grand, fortement charpenté, présentant un visage large où pétillent de petits yeux noirs. Sa voix est toujours pleine de morgue, comme s'il défiait quiconque d'oser le défier.

Où qu'il se trouve, on peut être certain que son frère - qui est devenu shugenja en suivant l'enseignement du grand Naka Kuro - n'est pas bien loin.

Moto Chai, qui fut l'un des plus grands cavaliers de tous les temps, au regard même des critères du Clan de la Licorne, servit d'éclaireur et de tirailleur dans les situations les plus dangereuses. Quand seul un miracle pouvait sortir le Clan de la Licorne d'une mauvaise passe, on faisait appel à lui. On raconte qu'une fois il lança son cheval au galop et se cramponna à son ventre afin que les hautes herbes le dissimulent à l'ennemi. Qu'une autre fois, il utilisa son umayari comme une perche et s'en servit pour franchir une haie afin d'échapper à des sentinelles gaijin. Et on aurait dit en fait que plus il faisait preuve d'audace, plus les Fortunes lui souriaient.

Par trois fois, on lui offrit de prendre le commandement d'une unité d'importance. Et par trois fois il refusa, avançant que s'il devait donner des ordres à d'autres hommes au lieu de mener ses missions seul, il ne serait pas en mesure d'utiliser ses compétences du mieux que l'exigeait son devoir envers son seigneur. Le général qui lui avait proposé ce commandement se sentit à ce point insulté par son troisième refus qu'il lui ordonna de se faire seppuku. Quand le daimyo en eut vent, il pleura la perte de ce grand homme, ordonna à son tour au général de se faire seppuku et fit disparaître son nom des annales du Clan.

Les personnages qui choisissent Moto Chai comme "Ancêtre" gardent tous les dés qu'ils lancent lorsqu'ils font un jet d'Equitation et bénéficient d'un point de Vitesse supplémentaire chaque fois qu'ils tentent un exploit athlétique.





MOTO SORO
60 ? - 150 ?
5 PP

Moto Soro était un simple paysan mais sa détermination inébranlable à réussir et sa dévotion sans pareille au code du bushido lui permit de devenir samurai et de continuer à porter son nom de famille. À l'époque, plusieurs membres du Clan contestèrent cette promotion d'un garde Ujik-hai mal dégrossi et mal élevé, mais personne ne peut plus aujourd'hui contester le brillant choix de Shinjo. Moto Soro et ses descendants étaient à la fois sans peur et redoutables, et ont payé un grand nombre de victoires de leur sang. Leur obéissance aveugle et leur détermination inflexible rendent encore plus dramatique aujourd'hui la défection de Moto, qui a rejoint les séides de Fu Leng.

Les personnages qui choisissent Moto Soro comme "Ancêtre" peuvent ne pas tenir compte de leurs blessures pendant (rang de Vide) tours par jour. Ces tours peuvent ne pas se suivre.

SHINJO HANARI

	Force	4
	Agilité	4
	Réflexes	4
	École /rang : Shinjo / 4	
	Honneur : 2.4	
	Gloire : 6.9	

Compétences : Chasse 4, Équitation 4, Forge (arc et flèches) 4, Héraldique 3, Histoire (Rokugan) 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Naginata 2, Tir à l'arc monté 5, Tir à l'arc 3

Avantages : Connaissance du terrain (Licorne), Rapide, Statut social (sensei)

Désavantages : Ennemi juré (Hida Tsuru)

Shinjo Hanari est le sensei de l'école de tir à l'arc monté du Clan Shinjo. C'est un homme sévère et âgé, dont la barbe et les cheveux sont teintés de gris. Ses sourcils sont épais et broussailleux et quand il les plisse, il semble jeter des regards sombres à tous ceux qui passent. Ceux qui ont suivi son enseignement à l'école de tir à l'arc monté parlent de sa discipline de fer et de la dureté de ses paroles parfois, mais personne ne peut prétendre qu'il n'est pas le meilleur archer du Clan. Mais Hanari ne prête pas attention à ses flatteries. Il a passé toute sa vie à étudier l'art du tir à l'arc, à en apprendre les secrets et le langage. Certains guerriers du Clan du Lion prétendent qu'ils l'ont vu demander à ses flèches avant de les décocher de frapper des cibles situées à des distances formidables. Sur le terrain, Hanari est à la tête des unités d'archers du Clan de la Licorne. Vifs, précis et impitoyables, ils se chargent des attaques éclair, toujours capables de surprendre l'ennemi à tout moment. Leur tactique favorite consiste à prendre leurs ennemis de flanc, à frapper rapidement et à se retirer aussitôt.

Le compagnon préféré de Hanari - juste après son coursier, bien sûr - est un chien de combat nommé Koji qui le suit partout où il va. Grisonnant et pourvu d'un mauvais caractère - un peu l'image de son maître -, le chien reste assis en bordure du champ de tir quand Hanari fait cours à ses élèves et se couche à ses pieds quand il dort. Le maître et le chien sont pratiquement inséparable.

Les membres du Clan de la Licorne ont rarement franchi les frontières méridionales de l'Empire, au-delà des crêtes des montagnes du toit du monde, et ce bien qu'ils possèdent les terres environnant le lac des pétales de chrysanthèmes et la forêt oubliée. Récemment, un petit détachement du Clan de la Licorne patrouillait aux environs de cette frontière lorsqu'il tomba sur un village du Clan du Crabe, installé sur les terres du Clan de la Licorne. Les plaines des routes naga les plus occidentales étaient cultivées par les fermiers du Clan du Crabe. Hanari, qui commandait le détachement, rapporta les faits à son daïmyo et ce fut le début d'un bref conflit. Le Clan du Crabe fit savoir





OTAKU SHIKO

??? - ???

4 PP

Quand Otaku quitta le Clan pour aller combattre Fu Leng aux côtés de Shinsei, elle laissa derrière elle une petite fille, Otaku Shiko. Cette dernière fut élevée dans la sagesse par son père, Ide, et devint une jeune femme endurante et séduisante. L'impétuosité de sa mère, qui coulait dans ses veines, était tempérée par le calme de la nature diplomatique de son père. Elle était à la fois douée, brillante, résolue et pleine de ressources.

Après la défaite de Fu Leng, Shinjo rassembla les membres du Clan de la Ki-rin et leur annonça qu'elle allait obéir à son frère, Hantei, et partir explorer les terres situées au-delà des montagnes qui servaient de frontières à Rokugan. Otaku Shiko, lui offrant sa loyauté et son amitié, fut l'une des premières à se porter volontaire pour l'accompagner dans sa quête vers l'inconnu.

Elle resta aux côtés de Shinjo jusqu'au jour où le Clan de la Ki-rin se divisa pour retrouver le chemin de Rokugan. Shiko se révéla être un excellent chef, combinant la force et les compétences d'un combattant et le tact d'un diplomate pour conduire à travers nombre de périls et d'aventures ceux qui l'avaient suivie.

Si on considère généralement que Shinjo, sa mère fut la première "vierge de bataille", Shiko est regardée comme la fondatrice de la tradition de ces unités de combat féminines. Durant ses pérégrinations aux côtés de Shinjo, Shiko perçut l'extraordinaire potentiel de la combinaison selle-étriers qu'utilisaient les Ujik-hai. Elle commença à s'entraîner à chevaucher avec ce nouvel outil et à essayer différentes techniques de combat monté.

te par ceux qui ont eu à la fréquenter de près. On pourrait penser qu'elle a vécu la vie délicieuse promise à ceux qui ont été privilégiés par leur naissance, mais...

Otaku Kamoko est la première fille de Otaku Kamoko, chef de la famille Otaku et commandant des "vierges de bataille", et de Shinjo Kojiro qui, à l'occasion de son mariage, fit sien le nom de Otaku et devint le fameux maître des écuries de la famille Otaku. Destinée à prendre la place de sa mère (dont elle prit le prénom à l'occasion de son gempukku), Kamoko intégra l'école des "vierges de bataille" bien plus tôt que les enfants de sa génération et eut le privilège, contrairement à la tradition qui veut que l'élève quitte la maison familial pour intégrer l'école, d'avoir son père comme sensei pour l'équitation et sa mère comme sensei dans tous les autres domaines (elle s'est depuis retirée du métier des armes pour devenir le sensei de l'école des "vierges de bataille").

Peu après son douzième anniversaire, un drame mit cependant un terme aux délicieuses années qu'elle avait passées avec les siens. Alors qu'une guerre, née d'une contestation quant à une frontière, devint inévitable entre les Clan de la Licorne et du Lion, on tira la mère de Kamoko de sa retraite pour lui confier une difficile mission de messenger. C'était la dernière

fois que Kamoko voyait sa mère. Quelques jours après, on apprit que Kamoko était tombée dans une embuscade tendue par des bandits et avait succombé après avoir vaillamment combattu ses assaillants. Mais par la suite, selon certaines rumeurs qui se répandirent rapidement dans certains cercles de Rokugan, Kamoko aurait de fait été attaquée et tuée par des bushi du Clan du Lion chargés de récupérer le message qu'elle transportait. Alimentée par ces rumeurs, la haine de Kamoko pour le Clan du Lion commença de croître.

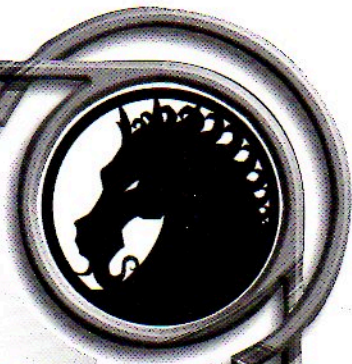
Au cours de sa cérémonie du gempukku, elle se présenta sur l'étalement né des flancs de la jument de sa mère, le visage peint de blanc, en signe de deuil. Au cours d'une cérémonie du thé privée avec sa tante, Otaku Tetsuko, magistrat impérial et maîtresse des "vierges de bataille", Kamoko fit le serment suivant : "Si je retrouve les responsables de la mort de ma mère, seule ma vengeance sera plus rapide que ma monture (cf. RdB)".

Ce n'est que quelques mois plus tard que Kamoko découvrit le goût de la bataille. La guerre "inévitabile" n'eut jamais lieu, mais de nombreuses escarmouches éclatèrent à la frontière. Du fait de son accession prochaine au titre héréditaire de daïmyo de la famille Otaku et de maîtresse des "vierges de bataille", elle et les autres *shiotome* récemment intronisées participèrent,

sous la conduite de Otaku Tetsuko, à une opération visant à empêcher des éclaireurs du Clan du Lion de pénétrer sur les terres du Clan. De fait, ces "éclaireurs" étaient une véritable armée d'invasion et les "vierges de bataille" n'avaient pas, et de loin, l'avantage du nombre. Tetsuko ordonna la retraite dans l'attente de renforts, mais la haine que Kamoko vouait au Clan du Lion était trop forte. Alors que Tetsuko tournait bride, un cri perçant jaillit des rangs des *shiotome*. Une "vierge de bataille" isolée portant la bannière de sa fraternité d'élite chargea. La monture de Kamoko était auréolée d'un halo brillant qui se concentrait sur le front de l'animal, lui donnant l'apparence de la licorne des légendes. Comprenant que la bénédiction de Otaku, qui l'avaient ainsi désignée pour être leur leader, l'accompagnait, les autres "vierges de bataille" la rejoignirent et elles chargèrent de concert.

De nombreux bushi du Clan du Lion qui étaient sur place refusent aujourd'hui d'admettre qu'ils connurent le sens du mot "peur" à la vue de l'unité de "vierges de bataille" les chargeant au grand galop, mais leurs lignes de





la formation du Clan du Lion se disloquèrent littéralement. Tentant de rejoindre ses troupes, Matsu Agetoki, commandant du Clan du Lion, fut rapidement cerné par les "vierges de bataille" menées par Kamoko. Avec le sens de l'honneur qui fut toujours le sien, elle lui offrit la possibilité de se faire seppuku. Sa réponse lui brisa le cœur aussi sûrement que n'importe quelle arme. "Tu es la fille de Otaku Kamoko, n'est-ce pas ? Quel dommage qu'une vie si glorieuse ait fini si tragiquement."

"Je suis en effet sa fille et je porte également son prénom."

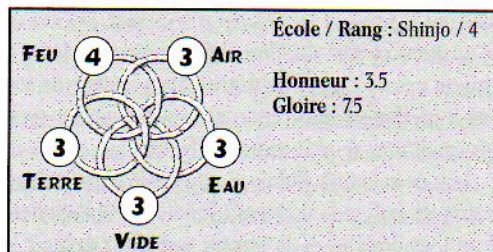
"Dans ce cas, petite Kamoko, si tu épargnes ma vie, je te dirai peut-être qui est responsable de la mort de ta mère."

"C'est uniquement parce que sa mort doit être vengée que je t'épargne, Agetoki-san. Maintenant, dis-moi qui l'a tuée."

Quelle que fût sa réponse, elle se perdit dans le cri de guerre des troupes du Clan du Lion qui contre-attaquaient. Matsu Agetoki parvint à s'échapper tandis que Kamoko fut forcée de battre en retraite et de se réfugier en un lieu plus sûr. Les meurtriers de sa mère restaient inconnus et impunis.

Peu de temps après, Otaku Kamoko devint le légitime daimyo de la famille Otaku et la maîtresse des "vierges de bataille". Ce jour-là, tandis qu'elle s'inclinait devant la famille qu'elle jurait de guider, et le Clan qu'elle jurait de servir, tous purent voir la haine briller dans son regard et le maquillage blanc qu'elle portait ne parvenait pas à la cacher. Une nouvelle fois, dans son cœur, elle se jura que les assassins de sa mère paieraient leur crime.

OTAKU KOJIRO



Compétences : Calligraphie 1, Connaissance (chevaux) 5, Connaissance (équitation), Étiquette 2, Élevage (chevaux) 5, Histoire (chevaux) 5, Histoire (Clan de la Licorne) 5, Histoire (famille Otaku) 5, Kenjutsu 4, Théologie (kami du Clan de la Licorne) 3, Tir à l'arc 4

Avantages : Statut social (maître des écuries de la famille Otaku)

Désavantages : Chagrin d'amour (épouse), Mauvaise fortune (ne peut monter à cheval), Phobie (monter à cheval)

Il adore les chevaux. Il aime les élever, s'occuper d'eux et, par-dessus tout, il aime les voir galoper. Mais il n'aime pas les monter. En fait, il déteste même être en selle. À la suite d'un coup du sort extrêmement étrange, Otaku Kojiro est le seul membre du Clan connu à souffrir d'un cas aigu de malaise provoqué par les mouvements des chevaux. Quand il pouvait monter à cheval, Kojiro était un cavalier assidu, faisant preuve d'une prédisposition à l'équitation que ses jeunes pairs ne développeraient que bien plus tard au cours de leur vie. Un jour, alors qu'il était encore jeune, Kojiro prit sur lui d'impressionner son sensei en débarrassant l'un des plus jeunes poneys de l'écurie. La tâche s'avéra être au-dessus de ses capacités : il fut désarçonné et tomba très violemment sur la tête et les épaules. Les médecins dirent que la chute aurait dû le tuer et que seule la bénédiction de Dame Shinjo lui avait sauvé la vie. Il paya cher cependant le fait d'avoir survécu.

OTAKU SHIKO

??? - ???

(SUITE)

Elle baptisa sa nouvelle technique "l'équitation mains-libres". Avec la selle et les étriers, elle était à même de chevaucher beaucoup plus loin et beaucoup plus longtemps et disposait d'une manœuvrabilité beaucoup plus grande. Comme elle avait les mains libres, elle était en mesure d'utiliser toutes sortes d'armes différentes. Elle mit d'ailleurs au point une technique permettant d'utiliser pratiquement toutes les armes à dos de cheval, à la vitesse de l'éclair.

Elle apprit ces nouvelles techniques aux siens, les fit profiter de son savoir empirique et encouragea tous ceux qui le recevaient à le transmettre à leur tour. Elle les encouragea à la loyauté, à la rapidité dans l'action et à la détermination. Elle savait au plus profond d'elle-même que cette nouvelle forme de combat montée constituerait un avantage certain pour son Clan - peut-être même la clé de sa survie.

Les techniques de combat mises au point par Shiko, qui furent affinées et améliorées par ses descendants, sont enseignées aujourd'hui au sein de l'école Otaku qui forment les futures "vierges de bataille". La rigueur de son code du guerrier façonne l'esprit et le comportement de l'une des meilleures unités combattantes - et certainement la plus crainte - de tout Rokugan.

Les personnages (forcément féminins et forcément du Clan de la Licorne) qui choisissent Otaku Shiko comme "Ancêtre" sont aussi nobles qu'elle. Ils peuvent utiliser un point de Vide pour ignorer les conséquences de leurs niveaux de blessures pendant (rang de Maîtrise) tours.





IDE
??? - ???
4 PP

Ide était un homme pacifique et un diplomate hors pair. Son attitude était si cordiale qu'il fut choisi pour être le porte-parole de Shinjo dans tous les échanges avec les étrangers au Clan. On dit que bien qu'il portait le daisho à l'intérieur du camp, il n'a jamais dégainé ni son katana, ni son wakizashi. Quand il rencontrait des étrangers, il confiait ses deux épées à un fidèle serviteur qui comprenait que si l'on devait dégainer les lames, le seul sang qui serait versé serait le sien. C'est grâce à l'influence de Ide que le Clan de la Licorne a pu traverser tant de territoires exotiques sans devoir en permanence affronter leurs habitants. Les personnages qui choisissent Ide comme "Ancêtre" ont une aptitude de grande valeur : aussi longtemps qu'ils ne portent ni arme, ni armure, tous ceux qui les attaquent doivent d'abord faire un jet d'opposition de Volonté contre le rang d'Honneur du personnage du Clan de la Licorne. Si l'assaillant remporte l'opposition, il peut attaquer normalement ; s'il échoue, il ne pourra attaquer le personnage au cours de ce tour.

Dès qu'il fut suffisamment remis sur pied et remonta à cheval, il ressentit un violent malaise. Nul ne put expliquer cette étrange maladie, qui ne pouvait trouver sa cause que dans sa chute et dans un châtement de son arrogance à vouloir déboussoler un poney sans avoir les compétences requises. Lui sait la vérité. Le mouvement permanent de la monture lui retourne l'estomac ; après quelques pas, il devient livide et commence à transpirer abondamment. Quelques secondes de plus, et il est victime de violentes crampes d'estomac qui le rendent totalement impuissant. Du fait de sa position au sein du Clan, il doit monter de façon à être un exemple pour les autres, mais à cause de son état il préfère se déplacer en chariot (un voyage dans ces conditions semble moins l'affecter).

Issu de la famille Shinjo, Kojiro est le seul fils d'une fratrie de huit enfants, ce qui faisait de lui le prétendant tout désigné de la femme qui allait devenir le daïmyo de la famille Otaku, plus pour sa capacité à enfanter des filles d'ailleurs que pour une autre raison. Mais cette situation eut d'intéressantes conséquences. Bien qu'il ne soit pas nécessaire, à Rokugan, d'aimer son épouse pour ses qualités personnelles, Kojiro est manifestement une exception en la matière. Il adore sa femme et chérit tout aussi tendrement l'enfant qu'elle lui a donné - une fille, ça va sans dire.

L'annonce de la mort de son épouse lui porta donc un coup terrible, tout comme les rumeurs courant sur l'identité de ses assassins. Mais si sa fille brûle de se venger, Kojiro s'est contenté de se replier sur lui-même et sur l'idée qu'une seule femme pouvait partager sa couche.

Il s'est depuis jeté à corps perdu dans le travail pénible que lui impose fonction de maître des écuries de la famille Otaku et est passé maître dans l'art d'élever et de s'occuper des chevaux du Clan.

Kojiro ne s'est jamais remarié, ni n'a cherché le réconfort dans les bras d'une autre femme. Il trouve sa joie de vivre dans la fierté que lui inspire sa fille, Otaku Kamoko, à la tête des unités de "vierges de bataille" et dans le spectacle de ses chevaux au galop. Il reste très solennel dans ses occupations quotidiennes et est entièrement dévoué au souvenir de son épouse.

La famille Ide

IDE TADAJI

	Volonté	3
	Perception	3
	Intelligence	4
	Intuition	4
	École / Rang : Ide / 4	
	Honneur : 2	
	Gloire : 5	

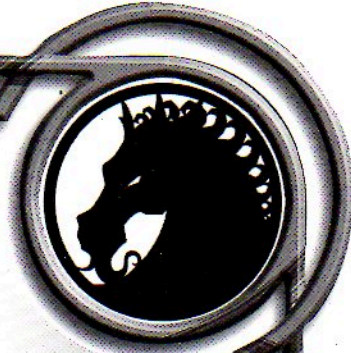
Compétences : Commerce 3, Connaissance (politique) 4, Courtisan 4, Kenjutsu 2, Droit 4, Étiquette 4, Shintao 3, Théologie 2

Avantages : Clairvoyant, Éloquent, Relation (Shosuro Taberu), Statut social (ambassadeur à la cour impériale)

Désavantages : Estropié, Mauvaise fortune (né sous une mauvaise étoile)



Ide Tadaki est une anomalie vivante au sein de son Clan. Venu au monde avec un pied-bot, il n'a jamais goûté les joies de l'équitation que ses frères et sœurs appréciaient tant. Toujours calme, timide et réservé, Tadaki n'eut jamais le sentiment d'"appartenir" au Clan et sentait qu'il n'avait pas sa place au milieu des *shiotome* et des *bushi* qui paraient sur la plaine.



Enfant, ses parents le dissimulaient aux autres familles nobles de la famille Ide, sachant que la découverte de son infirmité provoquerait son rejet ou son exil. Et Tadaki regardait les autres garçons de son âge jouer et courir sous l'immensité du ciel. Courir après les poulains et pouliches qui deviendraient un jour leur monture sur le champ de bataille et jouer aux "bushi" avec des bouts de bois en guise de sabres tandis que lui restait à l'écart. Il ne participa jamais à ses jeux car ses parents le lui interdisaient - son infirmité serait devenue trop rapidement évidente. Mais il continuait de les regarder et se rêvait de se joindre à eux. Ses parents imaginèrent en faire un shugenja et demandèrent avec la plus grande discrétion à Iuchi Daiyu, le gardien du savoir du Clan, d'apprendre ce qu'il savait à leur fils.

Mais Tadaki, muré dans ses pensées, ne montra pas plus de dispositions pour la magie et ne parvenait pas à lancer même les sorts les plus simples. Durant son apprentissage officiel auprès de Daiyu, il découvrit l'histoire du Clan de la Licorne et manifesta un vif intérêt pour tout ce qui concernait les Rokugani en général. La simplicité sincère du garçon toucha le cœur du shugenja et bien qu'il n'ait manifesté aucune aptitude à la magie, Daiyu passa de longues heures avec lui à évoquer l'histoire ancienne du Clan. Daiyu était le seul ami que Tadaki ait jamais eu et le shugenja fut ému par le calme et le sérieux du petit homme qu'il voyait dans les habits du petit garçon. Aussi, à l'approche de sa cérémonie du gempuku, Daiyu parla-t-il au nom de Tadaki, disant que peut-être le jeune homme pouvait être utile au Clan. Le daïmyo de la famille Ide décida malgré cela d'envoyer Tadaki dans un monastère sur les terres du Clan du Dragon pour qu'il en apprenne plus sur les Rokugani et leurs coutumes.

Bien des années après, Ide Tadaki revint sur les terres du Clan de la Licorne pour assister aux funérailles du daïmyo de la famille Ide qui avait décidé de son sort.

Et les membres de son Clan n'en crurent pas leurs yeux : il n'était plus le garçon malingre et discret dont tous se souvenaient. Sa voix était devenue celle d'un stentor, son attitude était désormais assurée et il connaissait toutes les subtilités des cours de Rokugan. On murmura alors que Tadaki était plus un Rokugani qu'un membre du Clan et certains membres de sa famille le regardèrent même avec inquiétude en se demandant quels secrets il avait bien pu apprendre dans les forteresses montagneuses du Clan du Dragon. Mais quand Daiyu l'accueillit chaleureusement,

les membres du Clan comprirent qu'ils ne pouvaient pas faire moins, même ceux qui, au départ, étaient restés à l'écart. Bien qu'objet de méfiance, Tadaki était revenu parmi les siens.

Quand la cour impériale fit halte sur les terres du Clan, Shinjo Yokatsu, le nouveau daïmyo du Clan, n'eut d'autre choix que de faire appel à Tadaki et à ses connaissances. Il le convoqua donc dans ses appartements privés et lui demanda quel accueil le Clan de la Licorne devait réserver à la cour impériale. Grâce au savoir et à la rapidité d'esprit de Tadaki, le séjour de l'Empereur au palais de la famille Shinjo se déroula le mieux du monde et le Clan de la Licorne suscita l'estime à la cour des Hantei. Yokatsu avait été tellement impressionné par les nouvelles compétences de Tadaki que ce dernier fut encore une fois envoyé hors des terres du Clan - mais cette fois, ce "congédiement" ne constituait pas un motif de honte, mais de gloire. Ide Tadaki se rendit au palais impérial de la famille Hantei, dans les plaines où se trouvait Otosan Uchi, loin des terres de son Clan.

Depuis ce jour, Tadaki sert son Clan dans les domaines de la politique et de la diplomatie, plutôt que sur le champ de bataille. Mais la vie à la cour impériale est en soi un défi et la vie de Tadaki était devenue plus complexe et plus dangereuse que l'enfant qui regardait les autres jouer aurait même pu imaginer. D'anciens complots du Clan de la Grue et l'ascendant pervers du Clan du Scorpion l'obligeaient à être partout à la fois et c'était tout ce qu'il pouvait faire pour faire entendre sa voix dans la fureur et le formalisme de la cour. Mais il y avait un improbable ami.

Tadaki attendait un jour de rencontrer un ambassadeur du Clan du Lion, assis calmement sur son tatami, s'éventant doucement pour écarter la chaude brise qui venait de l'océan.

Tandis qu'il se détendait et préparait son discours à venir, une des cloisons de papier de riz huilé s'ouvrit et un jeune homme vêtu d'un kimono brun sans fioritures pénétra dans la pièce. "Je suis désolé, commença-t-il en s'inclinant légèrement devant Tadaki. Attendez-vous de rencontrer Akodo-san ?" Tadaki répondit que c'était effectivement le cas, mais qu'il ne dédaignerait pas un peu de compagnie.

Les deux hommes patientèrent pendant au moins une heure, discutant des différents événements intervenus à la cour ce jour-là et se découvrirent rapidement beaucoup de points communs. Quand le serviteur de l'ambassadeur du Clan du Lion entra, porteur des excuses de Akodo-san qui ne pourrait les recevoir aujourd'hui,

IUCHI
??? - 200 ?
3 PP

Iuchi était l'un des shugenja les plus ingénieux des débuts de l'histoire de Rokugan. Il assimila rapidement les connaissances magiques des gaijin et les adapta à sa propre compréhension métaphysique. Dans le désert des Terres Brûlées, il étudia minutieusement la façon dont les alchimistes percevaient les énergies élémentaires et les faisaient interagir. Il parvint à assimiler ce savoir à ses propres connaissances, ce qui ne fit qu'ajouter à ses capacités.

Les personnages qui choisissent Iuchi comme "Ancêtre" peuvent, une fois par jour, utiliser leur rang de Vide à la place de n'importe quel anneau pour lancer un sort.



IUCHI ATESORO

354 - 418

6 PP

Iuchi Atesoro fut le premier membre de cette famille, traditionnellement de shugenja, à embrasser le métier des armes. Si, bien sûr, la famille Iuchi avait déjà adopté des bushi, Atesoro fut le premier descendant mâle à choisir cette voie. Atesoro ne portait jamais d'armure (la famille ne disposait pas à cette époque de serveurs compétents en ferronnerie) et fut ainsi forcé de recourir à d'autres moyens pour se protéger.

Il adapta les mystérieux enseignements de l'école de shugenja Iuchi à son entraînement de combattant et devint finalement maître dans l'art de sembler être où il n'était pas.

Certains récits le dépeignent chargeant une importante unité d'archers ennemie, se frayant un chemin parmi eux tandis que les flèches tombaient en pluie autour de lui.

Cette technique de protection a malheureusement été perdue au fil des âges, mais ceux qui lui sont liés par un lien karmique peuvent, en certaines occasions, recourir à une parcelle affaiblie de ce pouvoir. Les personnages qui choisissent Iuchi Atesoro comme

"Ancêtre" peuvent éviter les flèches et tout autre projectile. Leur assaillant doit considérer que sa cible fait une manœuvre d'Esquive, et ce même si elle effectue un Assaut.

les deux hommes partirent ensemble et continuèrent leur conversation dans les jardins du palais. L'homme s'appela Shosuro Taberu et appartenait au Clan du Scorpion, qui l'avait envoyé au palais impérial. Ils finirent par passer de plus en plus de temps ensemble dans ces jardins - liés notamment par un goût commun pour le go. Et ils laissaient parfois sur l'une des pierres qui marquaient les limites du jardin une partie en cours. Quelquefois des semaines entières s'écoulaient entre chaque mouvement des petites pierres noires et blanches, tandis que leur devoir les éloignait de la cour.

la famille Iuchi

IUCHI KARASU

FEU	2	2	AIR	Volonté	4
				Intelligence	3
École / Rang : Iuchi / 3					
TERRE	3	3	EAU	Honneur : 2.2	
				Gloire : 6.5	
VIDE					



Compétences : Calligraphie 4, Chasse 4, Connaissance (Outremonde) 4, Défense 3, Équitation 2, Herboristerie 3, Médecine 3, Méditation 3, Sai 3

Avantages : Relation (Kuni Yori)

Désavantages : Blessure permanente, Sombre secret

Sorts :

- **Terre :** Frappe de jade, Pas aujourd'hui !, Tombe de jade

- **Eau :** Chevauchée nocturne, Danse de la Licorne

- **Feu :** Cœur de l'enfer, Feu intérieur, Liens spirituels, Les Terres Brûlées

- **Air :** Grâce des quatre vents, La porte qui ne mène nulle part

Iuchi Karasu, l'énigmatique et mystérieux shugenja du Clan de la Licorne, a visité les sombres terres situées au sud de l'Empire au-delà des murailles de Kaiu. Il a suivi ce qu'il pensait être la voie de son Clan depuis Shinjo elle-même - voyager au-delà des barrières physiques de ce monde, plonger dans l'inconnu. Et il a fait de ce credo - rechercher la vérité, toujours, aller toujours plus loin, dans l'espace et dans le savoir - le but de sa vie.

Et c'est à l'un de ses voyages qu'il doit le masque qu'il porte en permanence. Après sa cérémonie du gempuku, Karasu mit ses affaires et ses parchemins dans un sac et commença à parcourir les terres de Rokugan. Il adressait une lettre aux siens à chacune de ses haltes, à laquelle il joignait tantôt la description des montagnes du Clan du Dragon, tantôt celle des mers sur lesquelles naviguaient les bateaux de commerce du Clan de la Grue, tantôt celle des froides et nordiques terres du Clan du Phénix. Quand il atteignit les terres du Clan du Crabe, les samurai lui parlèrent des horreurs qui hantaient l'Outremonde, les créatures des ténèbres et la magie corrompue dont c'était le royaume. Mais ces propos ne piquèrent que plus la curiosité du jeune shugenja, qui restait déterminé à poursuivre sa route encore plus loin.

On ne le revit plus pendant de longs mois, jusqu'à ce qu'un groupe de bushi du Clan du Crabe partis en reconnaissance découvrent



Karasu inconscient sur une branche qui descendait la rivière : il était très grièvement blessé et la faim l'avait rendu à moitié fou. Il fut impossible de déterminer jusqu'où il s'était aventuré vers le sud avant d'être blessé. Il avait manifestement été torturé : la peau de son visage avait été découpée en lanières, comme par quelque tisserand démoniaque, et à la place de ses yeux, ses orbites qui ne présentaient plus ni iris ni pupilles brillaient d'une étrange lueur rouge. Le groupe le ramena au palais de la famille Hida, où Kuni Yori soigna ses blessures et tenta de découvrir ce qui était arrivé au jeune shugenja du Clan de la Licorne. Mais ils partagèrent le secret de ce que Karasu avait pu dire du fond de ses délires et aucun d'eux n'en parla jamais à quiconque.

Certains pensent que Karasu avait découvert le cœur même de l'Outremonde - le puits fétide dont, selon les légendes, les oni jaillissent. D'autres avancèrent que les gobelins, les âmes damnées de Fu Leng, l'avaient capturé et torturé pendant des jours, s'amusant à le dépecer complètement. Quelles que soient les causes de ses blessures, le visage de Karasu arborait désormais d'hideuses cicatrices, dont les motifs rectilignes s'entrecroisaient comme s'ils avaient été creusés à dessein dans sa chair par quelque sculpteur sadique. Un masque, conçu pour lui par Kuni Yori, cache la plus grande partie de son visage défiguré, mais sa voix reste rauque et rugueuse.

Karasu est un homme étrange en vérité, transformé pour toujours par son expérience. Il parle d'une voix profonde, grinçante, qui ressemble au crissement d'ongles sur une assiette. Derrière son masque, ses yeux émettent toujours la même lumière rouge, illuminant les ténèbres, et ses mains déformées restent crispées sur ses sai. Il est toujours en rapport avec Kuni Yori et leurs lettres sont rédigées dans un code étrange - ou une langue peu répandue à Rokugan. Parfois, pour une raison inconnue, Karasu se rend sur le mur méridional du palais de la famille Iuchi et regarde vers le sud, les mains crispées sur les poignées de ses sai comme s'il se préparait à quelque bataille.

Il y a trois ans de cela, Karasu fut mariée à une jeune femme de la famille Kuni, une cousine de Kuni Yori. Elle était plutôt posée pour un membre du Clan du Crabe et s'était fait de nombreux amis au sein de son Clan d'adoption. Mais certains disaient qu'elle n'était là que pour soigner quelque étrange mal que Karasu avait contracté dans l'Outremonde, un mal que seuls les membres de la famille Kuni savaient traiter. Ils n'ont pas d'enfant et on trouve souvent Iuchi Hiruko, la femme de

Karasu, près des murailles, avec son mari, parlant à voix basse tandis qu'ils regardent en direction du sud.

IUCHI DAIYU

	Volonté	4
	Perception	3
	Intelligence	4
	Intuition	4
	École / Rang : Iuchi / 4	
	Honneur : 3,4	
	Gloire : 79	

Compétences : Astrologie 3, Calligraphie 4, Connaissance (animaux des bois) 4, Connaissance (prophéties) 4, Kenjutsu 3, Médecine 2, Shintao 5, Théologie 4

Avantages : Connaissance du terrain, Don : parle avec les animaux

Sorts :

- **Terre :** Évocation des éléments, Glyphe de protection élémentaire, Protection bienveillante de Shinsei, Toucher de Jurojin

- **Eau :** Bénédiction de Yuki, L'insoupçonnable légèreté du monde, Un et un font un

- **Feu :** Combustion, Fureur d'Osano-Wo, Poing d'Osano-Wo

- **Air :** Appel de la plaine, Commander à l'esprit, Influence de Benten, Manteau de nuit, Révélation de Shorihotsu, Sommeil du vent, Téléportation, Tranquillité de l'Air, Vitesse du vent, Yari de l'Air

Iuchi Daiyu est le plus vieux shugenja du Clan de la Licorne et le gardien de ses prophéties et de ses secrets. Son visage est jeune et sans ride malgré son grand âge et ses yeux brillent d'une lueur étonnamment vivace. Daiyu est le fils unique de parents qui le chérissaient et qui firent tout pour lui. Il devint un shugenja à l'école de la famille Iuchi et quand un membre de la famille Isawa qui était de passage lui offrit de l'accompagner sur les terres du Clan du Phénix afin de suivre les enseignements des maîtres des éléments, il déclina poliment l'offre en disant : " Il n'y a aucune connaissance qui puisse m'être offerte que je ne pourrai découvrir par moi-même un jour ".

Daiyu est un autodidacte, suivant son instinct et son intuition et se consacrant à l'apprentissage du savoir du monde qui l'entoure. Il apprend à ses élèves à étudier leur environnement, à observer le comportement des animaux et la façon dont ils sont affectés

LE " DON INTERIEUR " DE IUCHI DAYU

Cet avantage recouvre différentes facultés telles que l'empathie, des visions de l'avenir ou la psychométrie (la capacité de voir des scènes d'une grande intensité émotionnelle par simple contact avec un objet ayant eu un rôle important dans cette scène). Les Rokugani raffolent de ceux qui possèdent de tels dons, qu'ils croient avoir été " touchés par les dieux ". La personne ne contrôle pas toujours parfaitement son don : c'était un peu comme si le don choisissait de lui-même quand se mettre en œuvre et offrir des visions.

Ce don permet de communiquer avec les animaux.



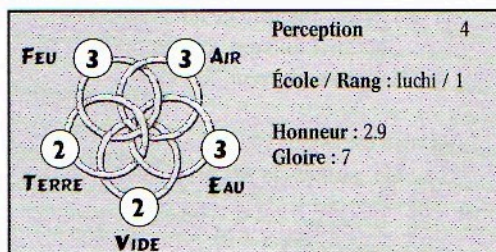
MOTO SANJO 872 - ?? O PP

Le lien karmique qui unit un personnage à son ancêtre n'est pas toujours bénéfique, comme on va le voir. Moto Sanjo fut l'un des nombreux braves (et présomptueux) samurai qui suivit Moto Tsume lors de son expédition dans l'Outremonde. Nul ne sait ce qu'il est advenu de lui - ni d'ailleurs de tous les membres de la famille Moto qui n'ont pas réussi à en revenir -, mais un samurai de la même famille, qui parvint à regagner le camp du Clan en titubant, serrait dans ses mains le katana brisé de Sanjo. Moto Sanjo avait donné le jour à un grand nombre d'enfants avant de disparaître et son esprit hante désormais ses descendants. Quoi qu'il lui soit arrivé dans l'Outremonde, cela a eu raison de son esprit. Certains disent que si son katana pouvait être refondu, son esprit trouverait le repos et Sanjo pourrait rejoindre l'au-delà car le katana est l'âme du samurai. D'autres affirment énergiquement qu'il a été totalement corrompu et errera en quête de chair et de sang aussi longtemps qu'il aura des descendants vivants.

par les changements qui interviennent leur environnement. En tant qu'élève, ses expériences l'ont amené à se persuader que toutes les choses dans le monde sont liées et qu'en changeant un aspect ténu, on change le monde tout entier. Cette découverte donna à Daiyu la force d'apprendre par lui-même, et de suivre ce que lui dictait son cœur plutôt que les dogmes des autres Clans. Sa magie est un mélange unique de sorts déjà presque oubliés dans le désert des Terres Brûlées et de pratiques rokugani modernes. Avec ses pouvoirs, il se protège des sorts offensifs comme de tout danger plus physique.

Mais Iuchi Daiyu possède un don supplémentaire, un don qu'il ne fait pas partager à ses élèves. Parfois, quand il est seul dans la nature, à tirer des enseignements des mystères de la vie sauvage et de l'observation des animaux, il peut presque toujours - presque - comprendre leur langage. Pendant des années, il s'est exercé, a affûté ses capacités jusqu'à pouvoir apprendre, non seulement en observant les animaux, mais de leur bouche même. Depuis lors, il est parvenu à transformer des bribes obscures en phrases claires. Mais il préfère passer le plus clair de son temps dans les forêts qui entourent le palais du Clan de la Licorne... à observer.

HORIUCHI SHOAN



Compétences : Calligraphie 3, Connaissance (magie des sorciers) 3, Équitation 2, Étiquette 4, Herboristerie 3, Histoire (pays des vents) 4, Histoire (Rokugan) 3, Kenjutsu 1, Poésie 4, Shintao 2

Avantages : Clairvoyante, Statut social (daimyo de la famille Horiuchi -

Désavantages : Chagrin d'amour, Mauvaise réputation (timide), Petite

Sorts :

- **Terre :** Protection bienveillante de Shinsei
- **Eau :** Bénédiction d'Amaterasu, Glyphe de protection contre le mal, Rempart d'Eau, Vitesse de la cascade, Voie vers la paix intérieure

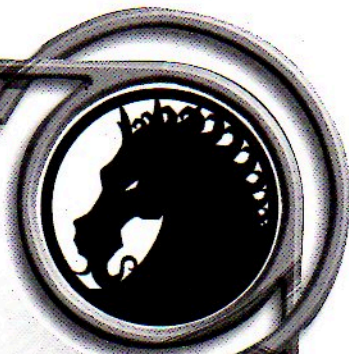


Après être sortie avec les honneurs de l'école de la famille Iuchi, Iuchi Shoan, une jeune et modeste shugenja devint la *Josei-kateikyoshi* (gouvernante) des deux enfants de Shinjo Yokatsu. Elle chantait et leur racontait des histoires comme personne et leur apprit la sagesse de Rokugan ainsi que celle que le Clan a retirée de ses pérégrinations au-delà de ses frontières.

Alors qu'elle accompagnait les enfants de Yokatsu - Shono et Shonoko avaient 5 et 7 ans à l'époque - au cours d'un voyage sur les terres du Clan du Lion, leur caravane fut attaquée par des bandits. Pendant que les samurai du Clan se jetaient sur les assaillants armés de lances, Shoan prit la fuite, un enfant sous chaque bras.

Elle n'alla pas très loin et les bandits la cernèrent bientôt. Les samurai du Clan, après s'être regroupés, firent fuir les brigands et partirent à leur recherche : ils les découvrirent tous les trois, protégés par le sort "Rempart d'Eau" qu'elle avait lancé.

Quelques jours plus tard, Yokatsu eut vent de son courage et ajouta le mot "Hori", qui veut dire "douve", à son nom de famille.

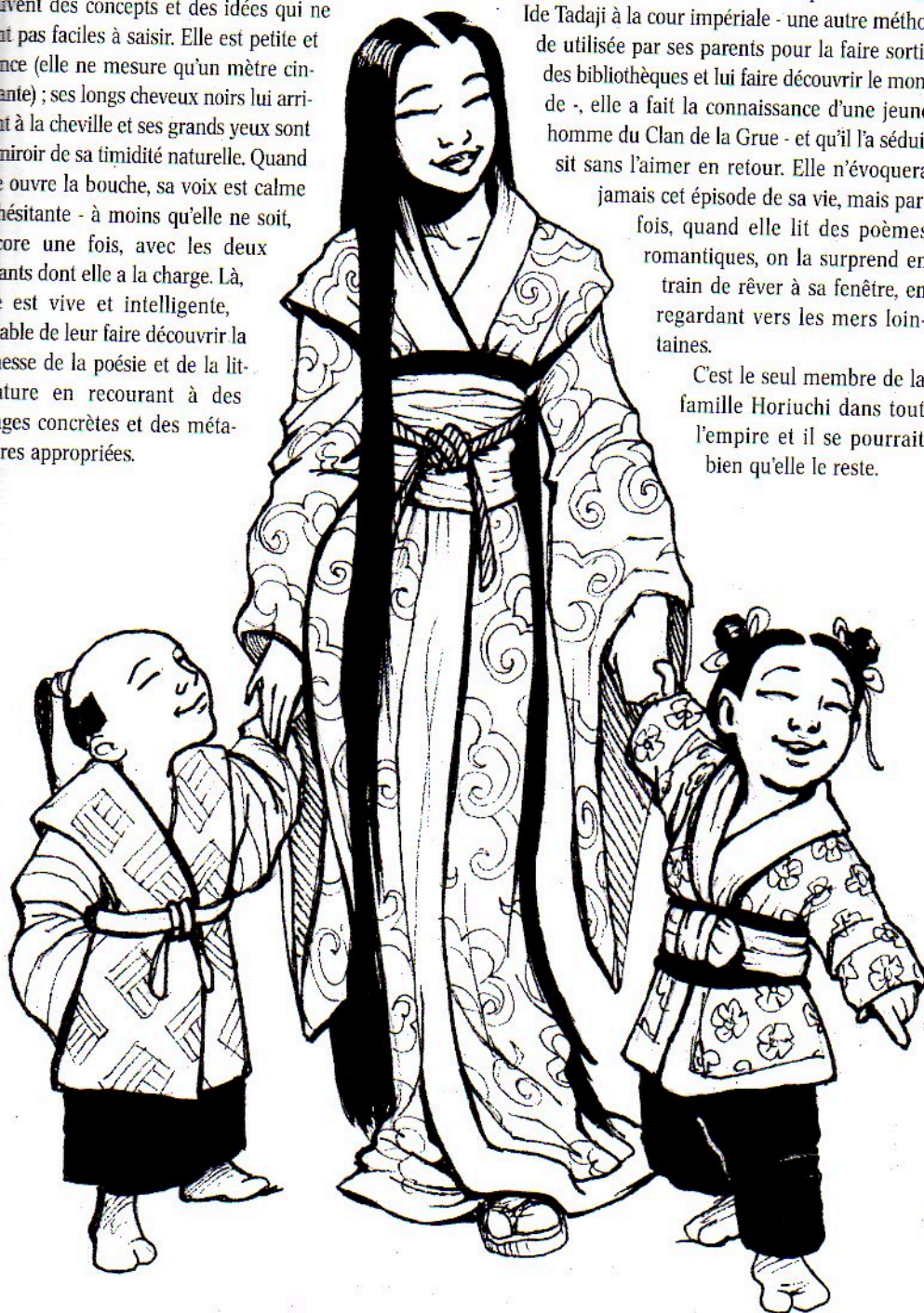


Shoan est une femme pacifique, portée à la solitude et à la lecture des grands maîtres de la littérature Bokugani. On pourrait ne voir en elle qu'une femme timide et studieuse, mais quand elle s'occupe des enfants, Shoan est l'exubérance même et son rire résonne dans la pièce. Elle est très intelligente et, quand on arrive à la persuader d'ouvrir la bouche, elle évoque souvent des concepts et des idées qui ne sont pas faciles à saisir. Elle est petite et mince (elle ne mesure qu'un mètre cinquante) ; ses longs cheveux noirs lui arrivent à la cheville et ses grands yeux sont le miroir de sa timidité naturelle. Quand elle ouvre la bouche, sa voix est calme et hésitante - à moins qu'elle ne soit, encore une fois, avec les deux enfants dont elle a la charge. Là, elle est vive et intelligente, capable de leur faire découvrir la richesse de la poésie et de la littérature en recourant à des images concrètes et des métaphores appropriées.

Les parents de Shoan passent le plus clair de leur temps à essayer de marier leur fille aux jeunes célibataires du Clan de la Licorne, puis à ceux d'autres Clans, mais Shoan est toujours célibataire et la plupart des jeunes samurais la trouvent un peu mièvre et studieuse à leur goût. On murmure dans son dos que lorsqu'elle faisait office de secrétaire particulière de

Ide Tadaji à la cour impériale - une autre méthode utilisée par ses parents pour la faire sortir des bibliothèques et lui faire découvrir le monde -, elle a fait la connaissance d'une jeune homme du Clan de la Grue - et qu'il l'a séduit sans l'aimer en retour. Elle n'évoquera jamais cet épisode de sa vie, mais parfois, quand elle lit des poèmes romantiques, on la surprend en train de rêver à sa fenêtre, en regardant vers les mers lointaines.

C'est le seul membre de la famille Horiuchi dans tout l'empire et il se pourrait bien qu'elle le reste.



MOTO SANJO 472 - ?? (SUITE)

Quoi qu'il en soit, les descendants de Moto Sanjo perçoivent toujours le rire dément de leur ancêtre quand des créatures de l'Outremonde sont à proximité. Et même si on peut le considérer comme un signal d'alerte très rustique (on l'entend même si on ne peut pas voir la créature), ce phénomène est très démoralisant : le personnage ne tiendra jamais compte de son meilleur dé tant qu'il combattra dans l'Outremonde. Ce dernier peut cependant neutraliser ce malus pendant un jour s'il réussit un jet d'honneur contre un ND de 10.



CHAPITRE CINQ



Archétypes
du Clan de la Licorne



des

le Livre Cinq Anneaux

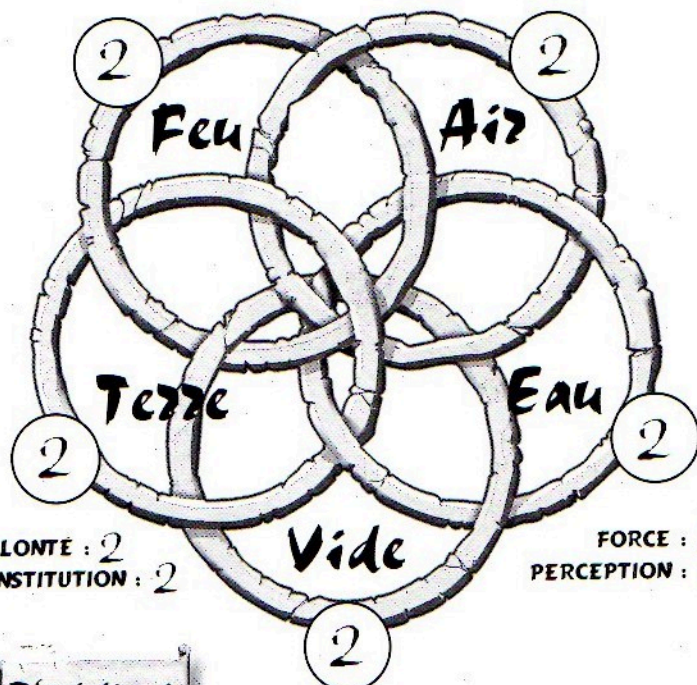
AGILITÉ : 2
INTELLIGENCE : 2

REFLEXES : 2
INTUITION : 4

NOM : Diplomate de la famille Ide

CLAN DE LA LICORNE

PROFESSION : Émissaire



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 3

Réputation :
114

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Bénédiction de Bentei	+3
Chantage	+2
Clairvoyant	+2
Éloquent	+2
Lire sur les lèvres	+2
Lien de dépendance	-4
Sombre secret	-5

INITIATIVE

1 D 10 + 2

ARME PRINCIPALE

Aucune

ARMURE PRINCIPALE

Aucune

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ

(REFLEXES X 5 + ARMURE)

10

COMPÉTENCES

Commerce	1
Connaissance (gaijin)	1
Courtisan	2
Droit	1
Enquête	1
Équitation	1
Étiquette	1
Kenjutsu	1
Séduction	2
Shintao	1
Sincérité	2

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

École : Ide

Rang : 1

TECHNIQUES

Le cœur parle

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 3

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

DIPLOMATE DE LA FAMILLE IDE

A en croire certains, c'est le sang de Ide lui-même qui coule dans vos veines. Et effectivement, ça semble bien être le cas. Quand vous traversez une pièce, tous les regards convergent vers vous et quand vous ouvrez la bouche, les conversations meurent d'elles-mêmes, les différents intervenants succombant au magnétisme de votre voix. Plus jeune, vous étiez déjà une diplomate-née et vous avez parfaitement assimilé les techniques mises au point par votre famille.

Quand vint pour vous le jour de mettre en pratique ces connaissances au Palais d'Émeraude, au cœur même de la capitale de l'Empire éponyme, votre premier échec vous a surprise et consternée. Vous avez été effondrée de constater que la rumeur, selon laquelle les autres Clans ne voient dans le Clan de la Licorne qu'un ramassis de bouffons mal lavés et mal dégrossis, était fondée. Ils pensent tout simplement que ceux de votre Clan ne comprennent rien aux règles qui régissent la cour impériale.

Mais vous les connaissez et les comprenez parfaitement - si parfaitement. Et vous avez compris la façon dont Bayushi Kachiko, l'épouse du daimyo du Clan du Scorpion, utilise ces règles à son profit. Vous avez beaucoup appris en l'observant et vous avez compris comment parvenir à vos fins. Vous l'avez regardée faire, vous avez assimilé chaque geste, dans toutes ses nuances, vous avez vu comment elle jouait sur la corde soit de la séduction, soit de la menace. Et vous avez décidé, à votre tour, d'utiliser ses méthodes, tout en les dissimulant soigneusement derrière le masque de votre "bêtise barbare". Mais là où Kachiko tourmentait, vous alliez séduire, prenant à leur propre jeu ces Rokugani si "civilisés" qui pensent qu'ils vous ont doublée, alors que de fait c'est vous qui avez manipulé les événements à votre profit.

Et une fois que vous avez mis votre plan en œuvre, le succès a été rendez-vous - et quel succès ! Vous avez partagé la couche de diplomates de nombreux Clans et profité de leur sommeil pour prendre connaissance du contenu de leurs lettres de créance pourtant scellées. Cela fait, vous vous glissiez hors de leur chambre, faisant semblant de retenir à grand peine des larmes de honte tout en tâtant discrètement le sceau dissimulé dans les replis de votre kimono. Vous avez appris, en outre, que lorsque la passion embrase les esprits, ceux-ci retiennent moins facilement les secrets.

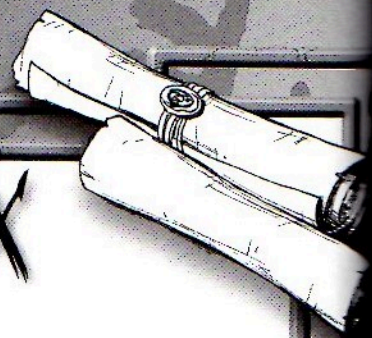
Vous avez commis une erreur toutefois. Vous êtes tombée enceinte des œuvres du daimyo d'un autre Clan. Vous avez tenu votre gros-

sesse secrète et, après sa naissance, avez confié l'enfant à une domestique de confiance. Puis vous l'avez publiquement adopté, comme s'il était le vôtre. Vous chérissez cet enfant, mais vous ne pouvez lui révéler la vérité sur les circonstances de sa conception car si elles venaient à être connues, une guerre pourrait éclater.





le Livre des Cinq Anneaux



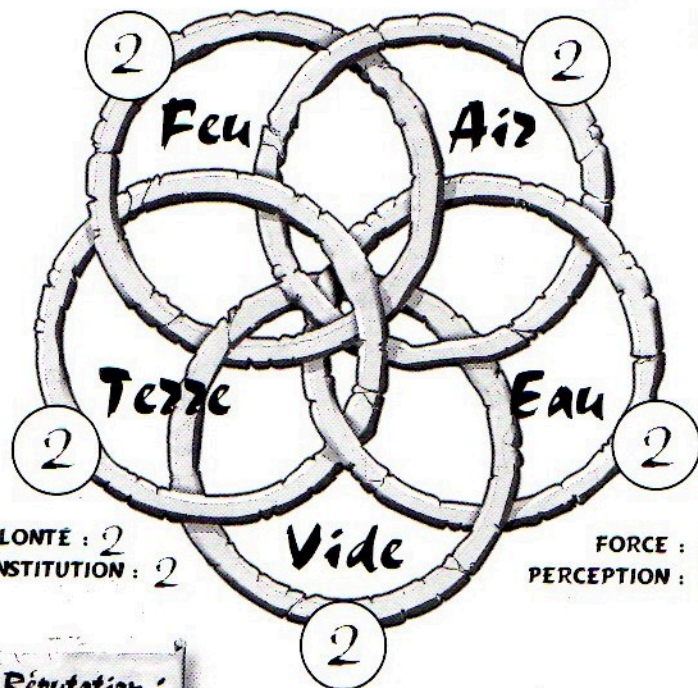
AGILITÉ : 3
INTELLIGENCE : 2

RÉFLEXES : 2
INTUITION : 3

NOM : Moine de la famille Iuchi

CLAN DE LA LICORNE

PROFESSION : Shugenja



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 3

Réputation :
114

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Chanceux	+3
Rapide	+3
Résistance magique	+6
Impétueux	-2

INITIATIVE

1 D 10 + 2

ARME PRINCIPALE

Bo (2g2)

ARMURE PRINCIPALE

Aucune

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ

(RÉFLEXES X 5 + ARMURE)

10

COMPÉTENCES

Bojutsu	2
Calligraphie	2
Chasse	1
Défense	1
Équitation	2
Étiquette	1
Herboristerie	1
Corps à corps (Jinjutsu)	1
Méditation	1
Shintao	1
Théologie	1

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

École : Iuchi

Rang : 1

SORTS

Sensation, Communion, Invocation,
Contre-sort, Cœur de la nature,
La goutte d'âme, Bénédiction de
Uki, Colère d'Amaterasu, Les
Terres Brûlées, Volonté absolue

GLOIRE : 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

MOINE DE LA FAMILLE IUCHI

Vous êtes un saint homme, même si la plupart des austères jeteurs de sorts rokugani le nient. Contrairement à eux, la joie de vivre habite votre cœur. Vous avez passé votre vie à rechercher l'illumination en vous frottant au monde. Et si ce que vous y avez découvert ne vous a pas apporté l'illumination tant recherchée, du moins cette connaissance a-t-elle illuminé votre cœur.

Tout vous sourit. L'univers vous connaît et ne vous fera aucun mal, car vous le comprenez. Le mal s'abat sur tous ceux qui ne connaissent pas l'illumination autour de vous, mais vous laissez indenne. Votre profonde compréhension de l'ordre céleste transparaît dans la magie qui est votre fonds de commerce et les sorts de vos contradicteurs chagrins vous renforcent dans votre foi. Vous, bien entendu, vous voulez venir en aide à ces âmes en peine, les libérer des chaînes qui les attachent, dans un morne simulacre de vie monastique, à une autre incarnation jusqu'à ce qu'enfin, elles comprennent le sens du Tao de Shinsei. Vous aimez vous entretenir avec elles de leur religion et des innombrables Fortunes auxquelles elles adressent des prières. Vous êtes prompt à pointer les sophismes de leurs croyances, ainsi que les points du Tao qu'elles comprennent mal.

Parfois, en plus de se moquer de vous, ils se gaussent aussi de votre nom. Quand cela se produit, vous ne pouvez que vous réjouir du fait que seul celui qui a reçu l'illumination peut prononcer votre nom. Et que ceux qui n'y parviennent pas devraient se souvenir que vous n'êtes pas seulement capable de le prononcer : c'est le vôtre depuis que vous êtes né.

Inutile de préciser que la vivacité d'esprit vous a valu un grand nombre de duels. C'était à prévoir quand on a affaire à des érudits présomptueux qui ne perçoivent pas le sens réel de l'illumination. D'ordinaire, vous résolvez la plupart des conflits nés de vos discussions passionnées d'un coup de *bo* sec et rapide. C'était à prévoir. Enfin... Un tel chaos est la matière même dont sont faits les défis, et les défis donnent le jour à la conquête et la victoire mène à l'illumination. En conséquence de quoi, même le shugenja le plus obtus de Rokugan a un rôle à jouer dans votre vie.





des

le Livre des Cinq Anneaux

NOM : Chasseur de la famille Moto

AGILITÉ : 2
INTELLIGENCE : 2

REFLEXES : 2
INTUITION : 1

CLAN DE LA LICORNE

PROFESSION : Bushi

INITIATIVE

1 D 10 + 2

ARME PRINCIPALE

Katana d'excellente qualité (Ag2)

ARMURE PRINCIPALE

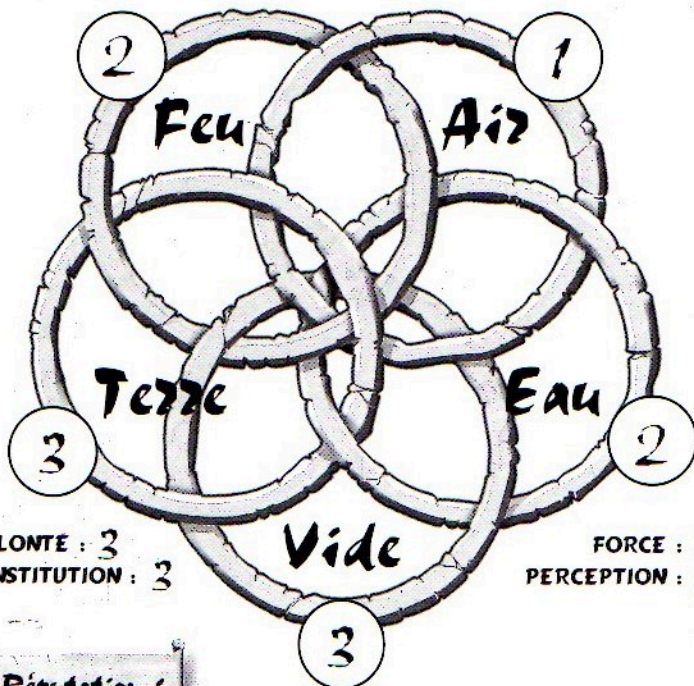
Armure lourde d'excellente qualité

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ

(REFLEXES X 5 + ARMURE)

10 (23 avec armure /

techniques de combat)



VOLONTÉ : 3
CONSTITUTION : 3

FORCE : 3
PERCEPTION : 2

Réputation :
127

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Intègre	+2
Objet gaijin	+2
Dépendant	-3
Faible	-5
Malédiction de la famille Moto	(1)

COMPÉTENCES

Art de la guerre	1
Chasse	2
Connaissance (Outremonde)	2
Défense	1
Discretion	1
Équitation	2
Corps à corps (Jujutsu)	1
Kenjutsu	3
Méditation	1
Naginata	1
Tir à l'arc	2

BLESSURES

6	0
6	-1
6	-2
6	-3
6	-4
6	Epuisé
6	Coma
6	Mort

Ecole : Moto Rangs : 1

TECHNIQUES

Pureté du souffle

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

CHASSEUR DE LA FAMILLE MOTO

ne vous êtes jamais ouvert à quiconque. Et quand vous n'arrivez plus à chasser ce souvenir, vous retournez dans l'Outremonde et tuez quelques-unes de ces... de ces *choses* jusqu'à ce que votre esprit cesse à nouveau de vous tourmenter.

Tirez juste une longue bouffée au "divin bambou" et vous ne penserez plus à votre histoire. Vous voulez la chasser de votre esprit. Vous voulez la chasser de votre esprit pour de bon.

Les choses pour vous avaient plutôt mal commencé. Vous avez compris, dès que vous avez réalisé exactement ce que signifiait le fait d'être issu de la famille Moto, que la vie ne vous serait pas douce. Pour commencer, un nom souillé pour l'éternité parce que l'âme de certains de vos ancêtres a été dévorée par les horreurs de l'Outremonde. Ensuite, une lutte de tous les instants contre les pouvoirs maléfiques de Fu Leng, uniquement pour essayer de réhabiliter votre nom. Une tâche ardue en vérité, mais votre esprit était tel l'acier. Ils avaient tort, bien sûr, mais vous vous en moquiez. Maintenant, ils disent que vous avez découvert le vrai sens du Tao de Shinsei, que vous comprenez la vérité essentielle qu'est le "non-être". Peut-être vous rapprochez-vous ainsi de la vérité, car quand les vapeurs d'opium pénètrent dans vos poumons, en vérité, vous oubliez qui vous êtes.

Dans le temps, la joie de vivre vous habitait, aussi, mais c'était avant que l'Outremonde ne vous dépouille d'une partie de votre âme. Vous aimiez la musique et la poésie et partir à l'aube pour une partie de chasse au faucon. Vous perceviez l'énergie de l'univers et elle vous aidait à aller de l'avant.

Plus maintenant. Plus depuis que vous vous êtes retrouvé face à la créature qui fut un jour votre lointain aïeul. Vous avez reconnu ses traits, aussi flétris fussent-ils, d'après le portrait conservé dans la famille. Vous avez reconnu son armure également : elle portait les petits ornements propres à votre lignée avant que la famille Moto ne se mette à ne porter que du blanc. Vous saviez que c'était lui. Et vous l'avez affronté. Les autres ont fui, mais vous étiez isolé. Vous l'avez affronté parce que vous deviez le faire. Certes, vous avez fini par le tuer, mais vous vous demandez souvent aujourd'hui qui a réellement remporté ce combat. Et c'est la raison, bien entendu, pour laquelle vous êtes devenu l'esclave de l'opium.

Les autres, ils pensent que vous êtes brave et maintenant que vous avez prouvé votre valeur, les plaisirs temporels, ceux de la table, ceux de l'art, ceux de la chair et ceux du jeu, ne vous attirent plus. Parfait. Ils peuvent bien le penser. Tout ce que vous voulez, c'est uniquement une autre dose de cet opium, qui vous fait oublier ce jour sombre, et toutes les conséquences qu'il a eues et dont vous





des le LIVRE Cinq Anneaux

AGILITÉ : 2
INTELLIGENCE : 3

RÉFLEXES : 3
INTUITION : 3

NOM : Maître caravanier de la famille Shinjo

CLAN DE LA LICORNE

PROFESSION : Émissaire

INITIATIVE

1 D 10 + 3

ARME PRINCIPALE

Nakizashi d'excellente qualité (2g2)

ARMURE PRINCIPALE

Aucune

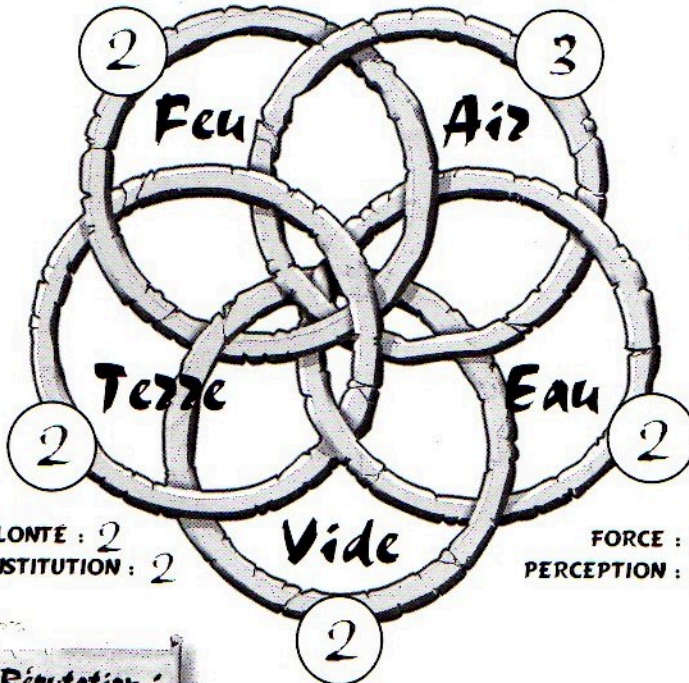
ND POUR ÊTRE TOUCHÉ

(RÉFLEXES X 5 + ARMURE)

15

COMPÉTENCES

Droit	2
Artisanat (sellerie)	1
Barde	1
Cérémonie du thé	2
Commerce	3
Connaissance (gaijin)	2
Enquête	2
Équitation	2
Étiquette	3
Méditation	1
Poésie	1
Sincérité	3
Défense	1



VOLONTÉ : 2
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 2

Réputation :
134

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/
DÉSAVANTAGES

Relation	+3
Relation	+3
Amputé (main gauche)	-3
Petit	-3
Phobie (combat)	-2

BLESSURES

4	0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	Epuisé
4	Coma
4	Mort

École : 1de Rangs : 1

TECHNIQUES

Le cœur parle

GLOIRE : 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

HONNEUR : 2

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □

POINTS D'EXPÉRIENCE :

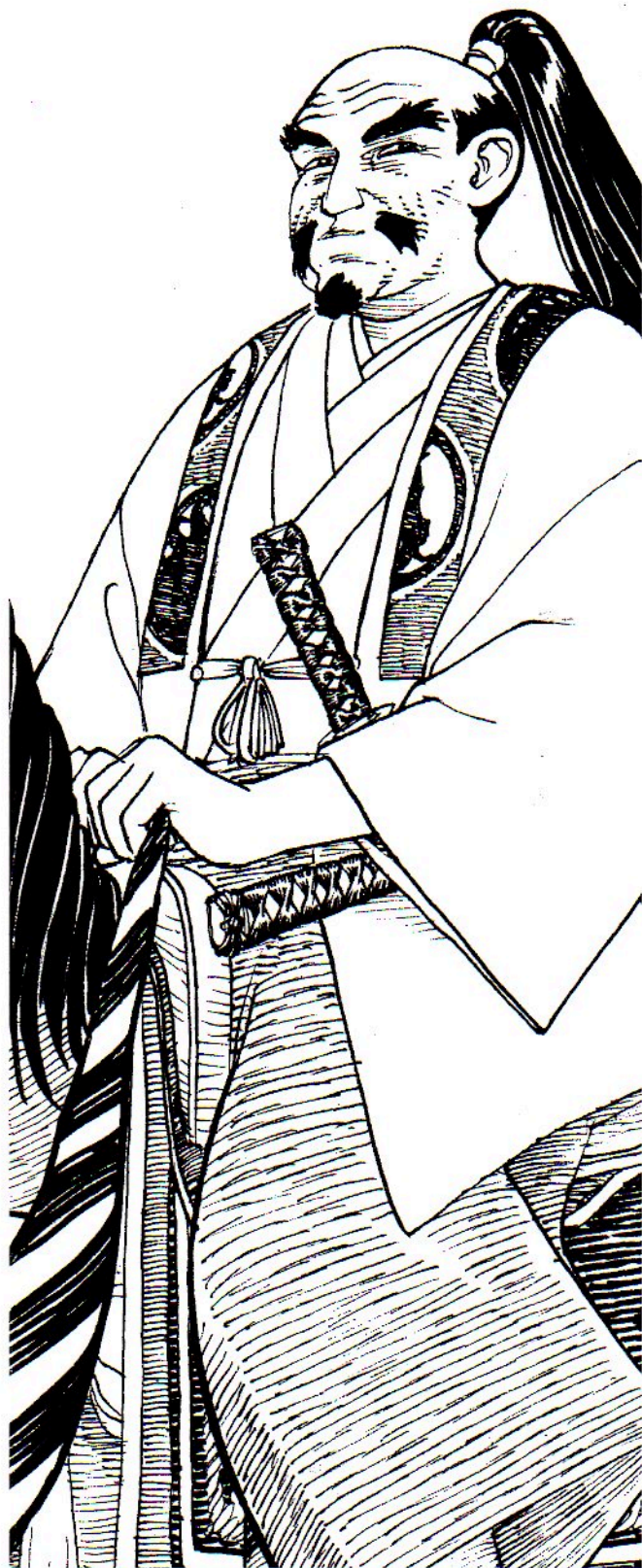
MAÎTRE CARAVANIER DE LA FAMILLE SHINJO

Vous êtes le plus jeune de deux jumeaux. Durant votre enfance, vous avez vécu dans l'ombre de votre frère aîné, au sens propre comme au sens figuré. Il était grand, fort et rapide, tandis que vous étiez petit et chétif. Vous lui serviez régulièrement de souffre-douleur. Pire encore : quand ses amis ou n'importe quelle brute étaient dans les parages, ils se joignaient à lui. Même les plus petits parvenaient à vous battre car ils semblaient avoir la grâce et la force - et, la plupart, du temps, la taille nécessaire.

Vous avez essayé d'apprendre. Vous avez étudié l'art du kenjutsu, même si cette discipline vous rendait nerveux, mais chaque leçon vous laissait couvert de bleus. Un jour pourtant, vous avez essayé de résister. Vous vous êtes saisi d'un tanto pour vous défendre contre votre frère, mais ce dernier s'est emparé du wakizashi de votre père et d'un coup puissant, rapide et net, il vous a coupé quatre doigts de la main gauche. On vous réprimanda pour avoir taché le bois ouvragé de votre sang et on fit cadeau du wakizashi à votre frère. Et depuis, cet événement s'est imprimé de façon indélébile dans votre esprit.

Votre père favorisa votre frère en tout, mais votre mère vit le pouvoir de votre sourire et vous a épaulé. Elle s'est débrouillée pour vous faire admettre à l'école de la famille Ide, un lieu d'enseignement où vous n'auriez plus à redouter ni les épées, ni les combats, ni la force. Là, on reconnaissait toutes les aptitudes et on appliquait les principes du bushido à ceux auxquels le destin fermait les portes du métier des armes. Là, on vit dans votre infirmité une force, car elle soulignait de façon particulièrement évidente que vous ne sauriez - pourriez - tirer le sabre contre un interlocuteur.

Ignorant joyeusement le mépris des samurai pour le commerce, vous avez suivi les enseignements d'un maître caravanier. Depuis, vous avez voyagé et vu plus de choses que ces bushi qui se donnent tant d'importance. Et bien que vous ayez toujours peur des armes, vous êtes aujourd'hui heureux de vivre. Vous racontez des blagues, souriez plus qu'à votre tour et régalez tout le monde avec vos haïku. Les sarcasmes et les remarques des bushi arrogants ne vous atteignent plus car, en fin de compte, vous savez qu'ils devront passer par vous pour acquérir tous les objets dont ils ont besoin.

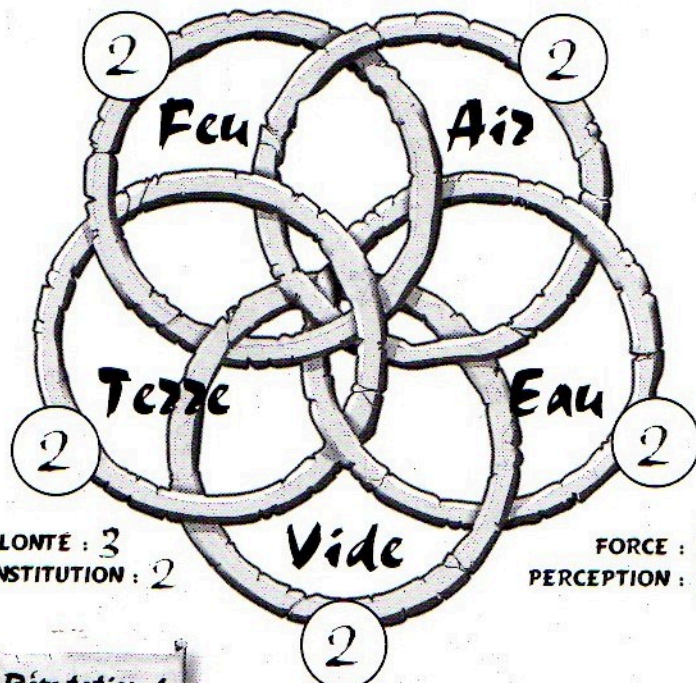




des le Livre Cinq Anneaux

AGILITE : 3
INTELLIGENCE : 2

REFLEXES : 4
INTUITION : 2



VOLONTE : 3
CONSTITUTION : 2

FORCE : 2
PERCEPTION : 2

Réputation :
117

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/ DÉSAVANTAGES

Force de la Terre +2
Sens de l'équilibre +2
Oubliée (gloire) -3
Possédée -2
Présomptueuse -3

BLESSURES

4 0
4 -1
4 -2
4 -3
4 -4
4 Épuisé
4 Coma
4 Mort

TECHNIQUES

Chevaucher en harmonie

NOM : " Vierge de bataille " de la
famille Otaku

CLAN DE LA LICORNE

PROFESSION : " Vierge de bataille "

INITIATIVE

1 D 10 + 4

ARME PRINCIPALE

Katana d'excellente qualité (Ag2)

ARMURE PRINCIPALE

Armure légère

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ

(REFLEXES X 5 + ARMURE)

20 (25 en armure)

COMPÉTENCES

Art de la guerre	2
Chasse	2
Courtisan	1
Défense	2
Équitation	2
Étiquette	1
Kenjutsu	1
Méditation	1
Shintao	1
Sincérité	1
Tir à l'arc monté	1
Lance	2

École : Otaku

Rang : 1

GLOIRE : 0

☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HONNEUR : 3

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

POINTS D'EXPÉRIENCE :

" VIERGE DE BATAILLE " DE LA FAMILLE OTAKU

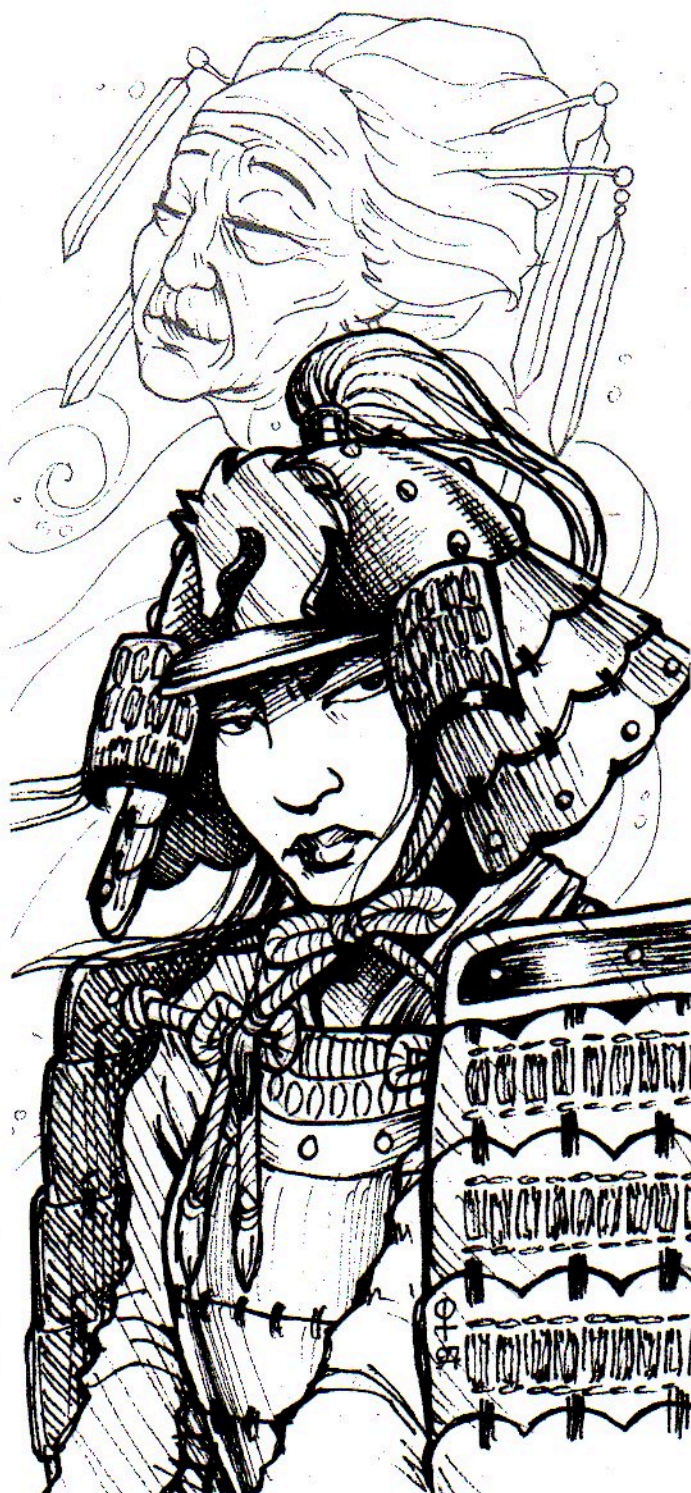
Vous êtes promise à un destin exceptionnel. Du moins, c'est ce que ne cesse de vous répéter l'esprit de votre vénérable grand-mère. Donc ce doit être vrai. C'est pour vous un grand honneur que d'être l'objet de l'attention de votre ancêtre (et ce, même si son impétuosité naturelle lui a valu d'être démembrée par un ogre affamé, juste après la naissance de votre mère) et vous faites donc de votre mieux pour être à la hauteur de ses attentes.

Vous espérez seulement que votre courage sera à la hauteur du défi, car votre grand-mère a placé la barre très haut. Elle attend de vous que vous soyez tout ce qu'elle voulait être - même si, bien entendu, elle n'y est pas parvenue. Vous vous dites que vous avez peut-être hérité de son dharma.

Votre grand-mère vous épaula en toute circonstance. Quand le chemin est traître, elle vous empêche de tomber par la force de son chi et quand vous êtes blessée au combat, son esprit supporte une partie de votre douleur. Elle est à vos côtés au combat, vous prêtant son courage et sa force afin que vous puissiez affronter les adversaires les plus redoutables. Elle vous encourage en toute chose, a de grands plans pour vous et vous fait part de la fierté et de l'admiration que lui inspirent vos hauts faits. Elle dit qu'elle vous aidera à invoquer votre licorne quand le moment en sera venu.

Malheureusement, sa présence a également des conséquences fâcheuses parfois. Quand, en plein combat, son emportement et sa surexcitation, tandis qu'elle encourage vos succès ou critique vos échecs, vous empêchent de vous concentrer parfaitement. Quand sa voix, pressante et enjôleuse, que seule vous pouvez entendre, vous empêche de suivre le fil de vos propres conversations : certains de vos interlocuteurs, et cela est arrivé souvent, pensent alors que vous avez une bien faible capacité de concentration, voire, pire, qu'ils ne vous inspirent aucun respect.

Quand, enfin, elle vous demande de relever des défis insurmontables. Il vous est difficile de l'ignorer, tout particulièrement quand l'honneur est en jeu. Vous vous levez donc parfois et combattez, alors même que des samurai des Clans du Lion ou du Crabe chercheraient leur salut dans la fuite. Cela a déjà failli une fois vous coûter la vie. Mais vous n'osez pas mettre en doute son jugement. Après tout, il s'agit de votre ancêtre vénérable et vous lui devez le respect. Pour en faire ce que vous voulez, vous devez d'abord lui inspirer le respect. Et cela signifie suivre la voie qu'elle a tracée pour vous et réussir là où elle a échoué.





APPENDICES





I : STRATÉGIES ET TACTIQUES

Le poids de la cavalerie dans l'art de la guerre rokugani

DE LA SELLE ET DE L'ÉTRIER

Mis à part de nouvelles techniques de dressage de chevaux, l'ensemble selle-étriers constitue sans aucun doute la découverte la plus révolutionnaire du Clan de la Ki-rin au cours de ses pérégrinations vers l'ouest. Les membres du Clan étaient déjà, jusqu'à cette découverte, considérés comme les maîtres de l'équitation à cru (qui resta la seule manière de monter à cheval, jusqu'au retour du Clan de la Licorne), mais cette technique présente de nombreux inconvénients : elle requiert du cavalier un sens aigu de l'équilibre et une force exceptionnelle dans les jambes (les personnages doivent maîtriser la compétence "Équitation" au rang 3 pour monter à cru en situation de stress).

L'un des premiers peuples qui croisa la route du Clan de la Ki-rin lors de son périple était composé de cavaliers nomades chevauchant de grandes montures (le cheval gaijin) sellées à l'aide de peaux d'animaux tannées et séchées, elles-mêmes attachées sous le ventre de l'animal. Ce nouvel équipement possédait en outre des prises pour les pieds, fixées sous la selle, qui permettaient au cavalier de se tenir debout. Cette nouvelle combinaison selle-étriers offrait non seulement au cavalier un surcroît d'équilibre et de confort, mais lui permettait aussi de ne plus se concentrer uniquement sur les risques de chute. Même les chevaux avaient l'air de mieux supporter les cavaliers, ce qui les rendait plus performants aussi bien lors des déplacements que lors des combats.

Durant ces mêmes combats, les cavaliers pouvaient se dresser sur leurs étriers, ce qui leur permettait de manier plus facilement des armes d'hast en particu-

lier. Cette possibilité est également à l'origine d'un nouveau type d'unités, les archers montés. En pouvant chevaucher "debout", les archers disposent de l'espace nécessaire. Et de fait, le dai-kyu (ou "arc à cheval") n'existait pas à Rokugan avant le retour du Clan de la Licorne.

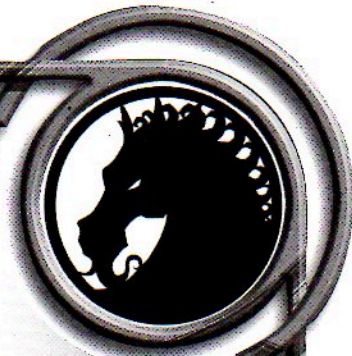
LE RÔLE DE LA CAVALERIE DEPUIS LE RETOUR DU CLAN DE LA LICORNE

Avant le retour du Clan de la Licorne, la guerre à Rokugan se résumait à des batailles rangées d'infanterie. Les généraux ennemis alignaient leurs troupes qui, l'arc à la main, devaient avancer en tirant vers la ligne de front en espérant que les pertes ennemies seraient plus importantes que les leurs. Lorsque l'un des deux camps battait en retraite, le vainqueur poursuivait son avancée aussi loin que possible. Cet état de fait perdura jusqu'au retour du Clan de la Licorne. L'introduction de la cavalerie dans l'art de la guerre rokugani obligea tous les combattants de l'Empire à prendre du recul et à repenser leurs stratégies. On imagine aisément, en effet, que le spectacle d'un combattant pesant parfois dix fois plus lourd qu'un fantassin et chargeant à pleine vitesse, une première sur les champs de bataille de Rokugan à cette époque, puisse glacer les sangs des hommes à pied. Les réactions des généraux des autres Clans furent partagées. Certains tentèrent d'apprendre, de copier et même d'adopter ce nouvel instrument de guerre, alors que d'autres jugèrent que l'utilisation du cheval était une félonie barbare indigne d'eux et refusèrent de reconnaître l'efficacité de ces nouvelles troupes. Ceux-là payèrent au prix fort leur trop grand attachement aux traditions.

Stratégie et tactiques

Bien que la cavalerie constitue une innovation redoutable dans l'art de la guerre à Rokugan, le Clan de la Licorne ne combat que lorsque cela s'avère nécessaire. Il a en effet choisi la voix pacifique, même si cela signifie faire des concessions, pour gagner le respect des autres Clans dans les domaines de la politique, de la culture et dans celui de l'art de la guerre : il est à cent lieues de vouloir provoquer la colère des autres Clans en faisant étalage de sa force, de son arrogance ou en se montrant présomptueux. Malgré cela, cependant, il arrive que la guerre éclate.

Sur le champ de bataille, le Clan de la Licorne utilise deux stratégies de base, l'une offensive, l'autre défensive, qui présentent l'avantage de pouvoir être facilement adap-



tées selon l'adversaire et la qualité du terrain (est-il favorable aux chevaux ?). On notera en outre que le Clan de la Licorne peut mobiliser la totalité de ses troupes à n'importe quel moment. Ces dernières comptent quasiment toujours deux chevaux pour un soldat, bien que tous les soldats ne soient pas des cavaliers. Le Clan de la Licorne peut déplacer ses troupes plus rapidement et plus efficacement que n'importe quel autre Clan à Rokugan, ce qui lui permet généralement de choisir le champ de bataille. Les forces armées du Clan de la Licorne sont constituées, à la base, de deux catégories de troupes, dont la cavalerie, qui se divise elle-même en quatre catégories.

L'INFANTERIE MONTÉE

Un des buts premiers de la guerre est de repousser l'ennemi hors de ses positions. Bien que la cavalerie ait l'avantage de la mobilité, elle a beaucoup de difficulté à soutenir une attaque frontale. Le Clan de la Licorne recourt donc à des troupes d'infanterie, mais à sa façon. Comme la majorité des troupes rokugani se déplacent à pied, l'infanterie montée du Clan de la Licorne représente la meilleure combinaison en termes de vitesse, de mobilité et de solidité. Elle peut ainsi rejoindre des positions déjà occupées plus rapidement que n'importe quelle unité d'infanterie, pour poursuivre ensuite le combat à pied. Sa vitesse de déplacement lui permet en outre, si nécessaire, de faire rapidement retraite, ce qui rend plus difficile d'éventuelles poursuites de la part de l'ennemi. L'équipement type des fantassins montés est le même que celui de tout bushi du Clan de la Licorne (armure lourde, daisho, etc.), auquel s'ajoute un arsenal d'armes d'hast. Pour préserver - très logiquement - la vitesse et la mobilité de l'infanterie montée, les chevaux ne sont pas caparaçonnés.

LA CAVALERIE LÉGÈRE

La clé de la tactique du Clan de la Licorne sur le champ de bataille réside dans sa faculté à prendre l'ennemi à revers et à l'encercler. Comme les batailles, à Rokugan, impliquent des déplacements d'hommes en grand nombre, les mouvements de troupes peuvent prendre un certain temps : la vitesse devient alors un atout essentiel. Les unités de cavalerie légère ont pour mission, avant toute chose, de servir d'éclaireurs à l'armée et d'attaquer l'ennemi de front et par l'arrière et, bien souvent, de s'en prendre aux camps ennemis ou à leurs renforts. Les bushi de la cavalerie légère sont armés de leur daisho, d'un yari et parfois du *dai-kyu* (arc à cheval) lorsqu'ils harcèlent l'arrière-garde enne-

mie. Ils ne portent qu'une armure légère (plastron, protection des avant-bras, etc.) et certains d'entre eux choisissent même de ne pas porter de casque. Tout comme pour l'infanterie montée, leurs montures ne sont pas caparaçonnées.

LA CAVALERIE INTERMÉDIAIRE ET LES ARCHERS MONTÉS

Grâce aux enseignements des nomades de l'ouest, qui ont appris aux membres du Clan de la Licorne à combiner la force meurtrière du *dai-kyu* à la mobilité que procure le cheval, les unités d'archers montés constituent l'arme la plus meurtrière de tout l'arsenal du Clan. Cette combinaison redoutable permet à ces unités de se déployer et de se déplacer à volonté, et ce n'importe où sur le champ de bataille.

La plupart des archers rokugani emploient le *yumi* dont l'utilisation la plus répandue consiste à viser la cible et à lui décocher une flèche. Les archers du Clan de la Licorne, outre qu'ils sont déjà servis par la puissance du *dai-kyu*, utilisent deux techniques de combat empruntées aux nomades : le tir en cloche et le tir par save. La première permet d'augmenter la portée du tir au détriment de sa précision. Mais cet inconvénient est très vite compensé lorsqu'une unité d'archers fait pleuvoir des centaines de flèches sur des troupes compactes. Cette technique permet aussi de tirer sur l'ennemi par-dessus sa propre infanterie en marche ou de l'arrière du champ de bataille. La seconde technique du tir par save (tous les archers lâchent leurs traits simultanément à un signal donné) permet, avec un minimum de discipline, de concentrer toute la puissance d'un groupe d'archers contre une unité ennemie. On imagine sans peine les effets d'un épais rideau de flèches sur une unité adverse en train de progresser.

Les bushi de la cavalerie intermédiaire et les archers à cheval portent le daisho, le *dai-kyu*, ainsi qu'une grande variété de flèches. Certaines unités, si l'on pense qu'elles auront à charger l'adversaire, sont aussi équipées du yari. Ces combattants portent tous les éléments de l'armure du bushi, à l'exception des protections pour les bras et du mempo, susceptibles de réduire le champ de vision et la liberté de mouvement du cavalier. Leurs montures sont protégées par une armure partielle, qui ne protège que les cuisses, le ventre et le museau.

LA CAVALERIE LOURDE

Au sommet de la hiérarchie des troupes de cavalerie, la cavalerie lourde représente l'unité maîtresse de l'armée du Clan de la Licorne. La cavalerie lourde est

ENNEMIS

On n'échappe pas à la mort

En échappant à ses ennemis

Plus un ami est cher, plus il sera un ennemi redoutable

La vie n'est que peur et souffrance

Ne vous contentez pas de promesses

La paix se gagne à la pointe de l'épée



quasiment toujours déployée au milieu de l'armée et a pour rôle principal de charger et, autant que possible, de briser les lignes adverses. Lorsque l'ennemi dispose également d'unités de cavalerie, c'est la cavalerie lourde qui est chargée de les contrer. L'équipement d'un cavalier de cette unité se compose de l'armure complète du bushi, du daisho et du yari. Les chevaux sont également protégés par une armure faite de longues plaques de métal flexibles ressemblant étrangement à des nageoires de poissons et servant à protéger les cuisses, le ventre, le cou et la tête. Cette protection augmente les chances de survie de la monture au cours des charges sans pour autant entraver sa mobilité.

LES SHIOTOME (LES "VIERGES DE BATAILLE")

Les "vierges de bataille" forment l'unité d'élite (et la plus fermée) du Clan de la Licorne. Son *esprit de corps** résulte du fait qu'elle est la seule unité exclusivement féminine de tout l'Empire. L'entraînement des "vierges de bataille" est le même que celui de tout autre futur bushi, mais l'enseignement qu'elles reçoivent en matière d'art de la guerre, que se soit individuellement ou collectivement, est beaucoup plus intensif. Leur férocité au cours des combats est comparable à celle des guerriers du Clan du Lion, mais leur vitesse et leur mobilité restent des caractéristiques propres du Clan de la Licorne. Elles forment la troupe de choc de l'armée de la Licorne, à tel point que certains considèrent que l'avenir du Clan et de son armée serait compromis si les *shiotome* ne leur apportaient plus leur soutien. Les "vierges de bataille" sont également les seules au sein du Clan à monter les fameux chevaux de guerre des Otaku. Une partie de leur entraînement consiste à créer des liens très rapprochés avec leur monture qui, à son tour, va apprendre à défendre sa cavalière si elle venait à être désarçonnée. La plupart des *shiotome* accepteraient de mourir pour sauver leur monture et sont persuadées que cette dernière en ferait de même pour elles.

Certains avancent que les unités de "vierges de bataille" bénéficient de la bénédiction de Otaku et de

Shinjo et quand elles chargent, un halo qui prend la forme d'une corne de licorne apparaît au-dessus de la tête de leurs chevaux. On n'a jamais pu prouver que ce phénomène ait une quelconque influence sur leurs victoires, qui s'expliquent sans doute plus par leur extraordinaire palette de compétences et de talents. Les "vierges de bataille", tout comme leurs montures, portent le même harnachement que les unités de cavalerie lourde.

* en français dans le texte

Note : les différentes stratégies exposées ci-après sont purement théoriques, c'est-à-dire qu'on considère que les conditions de combat sont idéales (temps, champ de bataille, moral...) et que l'ennemi réagira comme on s'y attend.

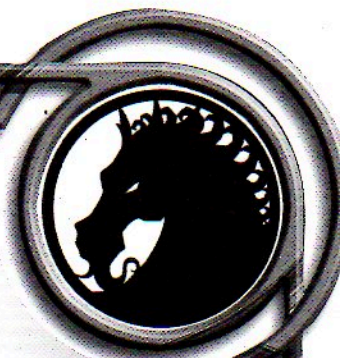
La stratégie offensive

Si le général des forces armées du Clan de la Licorne décide d'attaquer, il choisira de déployer ses troupes en formation triangulaire (cf. plan de bataille p. 93, "déploiement"), les *shiotome* constituant le fer de lance du dispositif, devant la cavalerie lourde, elle-même soutenue par l'infanterie montée. La cavalerie intermédiaire protège les flancs de la formation, soutenue par la cavalerie légère qui se tient à proximité. L'attaque proprement dite (phase I) commence par un mouvement des unités de cavalerie légère, qui tâchent de contourner les lignes ennemies pour les prendre à revers. Simultanément, la cavalerie intermédiaire et les archers à cheval attaquent les flancs de l'armée adverse et décochent leurs pluies de flèches. Enfin, en conservant la même formation que lors de leur déploiement initial, les "vierges de bataille" et les unités de soutien commencent leur avancée au trot.

La deuxième phase de l'affrontement (phase II) débute avec l'impact initial des "vierges de bataille". Si l'ennemi n'est pas directement anéanti par la charge, cette dernière, du fait des pertes et de l'impact, laissera ses troupes clairsemées. Sur les flancs, la cavalerie intermédiaire et les archers à cheval délaissent

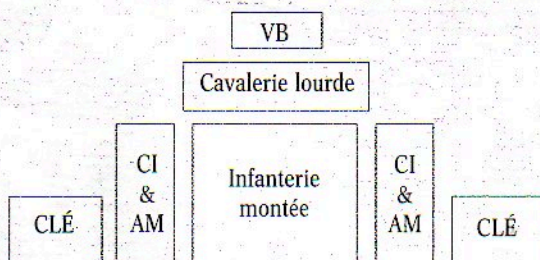
VB : vierges de bataille
CLÉ : cavalerie légère
CLO : cavalerie lourde

IM : infanterie montée
CI : cavalerie intermédiaire
AM : archers montés

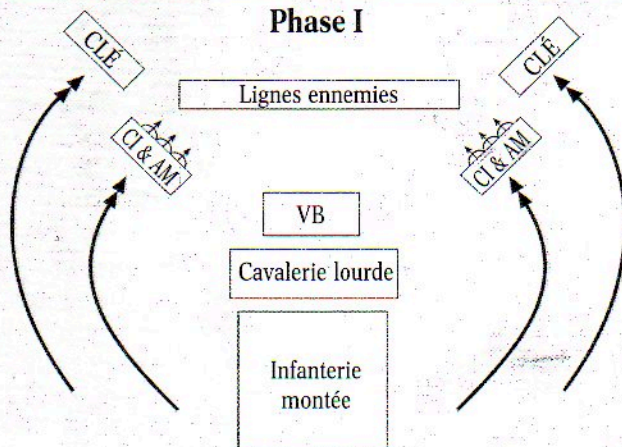


Stratégie offensive

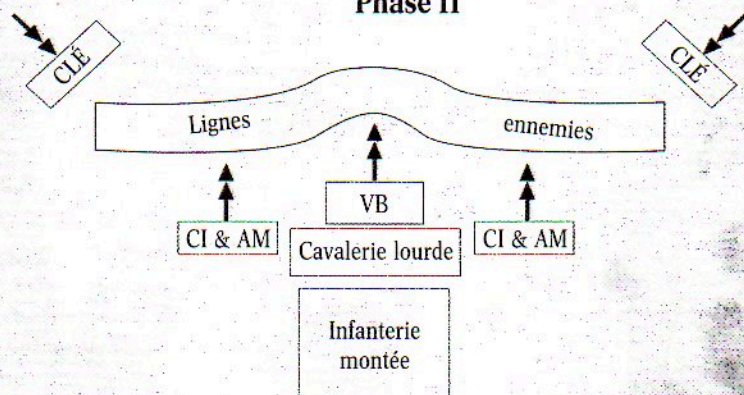
Déploiement



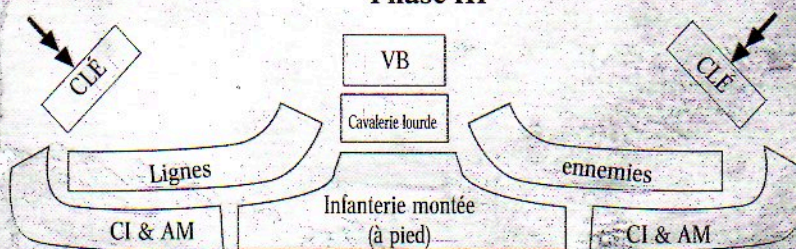
Phase I



Phase II



Phase III





leurs arcs et commencent à engager le combat au corps à corps. Depuis l'arrière, la cavalerie légère pousse l'adversaire à se retrancher dans ses propres positions afin de créer un espace de défense plus réduit.

L'attaque de front des "vierges de bataille", soutenues par la cavalerie lourde, achève de percer les lignes ennemies (phase III) ; l'infanterie montée, désormais à pied, empêche l'armée ennemie de se reformer. Sur les flancs, la cavalerie intermédiaire et la cavalerie légère terminent d'encercler les lignes adverses. La bataille s'achève alors par le harcèlement des troupes qui tenteraient de s'échapper, l'infanterie protégeant l'armée d'une éventuelle contre-attaque. Une fois les fuyards passés au fil de l'épée, on compte les têtes ennemies et on envoie à l'arrière tous les bushi et chevaux qui peuvent être sauvés afin qu'ils reçoivent des soins. Si pour une raison quelconque l'issue de l'affrontement s'inversait, la cavalerie couvrirait immédiatement la retraite de l'infanterie, puis prendrait la fuite à son tour. Il est très difficile pour de l'infanterie de rattraper des unités de cavalerie au galop !

La stratégie défensive

S'il devait arriver qu'un général du Clan de la Licorne ait à employer une stratégie défensive, il déciderait certainement de déployer ses forces en une ligne très étendue (si le terrain le permet - cf. plan de bataille p. 95, "déploiement"), l'infanterie montée (à pied) au centre, la cavalerie intermédiaire et les archers sur les flancs et enfin la cavalerie légère à l'extérieur. Les *shiotome* et la cavalerie lourde, de façon très surprenante, soutiennent l'infanterie depuis leurs positions à l'arrière. Alors que l'ennemi entame sa progression (phase I), la cavalerie intermédiaire et les archers montés décochent leurs traits tout en se repliant vers leurs lignes afin de rester hors de portée des tirs ennemis. La cavalerie légère attaque les flancs et les arrières de l'armée ennemie.

Si l'armée adverse réussit à passer ce barrage ininterrompu de flèches et continue d'avancer, le repli total de la cavalerie intermédiaire et des archers montés derrière l'infanterie marque la phase II de la bataille, tandis que les *shiotome* et la cavalerie lourde progressent de concert vers le front. Les unités qui se sont repliées emploient alors la technique du tir en cloche au-dessus de leurs propres troupes pour freiner l'avance des premières lignes ennemies. Les unités de cavalerie légère en ont profité pour prendre leurs positions mais n'attaqueront qu'au cours de la prochaine phase.

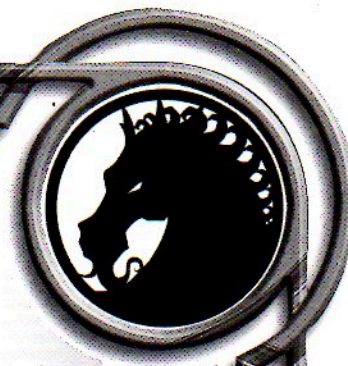
Harcelé par les flèches et menacé par la cavalerie du Clan de la Licorne sur ses flancs, le général adverse se voit contraint de battre en retraite afin de sauvegarder ses troupes. Si néanmoins il choisit de lancer ses forces aux corps à corps, on passe à la phase III de la bataille. Le barrage de flèches cesse et la cavalerie intermédiaire et les archers montés reprennent leur position d'origine pour repartir à l'assaut des flancs de l'armée adverse. C'est à ce moment que la cavalerie légère entre en action et attaque par l'arrière. Mais la plus grande surprise vient de l'infanterie, qui arrête d'avancer et laisse passer les unités des "vierges de bataille" et la cavalerie lourde qui chargent alors l'ennemi à pleine vitesse. Les forces ennemies sont, ici encore, encerclées, à cette différence près que l'infanterie se contente de maintenir les brèches dans ses lignes ouvertes et n'engage pas au combat.

Une fois encore, le gros des troupes ennemies anéanti ou en fuite, il ne reste plus qu'à prendre soin des blessés. Si l'assaut tournait mal pour le Clan de la Licorne, l'infanterie laisserait des brèches ouvertes dans ses lignes pour permettre aux *shiotome* de se replier, puis viendrait le tour de la cavalerie lourde et enfin de l'infanterie elle-même, qui se dresserait contre l'avance adverse. Une fois que la cavalerie est parvenue à se regrouper et si cela s'avérait nécessaire, elle couvrirait le repli des forces d'infanterie en leur donnant le temps nécessaire pour regagner leurs montures et entamer la retraite.

IMP : infanterie montée à pied

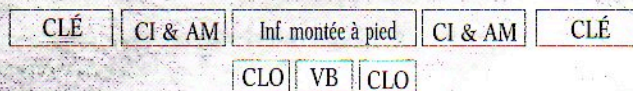
VB : vierges de bataille
CLÉ : cavalerie légère
CLO : cavalerie lourde

IM : infanterie montée
CI : cavalerie intermédiaire
AM : archers montés

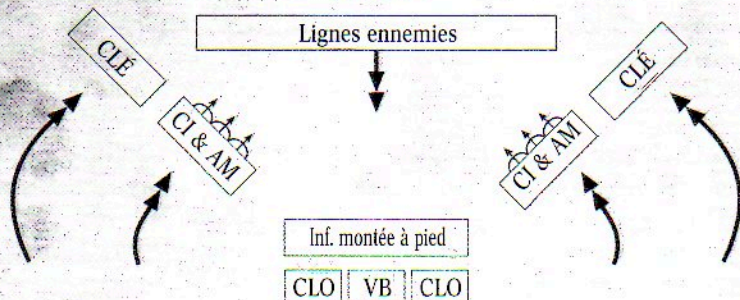


Stratégie défensive

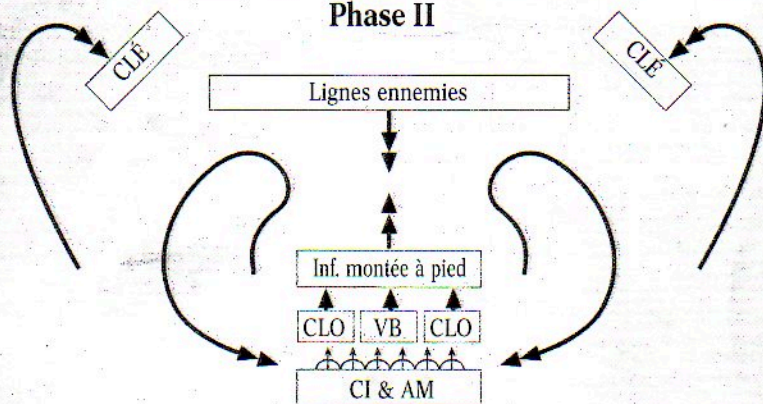
Déploiement



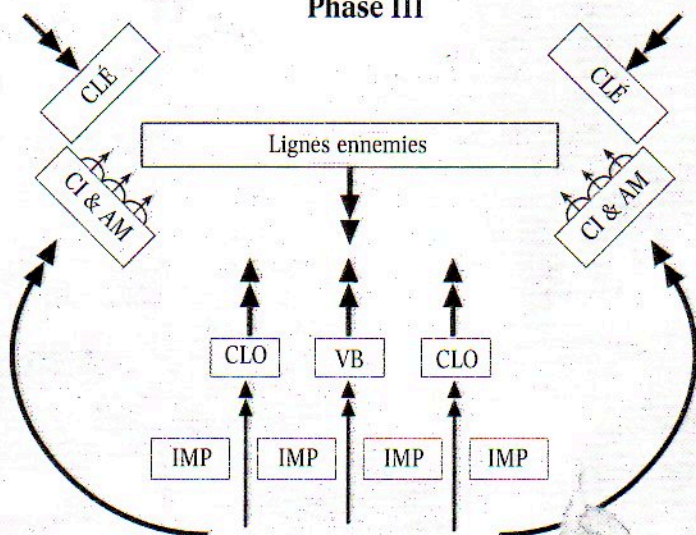
Phase I



Phase II



Phase III





*Commentaires sur
la stratégie militaire équestre
du Clan de la Licorne*

**LETTRE DE BAYUSHI SUJIKO
À AKODO UJINDEN.**

SCORPIONS

Ne jouez pas avec la
vérité
Vous n'avez rien à y
gagner, tout à y perdre
Les sourires matois
ne disent pas la vérité
Et un masque ne dis-
simule rien
Mais la morale rem-
bourse de la ruse en
nature.

Bonjour à vous, cousin, en ce grand jour, le septième du mois du Dragon de la septième année de règne de l'Empereur. Puisse la sagesse de Shinsei guider chacun de ses pas !

J'ai de très tristes nouvelles pour vous, cher cousin. Hier soir, je buvais avec le noble daimyo Shinjo Okinuwa du Clan de la Ki-rin, du moins c'est le nom qu'on lui donnait jadis. Le saké lui a délié la langue au point qu'il en devint intarissable. Quand l'alcool de riz fut froid et quand les geisha furent toutes rentrées dans leurs appartements, nous restâmes assis un moment et c'est alors qu'il me détailla le plan qui est joint à la lettre que mon frère vous a remise en mains propres.

Vous n'êtes pas sans savoir, cher cousin, que je ne suis pas doué pour la stratégie militaire. J'ai toutefois un don pour percer à jour les secrets. Un plan - surtout aussi clair et précis que celui-ci - serait sans nul doute un atout majeur entre les mains des ennemis de notre Empereur vénéré. Si ce document, et le savoir qu'il renferme, leur parvenait, ils pourraient rendre totalement inefficace la cavalerie du Clan de la Licorne.

Que l'honneur et la discrétion vous guident, cher cousin. Il est de mon devoir, en tant que loyal serviteur de l'Empereur, de vous faire parvenir ces informations afin de vous aider dans votre mission, qui consiste à protéger l'Empereur. Après tout, nous avons tous constaté la puissance de la cavalerie du Clan de la Licorne et ce qu'elle peut faire. Votre grand-père n'a-t-il pas commandé l'armée du Clan du Lion à la bataille de la Grande Falaise ? J'ai eu des échos de cette bataille, et je sais combien les troupes du Clan du Lion ont été désemparées face à la vitesse de la cavalerie de celui de la Licorne. Si ces histoires sont réelles, il vaudrait mieux qu'un tel document ne tombe point en de mauvaises mains. Je vous le transmets donc en espérant que la sagesse guidera l'usage que vous allez en faire.

Votre cousin,

Bayushi Sujiko

**LETTRE DE AKODO UJINDEN
À BAYUSHI SUJIKO.**

Cher cousin,

Vous avez eu tout à fait raison de m'envoyer ce document, Sujiko. Il est aussi dangereux que vous le pensiez, peut-être même plus encore. Quoi qu'il en soit, il est maintenant en sécurité chez moi, à l'abri des ennemis de l'Empereur.

Je vous joins cet autre document, qui détaille les faiblesses des stratégies et des formations du Clan de la Licorne. Je suis certain que vous, mon cousin du Clan du Scorpion, ne permettrez pas que ces plans tombent entre des mains mal intentionnées.

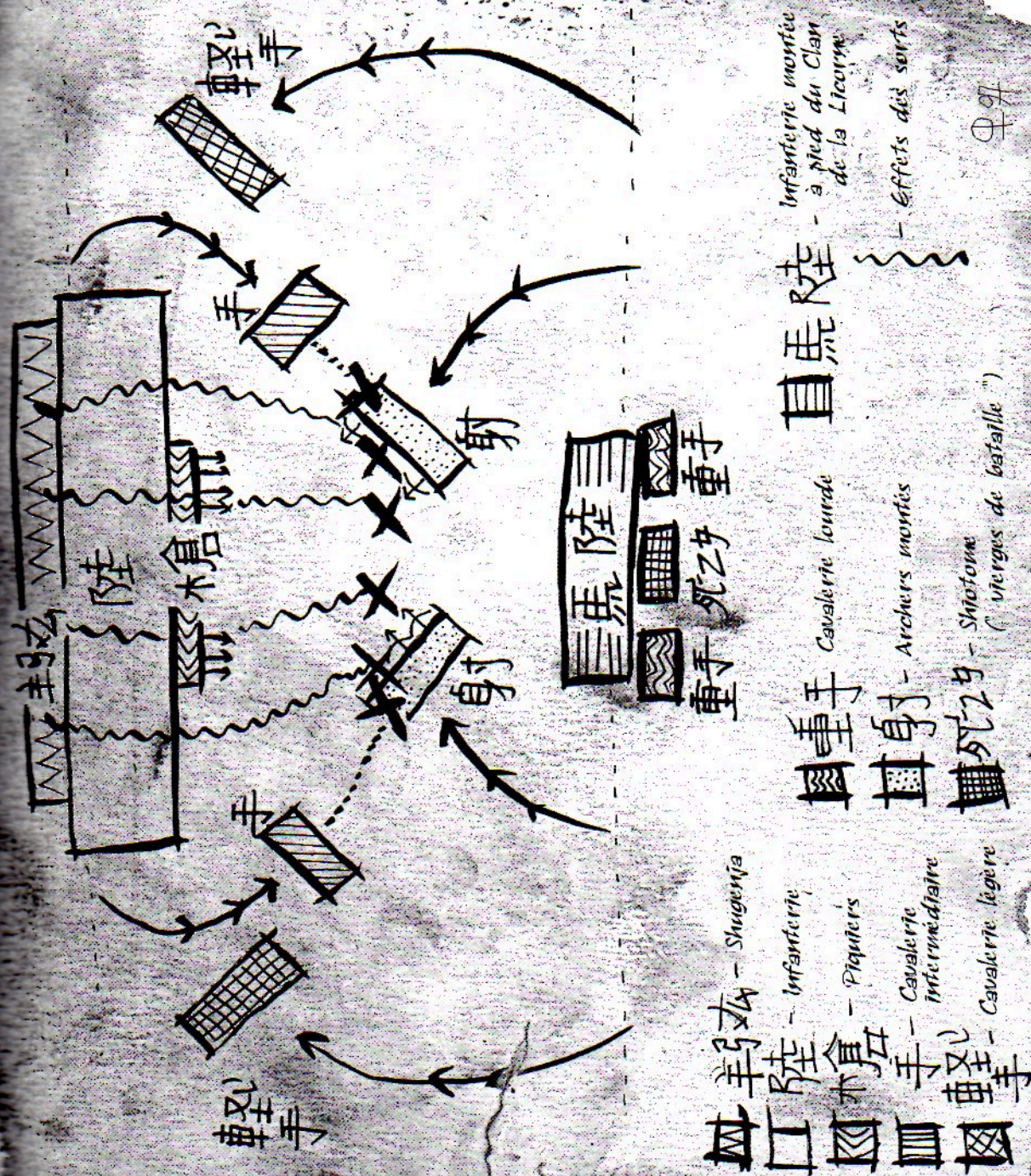
Comme vous pouvez le constater, la stratégie du Clan de la Licorne n'est efficace que si l'ennemi décide de charger. Sa faiblesse vient du fait que ses archers sont trop avancés sur le terrain. Si une armée ennemie décidait de lancer sa propre cavalerie à l'assaut de la cavalerie de la Licorne, au centre du champ de bataille, la charge qui suit l'avancée des archers ne pourrait se faire. Pendant que la cavalerie du Clan de la Licorne est aux prises avec la cavalerie ennemie, l'infanterie avance sur les cavaliers qui ploient sous le nombre, bloquant ainsi la charge des redoutables *shiotome*. En outre, en positionnant des soldats armés de lances au centre des troupes, l'effet de la charge des *shiotome* serait réduit à néant et la puissance de l'armée du Clan de la Licorne largement remise en cause.

La théorie militaire du Clan de la Licorne repose sur le fait que les armées adverses manquent de cavaliers et d'archers. Si leurs ennemis utilisaient de semblables tactiques, leur grand nombre réduirait l'armée du Clan de la Licorne à néant.

Comme vous le voyez, un ennemi peut aisément venir à bout de l'armée du Clan de la Licorne... dès lors qu'il sait déployer ses forces comme il le faut et au bon moment. Je n'ai aucun don pour les secrets, cher cousin, mais je sais que vous le possédez. Je regrette souvent que mon esprit ne soit doué que pour la stratégie. Que votre sagesse guide vos mains quand vous mettrez ce document en lieu sûr, car ma crainte est grande qu'il tombe jamais entre les mains des ennemis de notre Empereur.

Votre cousin,

Akodo Ujinden



羊	陸	木倉	手	車
Shugenia	Infanterie	Piquiers	Cavalerie intermédiaire	Cavalerie légère

重手	Cavalierie lourde	直馬陸	Infanterie montee - a pied du Clan de la Licorne
射	Archers montés	~~~~~	- Effets des sorts
死	Shiotane ("vagues de bataille")		



UNITÉS DE POIDS ET DE MESURE ROKUGAN

Les éleveurs rokugani mesurent la hauteur des chevaux " au garrot " (du sol à l'épaule) en largeur de main. Une main fait généralement 10 cm, mais tout dépend évidemment de la personne qui mesure la bête. L'évaluation du poids est loin d'être aussi simple. L'unité de poids rokugani est le *ken-o*, qui correspond au poids de l'épée du premier Hantei. Un *ken-o* fait environ quatre kilogrammes. Il existe une unité de longueur, dépendant elle aussi de la taille de l'épée impériale : un *ken-an* fait environ un mètre.

II : LES TRÉSORS DU CLAN DE LA LICORNE

Les chevaux à Rokugan

AVANT LE RETOUR DU CLAN DE LA LICORNE

Comme beaucoup d'animaux originaires de Rokugan, le cheval existait bien avant la fondation de l'Empire. Durant les pérégrinations du Clan de la Licorne, le cheval n'y était considéré que comme une bête de somme réservée aux privilégiés fortunés. Les chevaux servaient alors surtout au transport de marchandises et aux travaux des champs. On utilisait également, mais encore plus rarement, le cheval lors des cérémonies, pour des défilés ou des parades, où il était généralement monté par les *daïmyo*, les membres de la famille impériale et par l'Empereur (il faut savoir cependant que, lors de ses rares apparitions en public, l'Empereur n'apparaît pas en selle, mais porté par sa garde personnelle de samurai sur un palanquin). Pour ce qui est de son utilisation militaire, il arrivait parfois qu'un général se juche sur l'animal pour superviser le déroulement de la bataille, mais l'idée de mettre sur pied des unités de cavalerie était absolument inconcevable... jusqu'à ce que le Clan de la Licorne ne revienne de sa longue errance.

LE RETOUR DU CLAN DE LA LICORNE

Lorsque le Clan de la Licorne revint à Rokugan, personne ne soupçonnait ce que ses membres avaient découvert ni ce qu'ils ramenaient. En fait, même leur retour devenait plus qu'improbable : ils étaient tout de même partis depuis huit cents ans. Et de tous les trésors qu'ils rapportèrent de leur périple, les plus surprenants et les plus appréciés furent de nouvelles espèces de chevaux. En outre, l'immense majorité des membres du Clan chevauchaient ces animaux grâce à un attirail étrange nommé selle. Ces nouvelles espèces de chevaux étaient incontestablement plus grandes que les poneys de Rokugan - plus grandes en fait que la plupart des gens à Rokugan - et même si certaines d'entre elles étaient employées comme bêtes de somme, on les traitait comme s'il s'agissait de membres du Clan à part entière. L'arrivée de ces nouvelles espèces fut un événement

dans l'histoire de Rokugan, mais personne n'aurait pu prédire alors qu'elles allaient changer radicalement l'art de la guerre rokugani. Il fallut attendre la première bataille du Clan de la Licorne pour comprendre que la guerre ne serait plus jamais la même.

TROIS RACES DE CHEVAUX

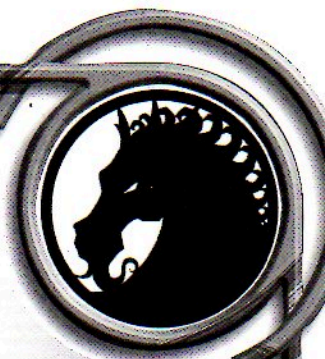
Depuis le retour du Clan de la Licorne, trois grandes espèces de chevaux coexistent désormais à Rokugan. Les maîtres des écuries Otaku se sont donnés beaucoup de mal pour que ces espèces restent pures. Ils conservent d'ailleurs un pedigree très précis des différentes familles de chevaux. Certains chevaux ont ainsi plus de valeur que d'autres parce qu'ils ont des parents plus prestigieux. Notez qu'il ne viendrait à l'idée de personne de se débarrasser d'une monture blessée ou malade. Tous les membres du Clan de la Licorne considèrent les chevaux comme des frères, qui contribuent autant que les autres à la survie du groupe. C'est dans cet esprit que les maîtres des écuries Otaku ont voulu développer de nouvelles techniques médicales afin de soigner les maladies équine.

LE PONEY DE ROKUGAN

	Constitution : 4
	Réflexes : 2
	Agilité : 3
	Force : 4
	ND pour être touché : 10
	15 au galop (armure 2)
	Blessures : -1 : 8 / -2 : 16 /
	-3 : 20 / Épuisé : 24 /
	Mort : 32

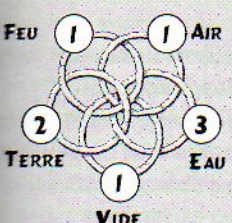
Représentant de la plus petite et la plus répandue des espèces de chevaux à Rokugan, on utilise surtout le poney comme bête de trait pour les chariots et autres carrioles car il se prête fort bien à cet usage. Ses courtes jambes et ses petites foulées en font une monture facile, avec ou sans étrier, mais le rendent inadapté à une utilisation militaire : sa course la plus rapide est le trot. Toutefois, il possède de grandes qualités d'endurance, nécessite beaucoup moins de nourriture et d'eau que ses cousins de grande taille et sa corpulence trapue et ramassée le prédestine bien davantage à tirer et à porter. Le Clan utilise d'ailleurs ces poneys pour enseigner aux enfants les rudiments de l'équitation avant de passer aux choses sérieuses sur une vraie monture.

Mais son atout majeur réside dans son espérance de vie particulièrement élevée. Le poney de Rokugan peut vivre trente, voire quarante ans, et conserve sa puissance de travail presque jusqu'à la fin. Lorsqu'on ne fait plus travailler un poney, c'est que son heure est proche.



Attaques : Tête 3g2 / Ruade 4g1 / Charge 4g2
Dégâts : Tête 4g2 / Ruade 5g3 / Charge 6g3
Taille : 10 mains (1 mètre)
Poids : 90 ken-o (350 kg)
Espérance de vie : 30 ans et plus

LE CHEVAL DE MONTE GAJJIN



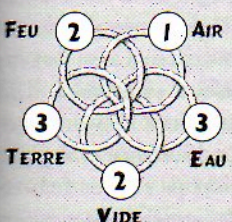
Constitution : 5
Réflexes : 2
Agilité : 4
Force : 6
ND pour être touché : 10
 15 au galop (armure 1)
Blessures : -1 : 10 / -2 : 20 /
 -3 : 25 / **Épuisé :** 30/
Mort : 35

De loin la plus grande de toutes les espèces de chevaux, c'est aussi la plus répandue au sein du Clan de la Licorne. Son tempérament fait de cet animal un parfait cheval de monte. Mais débarrasser un cheval pour l'amener à accepter un cavalier n'est pas tâche aisée. Ne croyez pas qu'un samurai puisse tout simplement saisir les rennes et s'installer tranquillement sur sa monture. Le cheval doit accepter que le cavalier prenne place sur son dos et cette espèce l'accepte plus facilement que les autres. Ils sont utilisés par les unités de cavalerie et d'infanterie montée de tous les Clans.

Son endurance est presque aussi bonne que celle du poney ; il se déplace ainsi trois fois plus vite qu'un homme à charge proportionnellement égale. Son espérance de vie peut aller jusqu'à vingt-cinq ans (on arrête de les monter quand ils atteignent quinze ans). Le débouillage commence vers deux ans.

Attaque : Tête 4g3 / Ruade 5g1 / Charge 5g3
Dégâts : Tête 5g2 / Ruade 7g3 / Charge 8g4
Taille : 17 mains (1,70 m)
Poids : 160 ken-o (650 kg)
Espérance de vie : 25 ans

LES CHEVAUX DE GUERRE DES OTAKU



Constitution : 7
Réflexes : 2
Agilité : 4
Force : 7
ND pour être touché : 10
 15 au galop (armure 2)
Blessures : -1 : 15 / -2 : 25 /
 -3 : 30 / **Épuisé :** 40 /
Mort : 50

Au cours de leurs huit cents ans d'exploration, la région la plus occidentale que découvrirent les membres du Clan de

la Licorne fut un gigantesque désert qu'ils baptisèrent les Terres Brûlées. C'est là qu'ils découvrirent la légende de la créature connue sous le nom de Licorne, ainsi que le cheval qui ressemblait le plus à cet animal fabuleux : le cheval de guerre. À peine plus petit que le cheval de monte, le cheval de guerre est plus mince et plus musclé que les autres espèces et compte une paire de côtes de moins que les autres (la raison de cette évolution physiologique reste mystérieuse). Son pas est léger et les siècles passés à parcourir les sables de ce désert lui ont apporté une stabilité et un équilibre exceptionnels. D'abord domestiqué par les nomades du désert puis par le Clan de la Licorne, le cheval de guerre contemporain transmet son sens de l'équilibre au cavalier qui le monte. Autre atout, sa capacité pulmonaire, qui s'est développée de manière considérable pour s'adapter aux conditions climatiques chaudes et sèches du désert. Cet avantage lui permet de traverser d'immenses champs de bataille de bout en bout comme une flèche ou, quand cela s'avère nécessaire, de galoper bien plus longtemps que tous ses cousins. Toutes ces adaptations à l'environnement ont cependant un prix : la vitesse du métabolisme. Les chevaux de guerre ont en effet besoin de plus de grains et d'eau que les autres espèces.

Les chevaux de guerre sont de loin les montures les plus rares de tout Rokugan et ils sont élevés uniquement par la famille Otaku. Les écuries qui les abritent sont les mieux gardées de toutes et ils ne sont élevés que pour l'Empereur, les daïmyō du Clan et des familles du Clan de la Licorne et les *shiotome* (les "vierges de bataille"). Les chevaux de guerre vivent vingt-cinq ou trente ans, mais sont réservés pour les besoins de la reproduction vers quinze ans.

Attaque : Tête 5g3 / Ruade 5g2 / Charge 6g3
Dégâts : Tête 5g3 / Ruade 7g3 / Charge 8g4
Taille : 16 mains (1,60 m)
Poids : 125 ken-o (450 kg)
Espérance de vie : 25 à 30 ans

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES MONTURES ROKUGAN

- Les montures ne peuvent pas utiliser leur rang de Vide (elles n'en ont pas conscience).
- Si la monture d'une Otaku est tuée, elle devra attendre deux ans qu'un nouveau cheval achève son entraînement. Pendant ce temps, la samurai-ko n'ira pas au combat.
- Les bonus que confère un caparaçon sont de +5 pour les légers et de +10 pour les lourds
- Une *shiotome* sur sa monture Otaku voit son rang d'Équitation augmenter de 1. De plus elle peut relancer un dé par action impliquant cette compétence et de substituer le nouveau résultat au précédent.

UN MOT SUR LES PRIX

Les prix indiqués sont ceux fixés par les membres du Clan de la Licorne. Si les joueurs ont du mal à se procurer des objets gaijin (si aucun d'eux n'est issu du Clan de la Licorne donc), ils pourront facilement déboursier jusqu'à dix fois le prix indiqué pour obtenir certains de ces petits objets si commodes.



L'ÉQUIPEMENT GAIJIN

Le Clan de la Licorne a croisé le chemin de nombreuses cultures, dont la plupart employaient des techniques de combat très différentes de celles utilisées dans l'Empire d'Émeraude. Les samurai du Clan de la Licorne peuvent s'entraîner au maniement de ces armes et recourir ainsi aux "tactiques barbares et déloyales", comme diraient les bushi du Clan du Lion, que leur utilisation nécessite.

ASHI-KYU (ARCS À PIED)

Le ashi-kyu, qui est aussi long que le dai-kyu, a lui une forme symétrique et est bien plus puissant. Il est conçu pour être utilisé contre des troupes immobiles ou de très grandes cibles. Pour tirer, il faut se coucher sur le dos, bander l'arc avec les pieds et tendre la corde avec les mains. Cette position de tir inconfortable ne permet pas de changer facilement de cible (si l'on n'y parvient pas en modifiant l'angle de visée avec les jambes, il faut se contorsionner sur le sol), mais elle permet de bander l'arc au maximum. La portée d'un ashi-kyu est bien plus importante que celle d'un dai-kyu ou d'un yumi : un archer peut décocher son trait deux fois plus loin qu'avec un modèle d'arc standard. En termes de jeu, il faut un tour complet pour le réarmer.

Les membres du Clan de la Licorne l'emploient souvent lors des sièges ou bien contre des armées désorganisées ou se déplaçant lentement, comme les troupes de gobelins. On l'utilise également lors de raids éclair : quelques douzaines d'archers montés armés de ashi-kyu décochent des flèches enflammées sur les bâtiments ennemis, puis prennent la fuite avant que les gardes ne puissent réagir.

Dommages : dommages de la flèche, plus (rang de Force -1 de l'archer) dés supplémentaires.

Portée : (rang de Force de l'archer +2) x 100 mètres.

Prix : 7 koku (les flèches valent deux fois plus cher, du fait de leur grande taille et de leur rareté).

LES ÉPÉES LONGUES

Les épées longues barbares sont très différentes des katana que l'on trouve à Rokugan. Alors que le katana ne pèse que trois kilos et demi et tire son efficacité de sa lame, tranchante comme un rasoir, l'épée longue peut peser jusqu'à dix-huit kilos et tire sa puissance de sa force d'impact. Certains membres du Clan de la Licorne ramenèrent des épées longues avec eux mais elles s'avèrent trop encombrantes pour s'adapter à leurs techniques de combat.

Mais, du fait de leur poids, les épées longues sont efficaces contre des cibles très grosses et très lentes. Les bushi doivent avoir un rang de 3 en Force et en Constitution pour pouvoir s'en servir, et on soustrait 5 à leurs jets d'initiative. En contrepartie, le bushi ne tiendra pas compte de l'éventuelle armure de son adversaire.

Dommages : 1g4

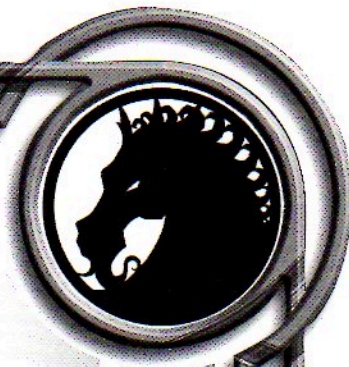
Prix : 25 koku

LE NAGAYARI (LANCE)

Le Clan de la Licorne découvrit à ses dépens l'efficacité de cette arme contre les unités de cavalerie. Toujours prêts à s'adapter, ses membres en inventèrent leurs propres versions et apprirent à leurs bushi à s'en servir. Les camps du Clan de la Licorne sont ainsi cernés de très longues lances ornées d'un fanion et pourvues de pointes acérées, qui sont ainsi toujours prêtes à l'emploi en cas d'attaques surprise.

Le nagayari peut s'utiliser comme n'importe quelle arme d'hast, mais sa taille démesurée et sa piètre maniabilité empêchent le bushi qui s'en sert de bénéficier du bonus d'initiative des armes de cette catégorie lors des situations de combat normales. Elle est par contre parfaite contre les charges de cavalerie. Qu'ils soient déployés en bon ordre (cf. ci-dessous) ou





qu'ils l'utilisent comme une longue lance, ceux qui emploient le nagayari ont automatiquement l'initiative contre une charge de cavalerie (exception : cf. en marge "Umayari et nagayari").

Pour s'opposer efficacement à une charge de cavalerie, il faut planter la lance dans le sol, la pointe dirigée vers l'ennemi et tenir fermement le dernier tiers de la hampe. Solidement fichée dans le sol et fermement maintenue d'une main assurée, la lance restera enfoncée lorsqu'une lame de viande de cheval viendra s'empaler dessus.

Le bushi qui utilise ainsi le nagayari contre une charge de cavalerie ajoute la Force du cheval à son jet de dommages et non la sienne. Il se contente en effet de maintenir le nagayari en place et c'est la puissance de la charge du cheval qui détermine la force de l'impact.

On obtient le même effet en enterrant de grosses branches droites dans le sol et en taillant leur extrémité en pointe. À Rokugan, on appelle ce type de palissade "les dents de dragon". Elle constitue plus, cependant, un élément de dissuasion destiné à ralentir l'infanterie ou à détourner la cavalerie adverse qu'une arme.

Déployées intelligemment, les "dents de dragon" peuvent canaliser une attaque ennemie vers un feu croisé ou une embuscade mortelle.

On les utilise également en les camouflant afin d'en faire de terribles pièges pour la cavalerie. On les place alors de préférence dans les bosquets, où elles passent inaperçues au milieu de la végétation, ou dans les champs et les prairies, où les hautes herbes masquent leurs pointes saillantes à la vue du cavalier qui charge. Elles peuvent aussi être dressées derrière une ligne d'infanterie qui attend une charge de cavalerie. Juste avant que la cavalerie n'arrive au contact, les fantassins reculent de cinq ou dix mètres, à l'abri derrière les "dents de dragon". Si la manœuvre est réalisée correctement, la cavalerie aperçoit le danger trop tard pour empêcher les chevaux de s'empaler sur les piques.

Arme	Dommages	Prix
Nagayari	3g2	5 koku
Dents de dragon	2g2	Les ashigaru les fabriquent

LES LAMPES A HUILE

À Rokugan, on fabrique les lampes à huile avec du papier et du bois. Le type de lampe le plus commun éclaire une pièce d'une lumière tamisée identique à celle que pourrait produire aujourd'hui une ampoule de 40 watts. D'autres lampes sont entièrement faites de bois et sont pourvues d'une petite ouverture sur l'un des côtés, qui oriente le faisceau lumineux dans

une direction précise, presque comme une lampe torche. Le défaut majeur de ces lampes tient aux matériaux employés, très inflammables et de surcroît fragiles. Traitez-les sans ménagement et il est probable qu'elles s'enflammeront.

Il en va tout autrement avec les lampes barbares que le Clan de la Licorne possède. Faites de métal et de verre, elles sont étanches et très résistantes, et leur luminosité est plus intense que celle des lampes en papier. Elles contiennent également davantage d'huile si bien qu'elles peuvent tenir toute une nuit sans problème.

Les alchimistes gaijin ont également vendu au Clan de la Licorne des lentilles de verre qui en concentrent la lumière. Avec ces lentilles, les membres du Clan de la Licorne ont fabriqué des lampes à volets bien plus efficaces que les lanternes directionnelles rudimentaires utilisées par les autres Clans. Le faisceau de lumière est à la fois plus éclatant, plus précis et plus puissant. Les hommes du guet s'en servent pour repérer les malfaiteurs qui rôdent la nuit et c'est la raison pour laquelle les gens du peuple appellent ces lampes "les yeux du cheval".

Types	Prix	Portée
Lampe standard	1 koku	5 m
Lampe directionnelle	3 koku	10 m

LES BOUCLIERS

Parmi ses nombreux trésors, le Clan de la Licorne a rapporté à Rokugan un certain nombre de boucliers. Ses membres tentèrent de les employer au cours de combats au corps à corps mais les résultats s'avérèrent assez catastrophiques : s'ils offraient certes une protection quasi absolue, ils étaient beaucoup trop lourds et trop lents à manier contre des armes aussi rapides et souples que le katana par exemple. Les samurai du Clan se lassèrent rapidement de ce poids mort qui leur paralysait un bras et revinrent aux techniques traditionnelles de combat utilisées à Rokugan.

Toutefois, les boucliers sont toujours employés pour se protéger contre les armes de jet. Ils sont parfaits pour arrêter les pluies de flèches adverses et se montrent également fort efficaces contre les armes à effet de zone, telles que le souffle de feu d'un oni.

Taille	Prix	Bonus au ND vs armes à distance	Prot.*
Petit	1 koku	+5	10%
Moyen	4 koku	+10	25%
Grand	8 koku	+20	50%
Pavois	12 koku	+30	90%

* % de dés perdus lors d'une attaque à effet de zone

UMAYARI ET NAGAYARI

Quand deux adversaires, armé l'un d'une pique lourde et l'autre d'une lance lourde, s'affrontent, ils perdent tous deux leur bonus à l'initiative, qui est calculée normalement dans ce cas.

VERRE SOUFFLE

C'est un art que les membres du Clan de la Licorne ont appris durant leurs pérégrinations dans le désert des Terres Brûlées. Avant qu'ils ne reviennent à Rokugan porteurs de ce savoir, l'Empire d'Émeraude ne connaissait que la poterie et ignorait tout de la fabrication du verre. Et même de nos jours, on n'en voit pas souvent en dehors du territoire du Clan de la Licorne (la famille Kuni a cependant découvert que le verre était remarquablement résistant aux sécrétions nocives des oni et constituait donc un outil d'expérimentation très utile). Si un samurai apprenait, de la bouche d'un artisan du Clan de la Licorne, le secret de la fabrication du verre, ce savoir serait considéré comme une compétence d'Artisanat.



DAIRYA

Certains membres du Clan de la Licorne ont émis l'hypothèse que le bandeau que le ronin Dairya porte sur l'œil pourrait, de fait, être une fronde.

LES FRONDES

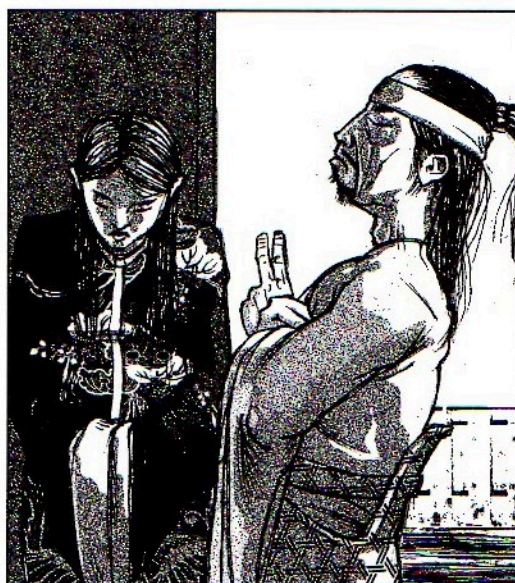
La fronde fait partie de la catégorie de ces "armes barbares et déloyales" rapportées à Rokugan par le Clan de la Licorne. Le secret de son existence est jalousement gardé car les membres du Clan savent que les Rokugani ne croient pas un seul instant qu'il soit possible de faire d'un caillou une arme meurtrière et considèrent la fronde elle-même comme un pitoyable accessoire de la panoplie du barbare. Afin d'entretenir cette croyance, de nombreux membres du Clan de la Licorne enroulent leur fronde autour de leur poignet ou de leur cou, la portent en bandeau sur l'œil ou la font passer pour un accessoire vestimentaire. Ces artifices ont permis à certains membres du Clan d'introduire une fronde (ainsi qu'une ou deux pierres "porte-bonheur") en des lieux où on les croyait désarmés.

L'utilisation de la fronde est totalement différente du tir à l'arc. Pour les membres du Clan de la Licorne, il s'agit d'une technique de combat comme une autre, mais pour ceux des autres Clans, il s'agit d'une compétence dévalorisante. En fait, la plupart d'entre eux estiment que l'usage de la fronde s'apparente aux techniques scélérates et vicieuses des ninja !

Objet	Prix	VD	Portée
Fronde	2 zeni	2g2	75 m
Fronde à manche	8 zeni	3g2	100 m

LA LONGUE-VUE

Autre invention utilisant les lentilles de verre produites dans le Califat, la longue-vue, qui s'apparente au télescope, est très utilisée en temps de guerre où elle s'avère fort



utile pour embrasser d'un regard le champ de bataille, localiser des troupes cachées ou encore pour espionner l'expression et les gestes des généraux ennemis. Ces lunettes existent en plusieurs tailles. La puissance de chaque lunette dépend de sa portée ; cette portée exprime la distance à laquelle la lunette permet de voir un objet aussi nettement que s'il était juste à côté de l'observateur.

Portée	Prix
50 m	5 koku
100 m	10 koku
250 m	25 koku

LE UMayARI (LANCE LOURDE)

Autre curieux emprunt aux cultures barbares, le umayari, qui est exclusivement destiné aux cavaliers. Tous les personnages du Clan de la Licorne qui disposent à la fois des compétences "Équitation" et "Lance" savent automatiquement l'utiliser. Le umayari est calé sous l'aisselle et, lors de la charge, sa pointe est dirigée vers l'ennemi. Lorsque le cavalier embroche sa cible (si tout va bien), il laisse ensuite tout simplement la pointe tomber vers le sol et traîne le corps de sa victime derrière lui jusqu'à ce qu'il finisse par se décrocher. Puis, le cavalier cale à nouveau son umayari sous son bras et charge derechef.

La grande taille du umayari en fait une arme parfaitement adaptée aux charges : en termes de jeu, le cavalier a ainsi toujours l'initiative lors du premier tour de la charge. Le cavalier a également l'initiative lors de tous les tours de charge suivants, dès lors qu'il a passé au moins un tour sans combattre pour relancer son cheval au galop.

On peut aussi imaginer, toujours du fait de la grande taille du umayari, qu'un lancier chevronné parvienne à empaler deux ou trois combattants adverses en une seule charge - voire en un seul tour. Si un lancier charge une unité d'infanterie immobile et parfaitement alignée, l'affaire devrait être entendue. Si par contre un lancier charge au cœur de la mêlée, dans la pagaille la plus complète, ses chances de toucher deux cibles sont quasi nulles. Quoi qu'il en soit, et comme toujours, le maître de jeu est seul juge quand il s'agit de déterminer la difficulté d'une action.

Malheureusement, le umayari est bien trop grand et lourd pour être utilisé à pied et les lanciers ont donc tout intérêt à s'équiper également d'un katana au cas où ils viendraient à être désarçonnés.

Prix : 12 koku

VD monté : 3g4

VD à pied : 1kg2, -2 dés d'attaque et -8 au jet d'initiative.



La qualité de l'équipement

La plupart des éléments d'équipement utilisés par les samurai rokugani sont de qualité "moyenne", ce qui correspondrait aujourd'hui à des objets bricolés et rafistolés. Toutefois, il existe également des objets d'un niveau de qualité tel que même la cour impériale, dont les critères sont extrêmement sélectifs, vante leur raffinement et leurs extraordinaires mérites. Il est bien évident que, placés entre les mains de coupe-jarrets ou de traîne-misère de l'Outremonde, même le meilleur des équipements ne résiste ni aux assauts du temps, ni à l'usure et se détériore rapidement jusqu'à n'être plus qu'une chose sans valeur.

Les objets de qualité **moyenne** définissent le standard au regard duquel tous les autres objets seront mesurés. Leurs caractéristiques sont celles qui sont données par les règles et leur utilisation ne fait bénéficier (ou subir) d'aucun bonus (ou malus) dans des circonstances d'utilisation normales.

Les objets de **mauvaise** qualité sont tous les objets mal fabriqués, mal entretenus ou abîmés par le temps. Le samurai qu'un bandit a bricolé tout seul, un katana rangé sans être nettoyé ou un kimono qui a longuement moisie dans un coffre entrent tous dans cette catégorie. L'utilisation de ces objets fait subir divers malus. Les armes de mauvaise qualité diminuent le nombre de dés à lancer ou à garder et les objets augmentent le ND du jet de compétence effectué pour les utiliser correctement (une tasse à thé fêlée gênera forcément le bon déroulement d'une cérémonie du thé).

Les objets de **bonne** qualité ne sont pas spécialement rares à Rokugan, notamment parmi l'élite de la caste des samurai. On les trouve plus ou moins facilement, mais leur prix élevé les rend inaccessibles aux bourses de la plupart des jeunes samurai.

Les objets d'**excellente** qualité sont peu fréquents mais restent à la portée des finances du samurai moyen. Les familles les plus riches font étalage de leur richesse en utilisant quotidiennement de tels objets, mais même les Clans les plus pauvres sont capables d'offrir à leurs chefs des éléments d'équipement de ce type.

Les objets de qualité **luxueuse** sont inaccessibles pour la plupart des samurai. Ce sont des objets très résistants que l'on trouve couramment entre les mains des généraux, des daimyos de famille, des conseillers les plus anciens ou des aînés un peu trop gâtés de familles fortunées. Le katana du maître iaijutsu Kakita Toshimoko est un bon exemple de ce type d'objet ; quand on le tire de son saya, il produit un son cristallin et sa surface reflète la lumière comme un miroir.

Les objets de qualité **légendaire** sont d'une extrême rareté et seuls les plus hauts responsables de l'Empire en possèdent. Ce sont des objets dont tout le monde parle avec respect et qui, du fait de leur grande pureté, sont pour la plupart devenus des *nemuranai*. Le Kimono Ancestral des Hantei est sans doute le plus célèbre de tous ces objets. Il n'a pas été tissé sur un métier mais confectionné à la main par la fiancée du premier des Hantei avec la plus fine des soies d'araignée : chaque centimètre carré du kimono est finement brodé et si l'on prend du recul, les motifs dont il est rehaussé se fondent et laissent apparaître un nouveau dessin. Ce kimono ne se salit jamais, ne se froisse pas et, bien que plusieurs fois centenaire, il est toujours aussi éclatant et coloré.

L'utilisation des objets de grande qualité octroie divers bonus en fonction de leur niveau. Mais ces bonus peuvent également varier entre des objets de même niveau : un katana de bonne qualité peut être parfaitement équilibré (bonus au jet d'attaque), alors qu'un autre sera très solide et parfaitement aiguisé (bonus au jet de dommages). En termes de jeu, chaque objet possède, selon son niveau de qualité, un modificateur - exprimé en points à répartir entre ses différentes caractéristiques.

Qualité	Prix en koku	Modificateur
Mauvaise	/2	-1 point (voire plus)
Moyenne	normal	aucun
Bonne	x 5	1 point
Excellente	x 10	2 à 3 points
Luxueuse	x 20	4 à 6 points
Légendaire	inestimable	7 points ou plus

Coût en points	Modificateur
1	Lancer un dé de dommages supplémentaire
2	Garder un dé de dommages supplémentaire
1	Lancer un dé supplémentaire lors d'un jet de compétence (ceci s'applique également aux armes)
2	Garder un dé supplémentaire lors d'un jet de compétence (ceci s'applique également aux armes ou peut être utilisé pour annuler les pénalités dues à une armure lourde)
Variable	Décorations extravagantes
Variable	Capacités spéciales (incassable, résistant à l'eau, etc. tant qu'il ne s'agit pas de magie)
1	+2 ND au toucher (s'applique uniquement aux armures ; peut également s'appliquer aux kimonos avec l'accord du MJ, plus particulièrement pour les personnages du Clan du Scorpion)
Coût / 2	Avantage ou Désavantage (pour les montures uniquement, avec l'accord du MJ)

PERSPECTIVE

J'ai posé mon chapeau et ma robe
 Sur une patère mobile
 Je les ai contemplés,
 ainsi suspendus
 La patère avait gagné
 en équilibre
 Or et pourpre
 J'étais nu mais
 n'avais rien perdu



Les sorts

Tous les sorts décrits dans cette section sont pour la plupart les sorts secrets mis au point par le Clan de la Licorne : en clair, seuls les personnages issus de ce Clan peuvent les apprendre. Tous les personnages *peuvent* en revanche apprendre les sorts dont il n'est pas précisé qu'ils sont secrets, pourvu qu'un shugenja du Clan de la Licorne maîtrisant le sort désiré accepte de partager son savoir... et on sait à quels points ils y rechignent.

LA FIN DES TOURMENTS

C'étaient de puissants combattants
Tous de magnifiques guerriers
Les batailles fauchent les hommes braves
Leur sang rouge s'épandait par vagues
Les corps morts désertés
Par des âmes ayant soif de la fin des tourments

RANG DE MAÎTRISE

Tout personnage shugenja débutant issu du Clan de la Licorne peut choisir un sort secret en lieu et place d'un de ses sorts de départ. Lorsqu'il pourra prétendre au rang de Maîtrise supérieur (en commençant au niveau 2), il pourra choisir un autre sort secret au nombre des trois nouveaux sorts appris. Selon les cas, c'est le shugenja qui choisit le sort secret qu'il souhaite apprendre ou le Clan qui choisit pour lui.

LES SECRETS DU CLAN DE LA LICORNE

Peu après le retour du Clan de la Licorne, un shugenja du Clan du Scorpion parvint à berner le sensei Iuchi, qui lui révéla les secrets du sort "Cœur de la nature". Afin que le Clan du Scorpion ne puisse pas en tirer avantage, le sensei révéla le sort à l'Empereur et à tous les shugenja de l'Empire. Durant la cérémonie, un membre du Clan du Scorpion présenta au sensei un parchemin scellé sur lequel on pouvait lire : " Vos esprits ont été tellement ramollis par les barbares que vous êtes prêts à dévoiler vos secrets à tout le monde ". Le sensei se fit *seppuku* pour avoir affaibli son école au profit du Clan du Scorpion. Depuis, le Clan de la Licorne veille jalousement sur les secrets du Clan et des familles qui le composent. Certains se demandent même si ce n'était pas là le but recherché par le Clan du Scorpion.

Sort de la Terre

± PAS AUJOURD'HUI ! (USAGE UNIQUE)

Il posa son haïku, se leva et se noua un morceau de tissu blanc autour du front. Les gobelins tambourinaient toujours à la porte, mais plus pour longtemps. Il saisit son katana d'une main ferme puis il le regarda. Ses yeux étaient aussi calmes et brillants que le Vide. " Je suis prêt " dit-il.

Sort secret de la famille Moto

ND de base : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Durée : (rang de Vide de la cible) tours

Maîtrise : 6

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation et durée

Effet : ce sort est lié à une cible particulière, qui a, lors d'une cérémonie spécifique, donné volontairement de son sang afin de rédiger le parchemin contenant le sort. Quand il est lancé, la cible ne fait plus qu'un avec la malédiction de la famille et est prête à donner sa vie pour en défendre le nom. Elle lance et garde (rang de Vide) des suppléments à tous les jets de compétence et de dommages effectués pendant la durée d'effet du sort. Son rang de Vide est également ajouté au résultat de ses jets d'initiative. Quand l'effet du sort prend fin, la cible meurt.

Certains Rokugani s'opposent à l'utilisation de ce sort : rédigé à l'aide de sang, qui est nécessaire à son lancement, il s'agit donc de magie noire. Les membres de la famille Moto rejettent cet argument en rappelant que la cérémonie d'hommage traditionnelle rokugani requiert de l'impétrant qu'il signe son engagement de son propre sang. Le fait de sceller son destin en signant un parchemin magique n'est pas très différent. En outre, le parchemin n'a pas à proprement parler besoin du sang pour fonctionner ; le sang n'intervient que pour lier le sort à sa cible.

Sorts de l'Eau

水 LA BÉNÉDICTION DE YUKI (RITUEL)

Sort secret de la famille Iuchi

ND de base : 5

Temps d'incantation : 3 actions

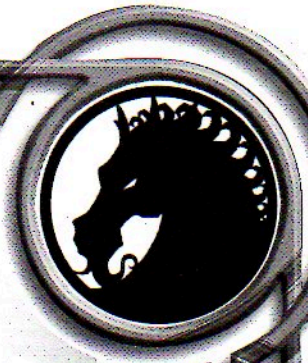
Durée : cf. ci-dessous

Maîtrise : 5

Concentration : inutile

Augmentations : zone d'effet, temps d'incantation, durée

Effet : ce sort permet de geler de l'eau sous la forme d'un pont de glace épais et plat, qu'un cavalier peut franchir avec plus ou moins de bonheur... (si sa monture n'est pas au pas, le personnage devra faire un jet d'"Équitation"). Le pont ainsi créé a quatre mètres de large sur deux mètres d'épaisseur, ce qui est amplement suffisant pour traverser un torrent. Chaque augmentation permet de créer un volume de glace identique, si bien qu'il est possible à un groupe de shugenja



d'édifier un ouvrage suffisamment important pour enjambrer une rivière ou même pour permettre à plusieurs samurai avançant de front de traverser les douves d'une forteresse.

L'effet du sort est immédiat, mais ce n'est pas ce qui intéresse au premier chef les samurai partant à l'assaut d'un château. Ce qu'ils veulent savoir, c'est combien de temps le pont va tenir. Au printemps ou en automne, le pont peut supporter des cavaliers pendant environ quinze minutes, des samurai tenant leurs chevaux par la bride pendant vingt minutes et des samurai à pied pendant trente minutes, parfois plus. La résistance du pont dépend bien évidemment de la saison (qui influe elle-même sur la température de l'eau) et du débit du cours d'eau. Invoqué au-dessus d'un torrent impétueux, dont le courant en attaquera la structure, le pont se désagrègera trois fois plus vite que la normale, alors que s'il enjambe un lac paisible il durera jusqu'à dix fois plus longtemps.

水 LA CHEVAUCHÉE NOCTURNE

ND de base : 10

Temps d'incantation : 4 actions

Durée : (rang d'Eau du shugenja) heures

Maîtrise : 6

Concentration : faible

Augmentations : cible supplémentaire, temps d'incantation, durée (1 heure par augmentation)

Effet : le cheval cible du sort restera au galop pendant toute la durée du sort ou jusqu'au lever du soleil (jusqu'à celui des deux événements qui intervient en dernier). Tant qu'il est sous l'effet du sort, le cheval n'a besoin ni de nourriture, ni d'eau, ni de repos, et le cavalier a donc toutes les chances d'être perclus de courbatures bien avant sa monture.

水 LA DANSE DE LA LICORNE

Sort secret de la famille Otaku

ND de base : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Durée : 2 tours

Maîtrise : 3

Concentration : soutenue

Augmentations : zone d'effet, temps d'incantation, concentration et durée

Effet : ce sort permet d'invoquer une brume purificatrice prenant la forme d'un tourbillon qui nettoie l'air environnant de

toutes fumées, poussières et poisons. Comme l'humidité de cette brume affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet du sort, les shugenja prennent donc généralement la précaution d'écrire ce sort avec une encre à base d'huile. La brume est assez dense pour retenir toutes les particules délétères qui flottent dans l'air, mais elle ne l'est cependant pas assez pour empêcher de voir. La zone d'effet du sort a un rayon d'un mètre (plus un mètre par augmentation) dont le centre est le nombril du shugenja qui le lance. S'il se déplace, la brume se déplace avec lui.

水 LA GOUTTE D'ÂME

ND de base : 5

Temps d'incantation : 10 actions

Durée : instantanée

Maîtrise : 4

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, effet, matériau de la cible.

Effet : de la même façon que l'eau s'infiltre dans les interstices d'une roche pour la faire éclater ou gonfle le bois jusqu'à le déformer complètement, ce sort permet à la cible d'introduire son énergie élémentaire de l'Eau dans un objet, dans le but de l'endommager de l'intérieur ou de le rendre inutilisable. Ce sort fonc-

LA DANSE DE LA LICORNE

Quand Otaku découvrit la première licorne, celle-ci lui apprit un curieux mélange de poésie et de danse. Otaku ne comprit pas la valeur du savoir qui lui était ainsi offert, mais l'enseigna à son tour à ses enfants sous le nom de Grand Mystère de la Licorne. Plusieurs centaines d'années après, un membre de la famille Otaku rejoignit l'école de shugenja de la famille Iuchi et commença de comprendre de quoi il s'agissait : la danse de la licorne était en fait un rituel de sort.



tionne par capillarité de l'âme : la cible n'est pas réellement mouillée mais tout ce passe comme si c'était vraiment le cas. Selon la nature de l'objet visé, le shugenja devra utiliser une ou plusieurs augmentations afin de le détruire ou de le rendre inutilisable.

LES TERRES BRÛLÉES

Ce sort fut appris au petit-fils de Luchi, premier du nom, par les sorciers du Califat du désert des Terres Brûlées.

- **Une augmentation** : papier, vêtement et tous les autres matériaux absorbant l'eau. Permet de décoller du papier, de délayer les couleurs d'un tissu, etc.

- **Deux augmentations** : bois d'abattage sec, roche poreuse, acier de mauvaise qualité. Permet de tordre le bois, de fendre une roche en plusieurs morceaux ou de faire rouiller l'arme d'un brigand au point de la rendre inutilisable.

- **Trois augmentations** : bois vernis, acier courant, pierre. Permet de faire éclater une porte, de couvrir une lame d'une épaisse couche de rouille et de faire s'effondrer un mur.

- **Quatre augmentations** : bois goudronné, acier de qualité supérieure, marbre et autres minéraux denses. Permet de ronger et de faire rouiller une lame, de fragiliser le bois et de désagréger les joints de maçonnerie.

Il est possible d'utiliser d'autres augmentations pour obtenir des effets encore plus spectaculaires : chaque augmentation supplémentaire a les mêmes effets que si l'objet visé était d'un rang de qualité inférieur. Les caractéristiques de ce sort permettent au lanceur de faire preuve d'imagination. Par exemple, il est difficile en utilisant ce sort de casser l'oreille d'une grande statue de jade. Mais si, par chance, l'oreille est percée d'une boucle, le shugenja peut placer une cheville de bois sec dans le trou, puis lancer le sort afin de faire gonfler le bois. Cet effet est relativement facile à obtenir, beaucoup plus facile en tout cas que de casser le jade lui-même. Dans le même ordre d'idée, il est bien plus aisé de désagréger le mortier qui agglomère les pierres d'un mur que de briser les pierres elles-mêmes.

水

L'INSOUPCONNABLE LÉGÈRETÉ DU MONDE

ND de base : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Durée : (rang d'Eau du shugenja + rang de maîtrise) minutes

Maîtrise : 4

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, durée

Effet : ce sort permet à la cible de prendre conscience de la vanité du monde matériel ainsi que de sa légè-

reté face à la puissance de l'esprit, à tel point qu'elle ne ressent finalement plus le poids de ce qu'elle transporte. La cible doit être capable de soulever sa charge sans l'aide du sort, mais tant que ce dernier produit ses effets, tout se passe comme si cette charge n'avait aucune masse. Le port d'une armure complète n'impose même plus de pénalités.

水 LES NASEAUX DU CHEVAL

Sort secret de la famille Otaku

ND de base : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 2 tours

Maîtrise : 3

Concentration : faible

Augmentations : bonus, temps d'incantation, durée.

Effet : ce sort permet au shugenja qui le lance d'avoir le même odorat qu'un cheval, lequel, sans être aussi développé que celui d'un chien, n'en est pas moins excellent. Le shugenja peut dès lors effectuer des jets de Perception pour suivre des pistes à l'odeur, pour flairer des prédateurs ou des brigands en embuscade ou même pour identifier quelqu'un sous un déguisement (en général, il est presque impossible à un humain de voiler totalement son odeur). Chaque augmentation, dans la limite de (rang d'Eau du shugenja) lui permet de lancer (mais pas de garder) un supplémentaire lors de ses jets de Perception.

水 LE SAC FUROSHIKI FABULEUX

Sort secret de la famille Ide

ND de base : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : une journée ou jusqu'à ce qu'il soit ouvert

Maîtrise : 6

Concentration : aucune

Augmentations : durée, volume d'effet

Effet : ce sort permet au shugenja de ranger un mètre cube d'objets dans un sac furoshiki d'un volume de trente centimètres carrés, prévu spécialement à cet effet (il coûte jusqu'à un koku). Le sac réduit sensiblement en outre le poids des objets contenus, ce qui permet de le porter facilement à l'épaule. Lorsqu'on frappe le sac ou qu'on le secoue, on a l'impression qu'il contient juste quelques objets volumineux mais quand on le vide, tous les objets reprennent leur taille normale. Il faut 5 actions pour vider soigneusement le sac de son contenu et si cette opération est bâclée, les conséquences peuvent être désastreuses. On raconte l'histoire d'un maître caravanier de la famille Ide qui avait



été battu et détrossé par des bandits : lorsqu'ils ouvrirent le sac furoshiki qu'ils lui avaient dérobé, trois coffres en tombèrent et le plus lourd d'entre eux écrasa le chef des brigands sous son poids. Les autres brigands prirent immédiatement la fuite, craignant d'autres maléfices.

水 UN ET UN FONT UN

ND de base : 15 moins le rang d' "Équitation" de la cible.

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 4 tours plus rang de Volonté du cavalier

Maîtrise : 3

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, durée

Effet : ce sort fond l'esprit d'un cheval et celui de son cavalier en une osmose parfaite. Le cavalier contrôle alors le corps de sa monture comme s'il s'agissait du sien : il s'affale sur l'encolure du cheval et s'y accroche fermement. Pendant toute la durée du sort, le cavalier peut se servir des caractéristiques de sa monture si elles sont plus élevées que les siennes [il peut, par exemple, tenter de porter une attaque en faisant un jet de (Agilité de son cheval + Son propre rang de Kenjutsu)]. Le cavalier peut attaquer avec les sabots du cheval en utilisant son rang de compétence de "Cops à corps".

que si le cavalier dévale une pente, ce qui n'empêche pas de réaliser plusieurs charges successives alternant montées et descentes, tant que dure le sort.

Sort du feu

火 LES TERRES BRÛLÉES

Sort secret de la famille Iuchi (rituel)

ND de base : 15

Temps d'incantation : 4 actions

Durée : (rang de Feu du shugenja) minutes.

Maîtrise : 5

Concentration : soutenue

Augmentations : temps d'incantation, dés de dommages à lancer, dés de dommages à garder, durée, hauteur, longueur

Effet : ce sort permet de faire surgir du sol un mur de feu de sept mètres de long sur deux mètres de haut. Le mur ne bloque pas entièrement la visibilité mais la gêne suffisamment pour rendre difficile toute tentative de visée au travers du brasier. Le mur peut prendre n'importe quelle forme, mais une fois créé, il est impossible de le déplacer. Le mur inflige 3g2 de dommages. Les augmentations permettent d'accroître le nombre de dés de dommages lancés ou gardés, mais il n'est pas possible de garder plus de (shugenja participant au

水 VITESSE DE LA CASCADE

Sort secret de la famille Shinjo

ND de base : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Durée : (rang d'Eau du shugenja) minutes

Maîtrise : 4

Concentration : inutile

Augmentations : cible supplémentaire, temps d'incantation, durée.

Effet : ce sort permet de doubler (approximativement) la vitesse de la cible tant que cette dernière court en descente. Il permet notamment aux unités de cavalerie du Clan de la Licorne de charger l'ennemi, depuis les hauteurs, à une vitesse saisissante et d'accroître ainsi considérablement la violence du choc lorsqu'ils sont armés de lance. Dans ce cas, les cavaliers lancent (rang d'Eau du shugenja) dés d'attaque et dés de dommages supplémentaire. Le sort ne produit son effet





LA PORTE QUI NE MÈNE NULLE PART

Certains shugenja de la famille Ide s'interrogent sur l'impact que peut avoir le déplacement d'air et d'objets généré par ce sort soit sur ce monde, qui perd ainsi une partie de sa substance, soit sur celui situé derrière la porte, qui en gagne. D'autres se demandent si un phénomène inhabituel mais indétectable ne pourrait pas se frayer jusqu'à Rokugan par la porte ainsi ouverte.

rituel) dés. Chaque augmentation peut également permettre d'augmenter la longueur du mur de sept mètres supplémentaires ou sa hauteur de deux et de prolonger la durée d'effet du sort d'une minute.

Sorts de l'Air

風 L'APPEL DE LA PLAINE (RITUEL)

ND de base : 5

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : (rang d'Air + rang d'Équitation du shugenja) heures

Maîtrise : 5

Concentration : maximum

Augmentations : cibles supplémentaires, durée (une heure par augmentation)

Effet : la(les) cible(s) du sort possède(nt) la vitesse et l'endurance du vent. Ils - cavalier et monture - peuvent se déplacer au trot sans nourriture ni eau pendant toute la durée du sort. Si le cheval galope ou se met au pas, l'effet du sort cesse. Les cavaliers bénéficiant des effets du sort peuvent eux-mêmes lancer des sorts, combattre... tant que leur cheval reste au trot.

風 GRÂCE DES QUATRE VENTS

Sort secret de la famille Shinjo

ND de base : 5

Temps d'incantation : 5 actions

Durée : 5 minutes

Maîtrise : 4

Concentration : soutenue

Augmentations : temps d'incantation, durée, portée

Effet : ce sort permet au shugenja qui le lance d'en appeler aux esprits de l'Air et de percevoir ainsi les sons portés par les vents. La vitesse du vent et sa direction jouent un rôle dans le processus : s'il n'y a pas le moindre souffle de vent, le shugenja entend les sons émis dans un rayon de trois kilomètres ; une brise légère (15 kilomètres/heure) venant de face lui permet d'entendre dans un rayon de huit kilomètres ; si le vent vient de côté, il entend jusqu'à deux kilomètres, mais seulement cent mètres si le shugenja est face au vent. Les esprits du vent filtrent les sons pour le shugenja en fonction de ses critères afin de ne porter à ses oreilles que les sons qui l'intéressent. Des sons ténus ou confus requièrent un jet de Perception ; les esprits ne peuvent que porter les vibrations sonores, ils sont incapables de les amplifier. Les shugenja de la famille Shinjo utilisent volontiers ce sort pour espionner les généraux ennemis ou pour

scruter les environs, à la recherche des bruits émis par une éventuelle troupe en embuscade.

風 LA PORTE QUI NE MÈNE NULLE PART

Sort secret de la famille Ide (rituel)

ND de base : 15

Temps d'incantation : 4 actions

Durée : 6 tours

Maîtrise : 9

Concentration : totale

Augmentations : zone d'effet, temps d'incantation, durée, portée

Effet : ce sort fait apparaître une grande porte n'ouvrant sur rien, qui ressemble à un disque noir de quatre mètres de diamètre (plus deux mètres par augmentation). Il se forme là où le shugenja le souhaite dans un rayon de dix mètres autour de lui (plus sept mètres par augmentation). La porte ne peut apparaître que dans l'air. Si un shugenja crée une grande porte dans un couloir, la porte remplira tout le couloir mais rien que le couloir. La porte est totalement opaque, bien que d'indescriptibles et étranges images se dessinent parfois sur sa surface obscure. Ces images ne sont d'ailleurs pas forcément visibles des deux côtés de la porte. La porte est immatérielle et elle ne mène nulle part. L'air qui environne la porte est aspiré, les flèches y disparaissent et seuls les objets dont le volume atteint ou dépasse celui d'un corps humain sont repoussés (l'appréciation appartient au maître de jeu).

風 TÉLÉPORTATION

Sort secret de la famille Ide

ND de base : 20

Temps d'incantation : 4 actions

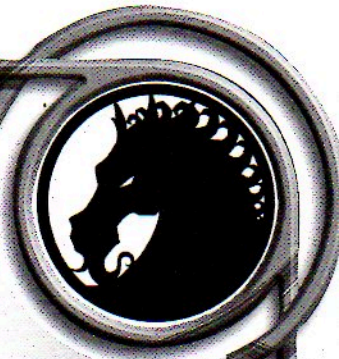
Durée : instantané

Maîtrise : 8

Concentration : inutile

Augmentations : cibles supplémentaires, temps d'incantation, taille des objets téléportés

Effet : ce sort permet de déplacer un objet d'un endroit à un autre. L'un des pôles de transfert doit se trouver dans un rayon de quatre mètres autour du shugenja et l'autre dans les limites de son champ de vision. Il est possible de téléporter un objet d'un volume équivalent à celui d'un samurai du Clan du Crabe assez costaud (ou plus avec les augmentations). Si plusieurs objets se trouvent aux deux pôles de téléportation, il est possible de les intervertir ; le pôle occupé par le plus grand nombre d'objets sert à déterminer le nombre d'augmentations requis pour réaliser l'échange, les objets les moins nombreux étant alors transférés gratuitement.



Nemuranai

Le Clan de la Licorne est en possession de plusieurs objets magiques extrêmement puissants, qui furent pour la plupart acquis au cours de leur long séjour chez les barbares. Vous trouverez ci-dessous la description des plus intéressants d'entre eux.

HAYAI : LE KATANA ANCESTRAL DU CLAN DE LA LICORNE

Il s'agit du katana que portait Shinjo. Il fit couler le sang pour la première fois lors de la guerre contre Fu Leng qui marqua le déclin de l'Empire et a depuis accompagné les héros aux quatre coins du continent et les a servis dans d'innombrables batailles.

Il se présente comme un katana quelconque, d'une taille légèrement inférieure à la moyenne. Autrefois décorée de perles et d'incrustations d'ivoire, la poignée est aujourd'hui noircie par les siècles et les milliers de mains qui l'ont tenue. Une petite aigrette blanche est fixée à l'extrémité de la poignée et doit être remplacée par chaque nouveau porteur du katana ; il est ainsi possible de savoir approximativement, à la couleur de l'aigrette, plus ou moins salie par la poussière, la sueur et le sang, depuis combien de temps une personne porte Hayai.

Le saya de Hayai est des plus simples : deux parties de bois laqué assemblées par des lanières de cuir en haut, au centre et en bas. Le saya est fendu du côté de la lame de telle sorte que le tranchant de l'arme ne repose jamais sur le bois, même s'il est porté à l'envers.

La lame elle-même est une pure merveille. Elle est fine, brillante et aussi tranchante qu'un rasoir. Elle est en outre si légère qu'elle semble ne rien peser. Certains pensent d'ailleurs que la lame ne pèse effectivement rien et que tout le poids vient de la poignée.

Hayai est actuellement à Shiro Shinjo, le château du Clan, bien que Shinjo Yokatsu ne la porte pas lui-même pour le moment. Il ne s'estime pas digne d'utiliser une telle arme et attend de trouver celui de ses samurai qui fera montre du courage et du dévouement qu'on attend d'un véritable héros. Il se décidera peut-être à porter lui-même l'épée le jour où il pensera qu'il est temps de mettre un terme au long déclin de la culture rokugani. Il n'est pas non plus impossible qu'il donne l'arme à un membre du Clan de la Licorne qui deviendrait Champion d'Émeraude ou son champion.

LES POUVOIRS DE HAYAI

Ceux qui portent Hayai en retirent certains bénéfices. Son incroyable légèreté lui confère une vitesse et une pré-

cision prodigieuses, et l'esprit de la lame lui-même pousse le porteur à réaliser d'incroyables exploits.

En combat, le porteur est plus rapide : ajoutez son rang de Maîtrise au résultat de son jet d'initiative.

L'arme se manie très facilement : le porteur peut relancer tous les dés d'attaque dont le résultat est inférieur à la somme (rang de Kenjutsu + rang de Maîtrise).

Hayai vise d'elle-même les points faibles de l'armure des ennemis : on soustrait le rang de Maîtrise du porteur au ND pour être touché de la cible visée (on le soustrait deux fois si la cible porte une armure lourde). Ainsi, un bushi de rang 5 attaquant avec Hayai ignore tous les bonus d'armure normaux.

DAITAN : LE WAKIZASHI ANCESTRAL DU CLAN DE LA LICORNE

Lorsque Hantei vainquit ses frères et sœurs au cours des combats qui devaient déterminer lequel d'entre eux serait le seigneur de l'Empire d'Émeraude, il fut convenu que chacun des vaincus offrirait son wakizashi à Hantei afin qu'il les fasse fondre en un seul katana (c'est la fabuleuse épée ancestrale d'Hantei). Iuchi, le compagnon bien-aimé de Shinjo, ne put se résoudre à laisser sa maîtresse sans un daisho complet et il lui offrit donc son propre wakizashi qu'il avait forgé en utilisant ses pouvoirs mystiques.

La lame de Daitan est inusable. Aucun ornement ne pare sa poignée : ni or, ni argent, ni broderies colorées ne la décorent et elle n'est recouverte que par un entrelacs de fils de soie d'araignée gris argent très fins et assez glissants (dans le passé, certains bushi préférèrent ne pas porter Daitan pendant les batailles de crainte qu'elle ne leur échappe, ce qui serait un grand déshonneur pour une telle lame). Lorsqu'on la dégaine et qu'on la tient immobile, la lame du wakizashi oscille entre le vitreux et l'opalin. On a alors parfois l'impression qu'elle est animée par une volonté propre, impression qui est démentie dès qu'on la saisit. En combat, Daitan est un tourbillon d'acier blanchâtre qui tranche l'air en laissant derrière elle une traînée presque palpable. On jurerait que la lame se trouve à plusieurs endroits en même temps. Ce qui est sûr, c'est qu'aucun mortel ne peut suivre sa trajectoire.

Comme Hayai, Daitan est conservé à Shiro Shinjo, sur un présentoir en acajou vieux de huit cents ans. Il est peu probable qu'on la remette entre les mains de l'homme qui porte déjà Hayai. Sauf en temps de grande guerre, les héros du Clan de la Licorne ne sont pas autorisés à porter Hayai et Daitan en même temps.

GÉNÉREUX ET JUSTE

Mieux vaut être généreux que riche

Mieux vaut être juste qu'aisé

L'un est sûr de lui, l'autre est inquiet

L'un suscite estime et respect

L'un suscite obligation et dette

Et craint de devoir rendre les services rendus



ÂGE

Avant que mes yeux
ne puissent voir
Je devins aveugle
C'est la guerre, pas
l'âge, qui a emporté
Mon cri de bataille
Et la vigueur de mon
bras
La sagesse est ma
richesse

LES POUVOIRS DE DAITAN

Daitan ne possède qu'un seul pouvoir, mais il est de taille. Lorsqu'elle est utilisée par un membre du Clan de la Licorne (l'êlu doit avoir au moins un rang de 2 en Kenjutsu), celui-ci peut annuler une des techniques de combat spéciales de son adversaire. La technique concernée doit être d'un rang inférieur ou égal au rang de Maîtrise du porteur. Un bushi de rang 3 peut ainsi annuler les techniques spéciales de rang 1, 2 et 3 : considérez que l'adversaire n'a jamais appris ces techniques.

En tant que maître de jeu, il vous revient d'exposer plus précisément les feintes que Daitan utilise pour tromper ses adversaires. Il y a déjà tant de techniques différentes, et encore tant d'autres à venir dans les futurs suppléments consacrés aux Clans, qu'il nous est impossible de les décrire toutes.

YUKI : L'ARMURE ANCESTRALE DU CLAN DE LA LICORNE

Presque aussi célèbre que Hayai, le katana ancestral du Clan, Yuki est traditionnellement portée par le daimyo du Clan. On prétend qu'elle conserve les échos des pensées de Shinjo, dont la dévotion au bushido forçait même le respect de ses frères et sœurs. Celui qui porte cette armure et ceux qui le suivent doivent, à ses yeux, être les meilleurs.

L'armure est conçue à l'ancienne mode, avec de larges plaques de protection allongées de chaque côté pour les bras et un haubert complet fendu en son milieu afin que le porteur puisse monter à cheval. L'armure est laquée dans des tons d'un violet si profond qu'elle en est presque noire. Elle est fixée par de solides tresses de cuir délavé couleur lavande. Les bords des plaques sont dorés et des petites touches d'or parsèment l'armure en souvenir des grandes plaines sauvages.

Le heaume est couvert d'une fine fourrure blanche dont on dit qu'elle est une mèche prise à la crinière de la première licorne rencontrée par Otaku. Tout prête à croire qu'il s'agit bien là de la vérité, car la fourrure reste toujours propre, toujours blanche, et se soulève à la moindre brise, comme s'il s'agissait d'une soie d'araignée. Le heaume est surmonté d'une corne d'or pur et un masque terrible, représentant une licorne grimaçante, couvre le visage.

Shinjo Yokatsu, le daimyo du Clan de la Licorne, ne porte pas l'armure, en partie pour la même raison qui le pousse à ne pas porter Hayai : il pense qu'il ne le mérite pas. Il trouve également cette armure particulièrement gênante car elle lui rappelle les lourds devoirs de sa charge de chef de Clan, devoirs qui lui pèsent déjà suffisamment. Non seulement il ne goûte pas vraiment

la vie sédentaire ni les lourdes responsabilités qui sont les siennes vis-à-vis d'une terre dont il pense qu'elle n'a pas de sens, mais l'armure elle-même est particulièrement encombrante pour un homme qui a porté des robes toute sa vie. Yuki est donc elle aussi accrochée sur un présentoir en acajou au-dessus de Hayai et de Daitan, et il est vraisemblable qu'elles y sont pour un bon moment.

LES POUVOIRS DE YUKI

Yuki est une armure lourde de grande qualité, ce qui lui confère plusieurs traits spéciaux. Elle ajoute 5 au ND pour être touché du porteur et oblige tous ceux qui attaquent le porteur à ne pas tenir compte du meilleur dé de leurs jets de dommages.

L'armure est animée par la témérité de Shinjo et le porteur peut donc ignorer (rang de Maîtrise) niveaux de blessures. Ainsi, un bushi de rang 3 n'encaissera aucune pénalité due à ses blessures avant d'avoir atteint le niveau -4. L'armure est également habitée par l'énergie de Shinjo, si bien que le porteur et sa monture ne ressentent aucune fatigue.

L'armure a également une influence sur tous ceux qui sont à proximité. Les cavaliers du Clan (porteur compris) situés dans un rayon de (rang de Maîtrise du porteur) x 4 bénéficient d'un point supplémentaire en initiative et d'un dé supplémentaire de dommages (à lancer). C'est la raison pour laquelle le porteur de l'armure est souvent placé au centre d'une unité de cavalerie lourde pendant les charges. Ce léger avantage peut à lui seul faire la différence et renverser le cours de la bataille. Les érudits du Clan se demandent toujours si c'est le pouvoir du *nemuranai* qui anime l'armure ou c'est si la tendance qu'ont toujours eu les daimyo à diriger des charges d'une témérité folle qui a fini par imprégner l'armure.

LES TRÈS HONORABLES HAORI ET HAKAMA AUX IRIS DE LA FAMILLE IDE

Il n'existe aucune certitude quant à l'origine exacte de ces vêtements. Certains disent qu'ils furent confectionnés par ou pour le premier Ide, d'autres prétendent que ces vêtements étaient portés par le fils de Ide qui fit merveille en dressant les califes des Terres Brûlées les uns contre les autres afin qu'ils se fassent la guerre entre eux plutôt qu'au Clan de la Licorne. D'autres encore, moins nombreux, assurent qu'une couturière très habile, possédant quelque talent magique et originaire des lointaines terres des gaijin, fabriqua les vêtements pour un des descendants de Ide. Ce qui est sûr en tout cas, c'est que le costume n'est porté que pour les grandes occasions.



Teinté de ce violet très profond que les gaijin appellent " pourpre royale ", le vêtement est brodé de divers motifs figurant des iris et des licornes, ainsi que de nombreux autres symboles. Sa coupe est élégante et ample. Quelle que soit la personne qui le porte, on a toujours l'impression qu'il a été taillé sur mesure. Il faut que les samurai qui le portent soient vraiment très grands ou, à l'inverse, très petits pour qu'on sente que le vêtement ne leur va pas. Grâce à cette coupe en trompe l'œil, le porteur peut augmenter son ND pour être touché de 5.

Mais la plus grande force du vêtement réside dans ses prodigieux pouvoirs d'apaisement. Tout assaillant du porteur doit faire un jet d'opposition d'Honneur contre le rang de Maîtrise (école Ide) du porteur du vêtement. Si l'attaquant perd, il est dans l'incapacité d'attaquer le porteur ; s'il remporte l'opposition, on considère qu'il s'agit d'un jet d'Honneur raté : l'attaquant perd un rang d'honneur mais peut attaquer.

LES FLÈCHES DES QUATRE VENTS

De tous les objets qui constituent l'héritage de la famille, ce sont ces flèches qui sont les plus souvent utilisées. Taillées dans un bois inconnu, elles sont aussi légères que solides. Elles sont peintes d'une couleur violette et l'empennage est constitué d'une plume blanche, dorée et grise. Il semble que leur histoire ne remonte pas jusqu'au déclin de l'Empire d'Émeraude puisque les premières traces de leur utilisation datent d'environ sept cents ans.

Ces flèches sont au nombre de quatre, une pour chaque vent ; elles portent d'ailleurs respectivement les noms et les symboles de chacun des quatre dragons dont le souffle parcourt le monde. Le daïmyo du Clan remet ses flèches à ses serviteurs les plus méritants en récompense de leurs bonnes actions ou les confie à ceux qui accomplissent pour lui des missions dangereuses.

Si on récite correctement les prières appropriées avant de les décocher (ce qui implique un jet d'Intuition + Théologie contre un ND de 15 ou plus), les flèches reviennent entre les mains du daïmyo dans la semaine. C'est pourquoi le daïmyo n'a guère de scrupules à faire souvent l'honneur à un bushi de pouvoir en tirer une, puisqu'il sait qu'elle lui reviendra forcément. En outre, si une flèche ne revient pas, cela jetterait immédiatement l'opprobre sur toute la famille de l'archer, famille qui se verrait alors dans l'obligation de retrouver la flèche perdue ou, à défaut, de renoncer à la vie.

Chacune des flèches dispose d'un pouvoir propre.

Nord : aussi perçante que le vent glacé éponyme, cette flèche permet à l'archer de lancer (rang de Maîtrise) des dommages supplémentaires et de garder (rang dans la compétence " Tir à l'arc ") des supplémentaires.

Sud : quand il utilise cette flèche, l'archer lance (rang de Maîtrise) des d'attaque supplémentaires et garde (rang d'Honneur) des supplémentaires.

Ouest : une fois décochée, cette flèche s'envole et indique à l'archer la direction qu'il cherchait. Elle est donc très utile pour trouver le repère du nécromancien / le trésor de l'ogre / ou la route permettant de quitter l'Outremonde et de rentrer chez soi. L'archer peut l'utiliser (rang de Maîtrise) fois, après quoi elle disparaît et retourne vers le daïmyo.

Est : cette flèche a disparu en même temps que le groupe de bushi de la famille Moto qui l'avait emportée dans l'Outremonde. On raconte que certains la nommaient autrefois " la flèche du désir passionné ", mais personne n'est aujourd'hui capable d'expliquer pourquoi et encore moins de savoir où elle est.

LE GONG DE CUIVRE D'OTAKU MASERO

Bien que ce gong ait été, à l'origine, acheté par Ide Borume à un marchand gaijin, on le nomme communément du nom d'Otaku Masero, en mémoire d'un garçon d'écurie dont la loyauté et la dévotion à son travail et à son Clan forcèrent l'admiration du daïmyo. Masero fut récompensé en obtenant le privilège de tenir le gong lorsqu'il fut frappé pour la première fois et de le conserver en sa demeure. Depuis, il est passé entre de nombreuses mains qui furent toujours celles de héros discrets et méconnus.

Le gong est utilisé lors des cérémonies importantes et des grands festivals de contes, ainsi qu'au cours des services funèbres commémorant les morts du Clan. En période de grande guerre, on fait sonner le gong devant les troupes, au matin de la bataille que les généraux considèrent comme décisive. Le gong lui-même est un disque d'un mètre de diamètre suspendu par d'épaisses cordes de soie tressée. Conformément aux coutumes nomades du Clan de la Licorne, le gong n'a jamais été fixé à un support ; il est donc toujours soutenu par quelqu'un. Traditionnellement, les porteurs soutiennent le gong avec leurs deux pouces joints et le soulèvent assez haut pour que son centre soit en face de leur nombril (c'est la position idéale pour que le porteur puisse concentrer le son sur l'axe de son *chî*).

Lorsque le son du gong résonne, tous ceux qui l'entendent sont immédiatement empris d'un sentiment de paix intérieure. Quelqu'un qui médite en écoutant le gong réussit automatiquement son jet de Méditation. Mieux encore, tant que le gong vibre (d'ordinaire, pendant une dizaine de minutes), il récupère tous ses points de Vide. Quant au porteur du gong, il récupère également tous ses points de Vide et gagne en outre un rang dans la compétence " Méditation " (sans pouvoir dépasser un niveau égal à son rang de Maîtrise).



**SILENCE
ET SÉRÉNITÉ**

Une voix grave sur-
prend le vent
Une pieuse prudence
s'impose
Personne n'écoute les
vantardises tapageuses
Ceux qui passent en
silence
Passent pour sages
C'est dans le silence que
l'on trouve la sérénité

**APPENDICE III :
RECUEIL**

Idées d'aventures

**KONKURU : LE GRAND
RASSEMBLEMENT DU PRINTEMPS**

Le printemps est une période de renaissance et de festivités pour le Clan de la Licorne qui organise chaque année, pour fêter le retour de la végétation sur les steppes glacées et la naissance des premiers poulains de l'année, un grand tournoi : le konkuru. Chacun est invité à venir y éprouver ses compétences et son courage. Les épreuves d'équitation y sont bien sûr nombreuses : courses, saut, tir à l'arc monté, épreuves de précision avec lance et démonstrations de la coopération cavalier/monture. Et les courses, qui en sont l'une des attractions favorites, offrent en effet aux différents éleveurs l'occasion de faire la démonstration de la valeur et des qualités de leurs chevaux. Ces courses sont disputées par catégories de chevaux et de poids ; d'autres sont réservées aux guerriers en armure lourde ou ont lieu sur terrain inégal. Ces courses, toujours âprement disputées, permettent de découvrir les aptitudes physiques et le tempérament des différentes montures présentées.

En marge de ces événements, ont également lieu des épreuves de kenjutsu, de tir à l'arc, d'athlétisme, de bojutsu, de lutte et bien d'autres encore. D'autres permettent aux shugenja du Clan de se mesurer les uns aux autres. Toutes ces épreuves se déroulent sous l'œil de foules enthousiastes qui acclament les candidats issus de leur famille tandis que les paris vont bon train.

À côté de ces compétitions traditionnelles et ritualisées, on peut également assister à de nombreuses épreuves spontanées et des démonstrations privées. Celles des jeunes espoirs de l'école des "vierges de bataille", celles qui n'ont pas encore intégrées les rangs de cette unité d'élite, sont connues pour être les plus spectaculaires de tout le konkuru. Il ne s'agit pas réellement là de compétitions, mais plutôt d'une occasion pour ces jeunes filles de présenter leurs montures bien-aimées et de faire une démonstration de leur agilité équestre, aussi impressionnante que vaine.

Les jeunes bushi de la cavalerie s'affrontent au cours de parties endiablées d'un jeu proche du polo, le kizuchi. On y joue muni d'un panier en forme de pelle placé à l'extrémité d'un long manche, qui sert à déplacer une balle de tissu rigide pleine de riz jusqu'à des emplacements désignés sur le terrain. Certains samurai plus âgés désapprouvent ce "sport", qu'ils considèrent comme une vaine débauche d'énergie, mais les joueurs, les premiers intéressés, insistent eux sur le fait que ces parties renforcent les compétences nécessaires sur le champ de bataille.

Dans la soirée, les gens se rassemblent pour participer à de grandes fêtes dédiées à la générosité du printemps revenu. C'est un moment privilégié pour toutes les familles, qui en profitent pour établir ou entretenir des liens d'amitié : ces réunions ont souvent été à l'origine de mariages et d'alliances.

Si l'atmosphère du konkuru est toujours celle d'une célébration joviale, on sait que d'aussi importants rassemblements peuvent donner naissance à des différends ou des conflits. Et le konkuru a suscité autant de rivalités et de haines que d'alliances. Les différentes épreuves, notamment, peuvent s'envenimer et la rivalité, voire la jalousie, qui oppose parfois les différents candidats peut parfois pousser certains d'entre eux à tricher ou à saboter une compétition. Certains d'entre eux n'ont pas su résister à la pression d'un sensei, qui exigeait trop d'eux. La carrière prometteuse de certains jeunes samurai se brise quelquefois à la suite d'un grave accident, lors du konkuru. Et parfois ce sont des parieurs vindicatifs, abandonnés par les fortunes, qui sont à l'origine de ces incidents.

Depuis peu, des membres des autres Clans viennent participer au konkuru. Le Clan de la Licorne encourage cette initiative et espère qu'en faisant ainsi connaître ses coutumes, les autres Clans le comprendront et l'accepteront mieux. Mais la présence, en un même lieu, de représentants de plusieurs Clans peut toujours faire naître des rivalités et donner lieu à des incidents.

SHIOTOME

La fraternité des "vierges de bataille" est l'une des "familles" dont les membres sont les plus proches, mais également une communauté au sein de laquelle les rivalités et un esprit de compétition acharné font rage. Et même si l'entraînement des *shiotome* met particulièrement l'accent sur la force spirituelle et la résolution, il y en a toujours pour se mesurer silencieusement et succomber aux démons de la jalousie. Tout particulièrement les jeunes recrues qui n'ont pas encore subi leur cérémonie du gempuku.



Une de ces jeunes élèves très prometteuses, Kizoko, est la fille d'un riche daimyo. Élevée dans le luxe et traitée comme une vraie princesse, elle s'attendait à réussir facilement à l'école des "vierges de bataille", comme elle y avait toujours été habituée. Mais elle avait tort. Car ici, on lui demandait de fait de faire ses preuves et elle était mal préparée à ce type d'exercice. Pour couronner le tout, une autre jeune fille du même âge intégra l'école en même temps.

Cette élève, Kurisuko, était issue d'une famille de paysans modeste, pour ne pas dire pauvre. Son père gagna la gratitude de Otaku Kamoko en cachant chez lui un éclaireur du Clan qui avait été blessé et rentrait d'une mission sur le territoire du Clan du Scorpion porteur d'informations de la plus haute importance.

Sa monture avait été abattue quelques kilomètres avant et il était poursuivi par deux samurai du Clan du Scorpion bien décidés à ce que le message ne parvienne jamais au Clan de la Licorne. Pendant que son père et ses deux frères aînés protégeaient l'éclaireur, qui était à l'agonie, Kurisuko (qui n'avait que six ans à l'époque) fit de son mieux pour se rendre utile. Elle fit diversion par ses cris et ses moqueries et apporta aux siens des outils quand ils n'eurent plus d'armes pour se défendre. Les deux samurai du Clan du Scorpion furent finalement tués, mais les deux frères de Kurisuko avaient péri au cours du combat. Sa mère soigna l'éclaireur blessé. Quand il fut remis, les parents et l'enfant l'escortèrent jusqu'aux portes du château de la famille Otaku, où il put délivrer le message dont il était porteur.

Ses informations étaient effectivement de la plus haute importance et permirent de sauver de nombreuses vies. Kamoko offrit à la famille de Kurisuko une plus grande parcelle de terre à exploiter, mais son père déclina poliment l'offre et demanda si, à la place, il était concevable que sa fille puisse intégrer l'école des "vierges de bataille". Ayant entendu parler de la bravoure dont elle avait fait preuve lors du combat contre les membres du Clan du Scorpion et percevant nettement dans son regard la détermination d'une combattante de valeur, elle accepta.

Pour Kizoko, c'était là rien moins qu'un outrage, qui se fit encore plus cuisant au fur et à mesure que la jeune paysanne prouvait qu'elle était meilleure qu'elle en tout et sans avoir, semble-t-il, à faire le moindre effort.

Kurisuko était animée du véritable esprit qui doit être celui d'une "vierge de bataille" et excellait dans son apprentissage. Mais sa vie d'élève n'était pas facile : l'humilité de son extraction suscitait de nombreuses moqueries et des insultes furent proférées à voix basse. En réaction, elle se ferma aux autres et bâti autour d'elle

un mur. Alors qu'elle possédait un don inné pour l'enseignement dispensé, elle était à peine aimable avec ses consœurs. Elle était silencieuse et brusque, choisissant ses mots avec soin et souriant rarement. Sa froide attitude de défense l'empêcha de se faire beaucoup d'amies, mais pas de nombreuses d'ennemies.

Quelques mois avant que les deux jeunes filles n'achèvent leur formation et ne s'affrontent lors de leur cérémonie du gempuku, on retrouva le cheval de Kurisuko grièvement blessé dans les écuries. Une des portes avait été laissée ouverte et une trace de sang conduisait à l'extérieur du bâtiment. L'encolure et le ventre de l'animal avaient été profondément taillés, comme s'il avait été attaqué par quelque énorme prédateur ou à l'aide d'une arme à plusieurs lames.

Dès que la nouvelle de cette découverte fut connue, la panique gagna les paysans. On rapporta qu'on avait vu à plusieurs reprises des bêtes terribles et immenses, chaque fois plus horribles que la précédente. Des chasseurs de primes ratissèrent les steppes, à la recherche d'une trace du prédateur, mais rentrèrent bredouilles.

On commença donc de soupçonner qu'il s'agissait de l'acte d'un agresseur humain. Certains chuchotèrent que c'était là le fruit malsain de la jalousie que suscitait la jeune paysanne, mais beaucoup pensaient qu'aucune "vierge de bataille", même dévorée par le désir de vengeance le plus brûlant, n'aurait commis un tel acte à l'encontre d'une monture sacrée. On évoqua un saboteur envoyé par un autre Clan, du Scorpion très





ADOUCI PAR LE TEMPS

Accomplis la volonté
de ton peuple
N'oublie pas l'aube
des temps
Beaucoup de souve-
nirs nocturnes sont
effrayants
Des ennemis redou-
tables apparaissent
Adoucis par le temps
Vrais leaders, ne crai-
gnez pas la mort

certainement, cherchant à semer la panique et la division dans les rangs des "vierges de bataille". Peut-être était-ce même le cheval de Kurisuko qui était visé, en représailles de la mort des deux samurai.

Certains suspectèrent même Kurisuko d'avoir accompli cet odieux forfait : après tout, la rumeur courait qu'elle n'avait pas les qualités nécessaires pour prétendre être une "vierge de bataille" ; de cette façon, elle pourrait quitter l'école des *shiotome* sans avoir à subir un échec public pendant sa cérémonie du *gempuku*. À moins que la famille d'une autre recrue des "vierges de bataille" ait tenté d'assurer le succès de sa fille par des moyens rien moins qu'honorables.

LES MINES DE DIAMANTS DU CLAN DE LA LICORNE

Les montagnes qui bordent les plaines austères du territoire du Clan recèlent d'importantes réserves de diamants. Le Clan ne les exploite que pour leur dureté sans égale, très utile à certains artisans, notamment ceux qui travaillent le verre. Les autres Clans (notamment celui de la Grue) s'intéressent à ces pierres pour leur beauté et leur rareté : elles sont très recherchées comme éléments ornementaux. Certains *shugenja* prétendent même que ces gemmes peuvent conforter leurs talents de devins.

Trois mines ont été ouvertes, autour desquelles sont immédiatement apparus des villages ; ils abritent les mineurs qui extraient les pierres et les artisans qui les travaillent. Des caravanes de vivres pour les mineurs et les convois transportant les pierres si précieuses se croisent dans les plaines qui s'étendent des montagnes à la route impériale.

Ces convois, souvent escortés par des samurai du Clan de la Licorne, furent rarement attaqués tant du fait de l'efficacité de leur escorte que du caractère inhospitalier des Plaines enneigées.

Par la suite pourtant, d'importants groupes de pillards très bien équipés s'en sont pris avec succès aux convois de diamants, avant de disparaître dans les montagnes avec la discrétion et la rapidité de chats. Le seul bandit que l'on ait réussi à prendre refusa de livrer la moindre information. Selon certaines rumeurs, ces groupes ne seraient que les premiers éléments d'une troupe plus importante, en train de se réunir dans quelque cache secrète des montagnes.

Certains avancent l'hypothèse qu'un chef plus malin que les autres aurait réussi à fédérer différents groupes de hors-la-loi et se préparerait, avec eux, à s'attaquer aux mines elles-mêmes. On murmure qu'il s'agirait d'un *shugenja* ayant besoin d'une grande quantité de

diamants en vue de quelque rituel maléfique. On raconte également que ce *shugenja* a partagé ses secrets avec ses hommes, ce qui expliquerait pourquoi ils peuvent ainsi disparaître dans les montagnes comme des ombres au soleil après avoir commis leurs forfaits.

Alors que l'Outremonde est bien loin au sud du territoire du Clan, certaines créatures de *Fu Leng* sont parvenues, d'une façon qu'on ignore, à s'établir dans certaines zones des terres du Clan. On a avancé l'hypothèse qu'un réseau souterrain de cavernes courrait de la chaîne du toit du monde jusqu'au cœur de l'Outremonde, en passant par la forêt oubliée. Il est possible que ces créatures se soient aventurées dans l'une de ces cavernes et en soient ressorties dans les montagnes, près des Plaines enneigées, puis se soient adaptées à leur nouvel environnement.

Les récits des voyageurs qui ont traversé ces montagnes évoquent des créatures à la peau grasse et épaisse ressemblant à des gobelins qui peuvent se réimplanter un membre après qu'il a été coupé. Des *mujina* hantent également les collines et les plaines situées au pied des montagnes, et adorent harceler les mineurs et effrayer les chevaux des troupes du Clan. On raconte également des histoires poignantes mettant en scène l'esprit de voyageurs victimes de tempêtes de neige qui hanteraient les hauts plateaux à la recherche d'un moyen de rejoindre l'au-delà.

Les terres du Clan

Le territoire du Clan de la Licorne est à l'image de l'évolution qui a été la sienne au cours des deux cents dernières années. Composé à l'origine de nomades, le Clan s'est petit à petit sédentarisé et a bâti des cités et des forteresses, sans jamais, pour autant, que l'appel du voyage ne déserte le cœur de ses membres, lesquels n'ont jamais vraiment abandonné la voie suivie par leurs ancêtres. Le territoire du Clan est donc un curieux mélange d'éphémère et de fixe, de constructions en dur côtoyant des caravanes toujours en mouvement. Une telle combinaison surprend le voyageur qui s'y aventure, renforçant la réputation de "barbares" des membres du Clan.

Le paysage de cette partie occidentale de *Rokugan* est parfaitement adapté à l'ambivalence de la nature de ceux l'occupent. On y trouve de vastes étendues de plaines ondulantes, des prairies et des collines. Le territoire du Clan se situe entre trois grands lacs et est coupé du reste de l'Empire par deux rivières tumultueuses. Ce qui lui permet de bénéficier non seulement de sites parfaits pour construire une ville ou une forteresse, mais



également d'un imposant dispositif de défense naturel pour les plaines inviolées qui abritent la plus grande partie des ressources du Clan. Les constructions fixes sont autant d'étapes que la population nomade utilise pour se reposer, commercer ou se défendre.

Le Clan compte environ 40 % de nomades qui, par définition, ne restent jamais très longtemps au même endroit. Ils vivent d'élevage et déplacent leurs immenses troupeaux de moutons et de chevaux d'un endroit à un autre selon les saisons. Les plaines du Clan offrent herbes sauvages et avoine en abondance et constituent un cadre parfaitement adapté à l'élevage nomade. Inutile de préciser, dans ces conditions, que les chevaux du Clan sont parmi les plus résistants et les plus prisés de tout Rokugan. Entre de bonnes mains, un étalon reproducteur peut rapporter suffisamment d'or pour nourrir une de ces communautés pendant une année entière.

La grande majorité de ces populations de pasteurs fuient les étrangers et n'ont aucun contact avec leurs pairs rokugani. Leur étrange dialecte et leurs façons frustes en font des étrangers partout où ils vont. Le confort rude des plaines balayées par le vent leur suffit et ils n'ont aucun désir de suivre les caravanes qu'ils voient parfois passer. Chacune de ces communautés est dirigée par un magistrat de famille, qui est chargé de faire respecter les lois impériales en son sein. Ces magistrats doivent rendre des comptes aux daimyo du Clan une fois l'an et répondre de tout manquement de la communauté dont ils sont responsables.

Les autres membres du Clan - ceux qui sont sédentarisés - se regroupent autour des châteaux du Clan ou le long de la rivière de la Luciole, qui est située à l'extrémité orientale du territoire du Clan. Des villages de pêcheurs et des fermes s'égrenent des deux côtés de la rivière ; les moissons dépendent de ses crues saisonnières. Le Clan de la Licorne est en effet celui qui recourt le moins à l'agriculture et les récoltes ne sont destinées qu'à maintenir à niveau les réserves de nourriture, rarement à être échangées ou vendues.

La rivière a également une autre utilité, plus vitale encore peut-être, car c'est le seul lien avec le reste du territoire du Clan. Pour y vendre leurs biens, les marchands et les négociants doivent remonter la rivière de la Luciole en bateau ou avec des caravanes. Les étrangers peuvent s'aventurer où ils veulent sur le territoire du Clan, mais la plupart d'entre eux ne s'éloignent jamais de la rivière. La zone fertile arrosée par cette rivière est sans doute la partie des territoires du Clan qui est la plus "rokugani" - ses routes et ses bourgs ressemblent à tous ceux de l'Empire d'Éme-

raude. C'est pour cette raison que les commerçants et les étrangers au Clan, qui se sentent ici chez eux, s'installent dans cette zone sans chercher à s'enfoncer plus avant dans les terres du Clan de la Licorne.

LES GRANDS LACS

Les membres du Clan ont la plus grande estime pour les trois grands lacs de la région. Outre qu'ils constituent non seulement une source inépuisable d'eau potable et donc autant de points de passage obligés pour les populations nomades, chacun d'eux est également un symbole, cher au cœur de chaque membre du Clan.

Tout au nord, se trouve le lac du Dragon, dont les eaux abriteraient une ancienne cité naga engloutie. Bien qu'une poignée d'érudits de la famille Shinjo connaissent la nature exacte de cette cité, il semble étrange qu'elle n'ait apparemment pas subi les assauts du temps au cours de milliers d'années tandis que d'autres constructions plus récentes ont déjà disparu depuis bien longtemps. Les membres du Clan y voient là un symbole du caractère éphémère de la vie et de la vanité de tout ce que nous construisons.

À l'opposé, au sud, se trouve le lac des pétales de chrysanthèmes, connu dans tout l'Empire pour sa beauté et sa sérénité. Durant la plus grande partie de l'année, toute la surface du lac est recouverte par les pétales blancs des chrysanthèmes qui poussent sur ses rives - un tapis liquide de fleurs qui attire les pèlerins des quatre coins de Rokugan. Les membres du Clan y voient une preuve de l'harmonie naturelle et un exemple de la coexistence parfaite de deux éléments si différents.

Enfin, il y a le lac aux rives blanches, situé à l'extrémité orientale des terres du Clan, dans lequel se jette la rivière de la Luciole. Le lac est devenu un lieu privilégié de pêche et d'échange. On dit que le fin sable blanc de ses berges a des vertus médicinales et les paysans du Clan de la Licorne sont parfaitement conscients de la générosité de ses eaux, qui leur fournit leur nourriture. Ils voient dans l'existence de ce lac un témoignage de la générosité de la nature et des bienfaits de ses voies.

LES CHÂTEAUX

Les forteresses familiales sont à la fois un témoignage de l'efficacité du Clan de la Licorne et de ses différences fondamentales avec le reste de l'Empire d'Émeraude. Ils sont beaucoup plus décorés que les autres, présentant des arc-boutants et des toits très pentus que l'on ne voit nulle part ailleurs. Ils sont bâtis selon d'étranges configura-

CHAGRIN

Vents sauvages de
l'hiver
Brises tièdes du prin-
temps
Nulle part où aller,
personne en vue
Saisi l'année dernière
ou il y a plus longtemps
Acculé par le temps
Le sens du chagrin
d'un samurai.



AUCUNE MORT NEST BELLE

Ne sois pas trop intel-
ligent si tu veux être
heureux
Repose-toi également
sur le destin et le hasard
La moitié du destin
d'un homme doit être
cachée
La meilleure des vies
semble sombre sur la fin
Sois heureux dans ta
malédiction
Aucune mort n'est
belle

tions, marquées notamment par la présence de murs bas et solides au lieu de murailles fines et hautes. Leurs grilles tournent le dos aux routes proches, ce qui force ceux qui veulent entrer à escalader les murs extérieurs.

Et les décorations intérieures sont, bien entendu, tout sauf discrètes - des peaux d'animaux, des cassolettes destinées à l'encens et même des statues d'or que l'on ne peut voir nulle part ailleurs à Rokugan. Ceux qui séjournent parmi les membres de la noblesse du Clan, quelle que soit la durée de leur séjour, trouvent que leurs conceptions du comportement "approprié" sont extrêmes.

Comme chaque famille a une tâche précise au sein du Clan, chaque château est bâti dans un but précis. C'est au sud, là où la plaine cède la place aux montagnes du toit du monde, que les deux familles "pacifiques" du Clan ont choisi d'établir leurs forteresses. Le château de la famille Ichi est situé au cœur des montagnes, le long d'une vallée où s'engouffrent les vents et qui constitue la seule voie d'accès par le sud aux terres du Clan. Rude et inébranlable, balayé par les vents et les éléments, l'endroit est un lien puissant avec les esprits élémentaires de la terre et du ciel. Les shugenja de la famille Ichi peuvent s'entraîner à loisir dans ces lieux et défendre facilement l'étroite vallée d'éventuelles invasions. On sait que des éboulements et des tornades ont déjà balayé des troupes hostiles tâchant de se frayer un chemin à travers les montagnes.

Contrairement à la famille Ichi, l'école de la famille Ide est celle du calme et de la sérénité - comme le lac aux pétales de chrysanthèmes sur les rives duquel elle est bâtie. Établie au pied des montagnes et entourée par les pétales blanc neige qui recouvrent le lac, la famille Ide y enseigne les subtilités de la beauté et de la culture, ainsi que celles de l'art de la diplomatie. Les plus belles réalisations artistiques du Clan proviennent du château de la famille Ide et mêlent harmonieusement le style traditionnel rokugani aux techniques des barbares d'au-delà des montagnes. Le château (le terme d'école correspond mieux tant l'endroit est peu défendu) reflète les qualités et l'inspiration de ses plus grands peintres et sculpteurs, se mariant à la perfection avec les pics au sommet enneigés et le lac blanc de la neige des chrysanthèmes qui l'entourent. C'est là qu'à lieu chaque année le grand festival des chrysanthèmes, qui attire des pèlerins de chaque Clan à la recherche de l'illumination.

Le château de Toshi No Aida ni Kawa (la cité des deux rivières), situé entre les rivières de la Luciole et la rivière endormie, constitue le principal ouvrage de défense contre d'éventuelles armées d'invasion. Massif et imposant, on ne peut l'atteindre qu'en franchissant à gué la rivière endormie, une tâche ardue qui expose même les armées les

plus importantes à une contre-attaque. C'est là que le Clan héberge ses ambassadeurs et ses diplomates, ainsi que les représentants de l'Empereur et des autres Clans. Tous les accords politiques, alliances commerciales et offres d'alliance sont nés et ont été conclus dans ces murs.

Au centre des plaines du territoire du Clan se trouve Shiro Otaku Shoji - le quartier général de la famille Otaku. Les étrangers au Clan ne sont jamais autorisés à s'approcher de ce château bâti au centre d'une immense plaine s'étendant à perte de vue et visible à des lieues à la ronde. Outre la fameuse école des "vierges de bataille", la forteresse abrite également les écuries de la famille Otaku, où sont élevés les plus fameux chevaux qui aient jamais foulé le sol de l'Empire d'Émeraude. Ces écuries sont si grandes qu'elles sont de fait protégées par des murailles et des troupes propres. Tous les chevaux appartiennent aux *shiotome* et sont élevés et entraînés dans les plaines qui entourent le château. Quand elles ne parcourent pas les champs de bataille de l'Empire, la plupart des "vierges de bataille" restent ici, où elles servent de forces de garnison et de police pour le reste du Clan. L'emplacement du château, au centre d'une plaine immense, fait des *shiotome* de formidables défenseurs - elles peuvent en un clin d'œil réduire à néant une armée d'invasion.

Enfin, à l'extrémité la plus septentrionale des terres du Clan de la Licorne se trouve le palais de la famille Shinjo, capitale et quartier général du Clan. On ne peut l'atteindre qu'au terme d'un long et épuisant périple et peu de visiteurs étrangers au Clan ont le goût ou la résistance de s'aventurer aussi loin. Dans ces lieux, les daimyo dirigent les affaires internes du Clan (politiques, militaires et diplomatiques) et s'assurent que les intérêts du Clan sont partout servis au mieux. C'est également ici que réside le champion, entouré de ses propres conseillers et bushi. Bien que la forteresse soit peu défendue pour un ouvrage abritant la capitale du Clan, ses murailles sont assez larges et les hommes de garde ici font preuve d'un dévouement fanatique. Si l'on y ajoute le paysage impressionnant sur lequel elle se détache, la forteresse apparaît comme un objectif difficile. Ce qui est exactement le but recherché.

Meishodo - la magie des noms

La meishodo ou "magie des noms", comme Ichi la baptisa lui-même, constitue sans doute la découverte la plus importante qu'il ait faite au cours de ses travaux secrets au pays des sorciers qui n'avaient pas de cœur.

Les sorciers de l'est n'invoquaient pas les fortunes ou les kami pour lancer leurs sorts, mais recouraient à ce qu'ils appelaient "les noms de la création". Ils croyaient



en effet que les mots qui avaient été prononcés à l'aube de la création recelaient un pouvoir, qu'il était possible d'invoquer en prononçant ou écrivant ces mots.

Iuchi fut fasciné par ce nouveau savoir et tenta furieusement de le maîtriser. Malheureusement, il ne put contempler le fruit de ses travaux. Sa mort prématurée (sous les coups d'une ombre du désert) mit un terme à ses expériences. Son élève - Iuchi Nobane - poursuivit son œuvre et l'assimila au corpus de croyances rokugani.

Le système magique que créa Nobane reposait sur l'inscription des mots prononcés à la veille de la création sur des talismans. En prononçant ces mots tout en se concentrant sur le talisman, on invoque un flux d'énergie né de l'inépuisable source d'énergie que constitue la création même. Nobane trouva cette technique magique beaucoup plus pratique que les longues heures de méditation que recommandait Isawa du Clan du Phénix. L'énergie pouvait jaillir des doigts du shugenja aussitôt qu'il en avait besoin.

Mais ce pouvoir avait un prix. Il essaya autant qu'il put, mais ne parvint jamais à faire varier l'intensité des effets de l'énergie qu'il invoquait. Cette magie-là était "statique", inflexible. Il essaya de trouver une solution à ce problème pendant toute sa vie, mais il n'y parvint pas. Et ses étudiants après lui n'eurent pas plus de succès.

Quand le Clan de la Licorne revint à Rokugan, ses membres firent découvrir cette nouvelle forme de magie aux autres Clans et celui du Phénix la qualifia d'hérésie. Les membres du Clan de la Grue, versés dans les arts magiques depuis fort longtemps, furent cependant intrigués par cette nouvelle forme de magie. L'Empereur dut trancher et annonça que seuls les membres du Clan de la Licorne et ceux qui s'estimaient capables d'en maîtriser les effets pourraient recourir à la meishodo. Le Clan du Phénix protesta, mais la décision de l'Empereur était irrévocable. "D'évidence, les membres du Clan de la Licorne ne sont pas souillés par l'utilisation de cette magie. Qu'aurions-nous donc à craindre ?"

Pendant deux cents ans, les membres du Clan de la Licorne adaptèrent la meishodo au corpus des croyances rokugani. Mais ils butèrent sur un problème : leur propre compréhension des arts magiques rokugani s'était amoindrie avec le temps et l'éloignement et ils découvrirent que leur exil les avait, d'une certaine façon, "coupés" des sources des énergies élémentaires. Les membres de la famille Iuchi se sont bien gardés de révéler ce fait au reste des habitants de Rokugan : ils ne l'ont d'ailleurs pas plus révélé au reste du Clan. Les implications de cette "coupure" pourrait donner un avantage certain aux ennemis du Clan de la Licorne.

UTILISER LA MEISHODO

Vous pouvez très facilement intégrer la meishodo à vos aventures, à certaines conditions. Tout d'abord, seuls les personnages issus de l'école de shugenja de la famille Iuchi peuvent l'utiliser (sauf si un personnage issu d'un autre Clan est prêt à acquérir l'avantage "École différente"). Tous les sorts décrits dans les règles de base et dans l'appendice II de ce supplément peuvent être lancés en recourant à la meishodo.

Si un shugenja utilisant la meishodo souhaite lancer un sort, il devra se concentrer sur le talisman portant le nom secret au lieu de lire le rituel sur un parchemin. Le sort tire son origine de l'énergie élémentaire qui l'entoure, comme pour tout autre sort et il le lance en faisant application des règles habituelles. À deux différences près :

1) Temps d'incantation : une action.

Lorsqu'un shugenja utilise la meishodo, le temps d'incantation de tous les sorts est d'une action. Toujours.

2) Augmentation : aucune

Un shugenja recourant à la meishodo pour lancer un sort ne peut pas utiliser d'augmentation pour en modifier les effets, les prolonger... La meishodo ne connaît pas les rituels appropriés.

Les règles relatives au niveau de Maîtrise sont également les mêmes pour la meishodo : si un shugenja a la maîtrise innée un sort, il n'a plus besoin de se concentrer sur le talisman correspondant pour le lancer. Cependant, contrairement à la tradition magique rokugani, il ne bénéficiera pas d'une augmentation gratuite s'il lance un sort qu'il maîtrise à l'aide du talisman (puisque'il n'y a jamais d'augmentation).

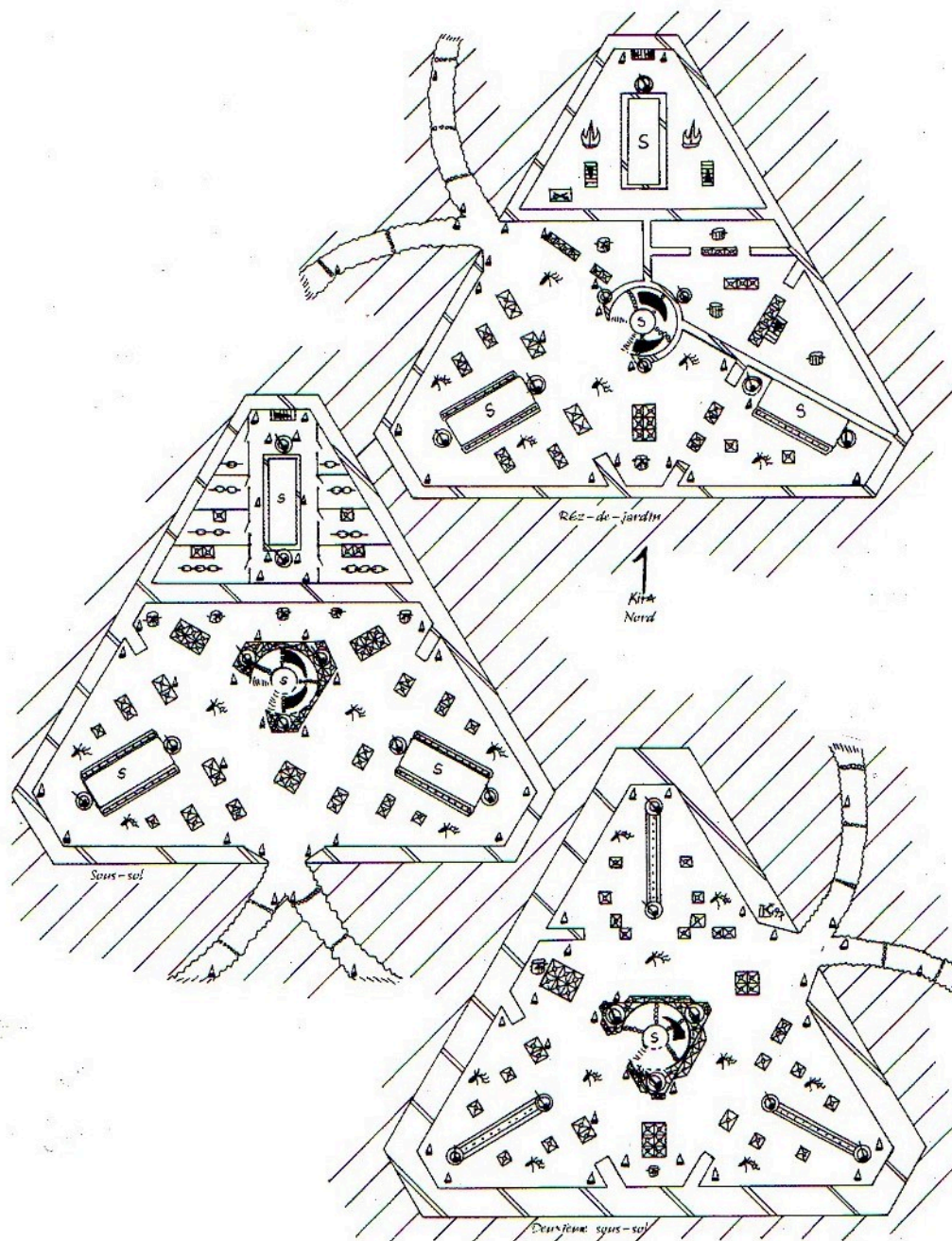
Enfin, le shugenja qui recourt à la meishodo invoque l'énergie d'un système métaphysique qui n'est pas issu de Rokugan. Pour quelque raison inconnue, quand un shugenja essaye d'utiliser les traditionnelles arcanes magiques rokugani (avec parchemin et méditation, etc), tous les ND sont augmentés de 5. De même, un shugenja ne peut lancer les sorts Sensation, Communion et Invocation en utilisant la meishodo.



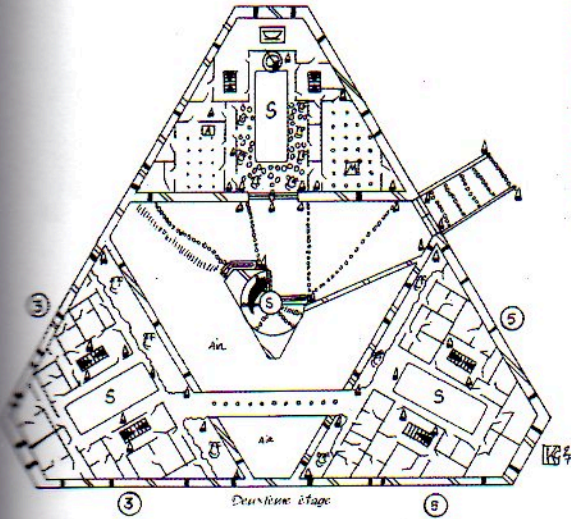
TOUT A UNE FIN

*(Ide Ludan écrit
"Tout a une fin", son
dernier poème, sur son
lit de mort ; il était desti-
né à son fils. Il est inté-
ressant de noter qu'il ne
compte que cinq vers,
trahissant la conviction
de Ludan que la mémoi-
re peut priver la mort de
la victoire finale)*

Tout a une fin
Tout a une fin
Le mendiant comme
le roi
Chaque homme
chaque femme, chacun
Mais pas le souvenir
de la noblesse



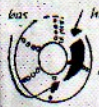
Château



Légende

12 m

- ① Le Daimyo et sa famille
- ② Membres du Clan et leur famille
- ③ Courtisans
- ④ Hôtes de marque
- ⑤ Invités
- ⑥ Serviteurs



⑤ > Chef onart
Chef onart avec toiture en site renforcée

Rampes d'accès en pierre

Escaliers

Abreuvoir en pierre

Étables

Puits

Entrepôt

Fourage

Jardin

Armeries

Porte à l'aspect de mur de pierre

Portes

Cuisines

Halls d'audience

Principal

Auxiliaire

Privé

Quartier Général

Trappe secrète

Pilier de soutien

Mur de pierre

Mur de terre ou sous-sol

Grande porte à double battant

Fenêtre de pierre

Chemins de ronde avec meurtrières

Mur Shoji avec porte

Tunnel souterrain

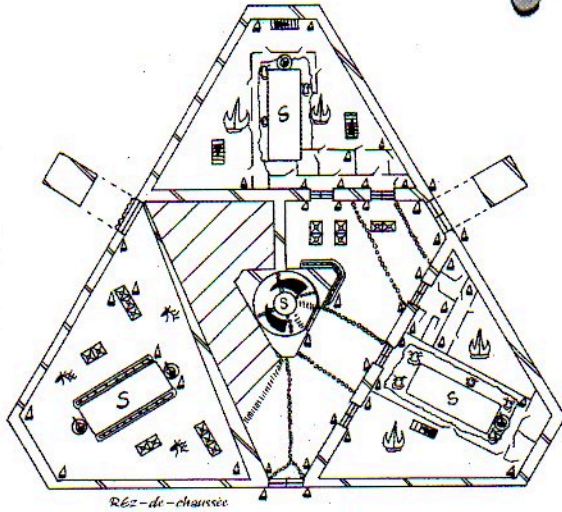
Indicateurs de porte

Cadettes

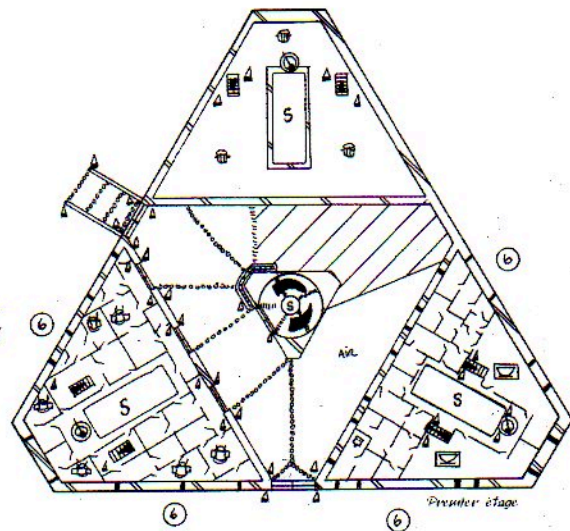
Barragements

Piliers

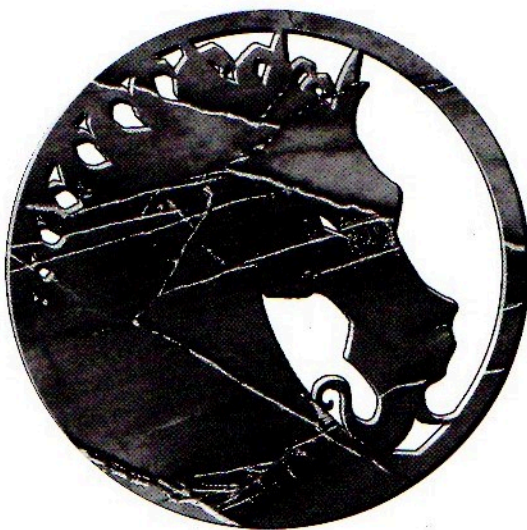
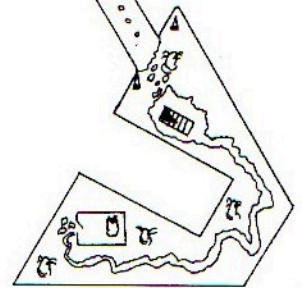
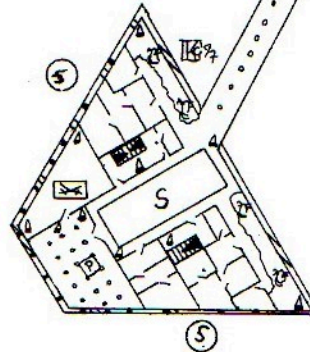
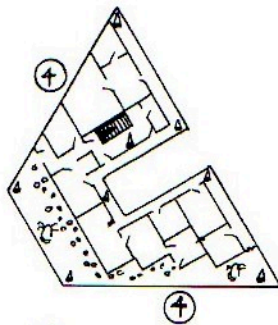
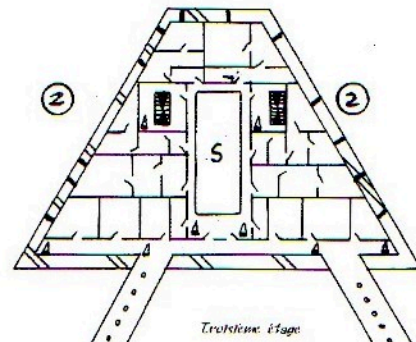
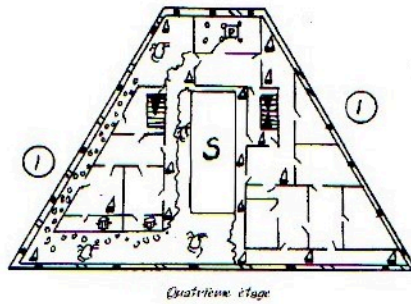
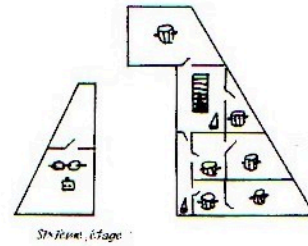
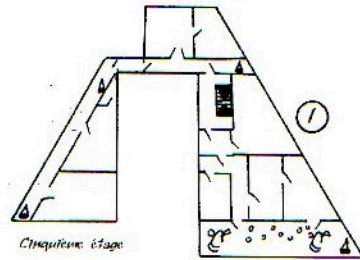
Portes



1
Kira
Nord



Shinto



Légende

12 m

- ① Le Daimyo et sa famille
- ② Membres du Clan et leur famille
- ③ Courtois
- ④ Nôtes de marque
- ⑤ Invités
- ⑥ Serviteurs



- ⑤ Ciel ouvert
- Ciel ouvert avec toiture en site renforcée
- Rangée d'accès en pierre
- Escaliers
- Abreuvatoire en pierre

Étables



Puits



Entrepôt



Jardin



Armeseries



Porte à l'aspect de mur de pierre



Personnes



Cuichies



Halls d'audience



Principal



Auxiliaire

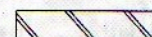


Prière

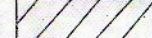
Quartier Général

Trappe secrète

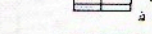
Pilier de soutien



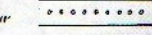
Mur de pierre



Mur de terre ou sous-sol



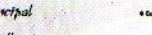
Grande porte à double battant



Porte de pierre



Chemin de ronde avec meurtrières



Mur Shoji avec porte



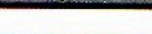
Tunnel souterrain



Indicateurs de pente



Châssis



Barraquements



Filtres

Puits



IV : LA VOIE DES MAGISTRATS

par Scott GEARIN

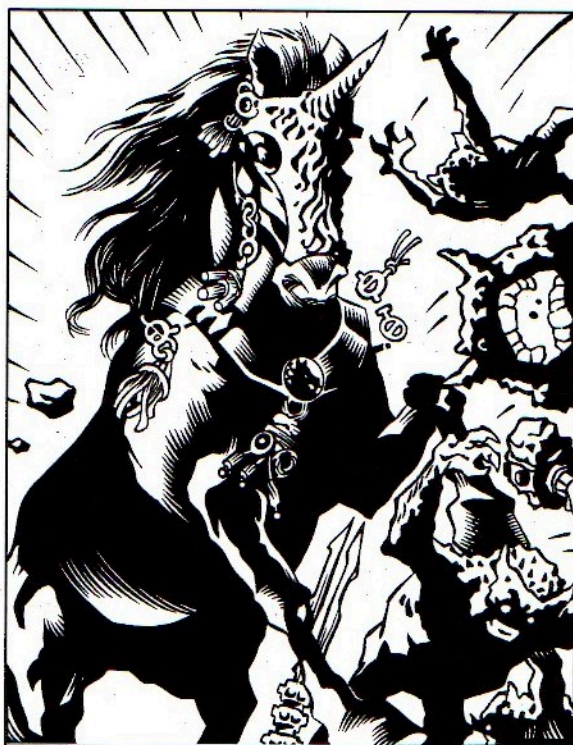
Introduction

S'il est une charge qui témoigne, de la plus fidèle façon qui soit, de la difficulté de l'exercice des politiques sociales de Rokugan, c'est bien celle de magistrat. Il existe en réalité deux catégories distinctes de magistrats : les magistrats impériaux et les magistrats de clan. Chacun répond de ses actes devant sa propre hiérarchie (qui sont presque toujours les mêmes) dans le délicat exercice qu'est celui du maintien de l'ordre et du respect des volontés de son seigneur. La situation se complique du fait que l'Empire compte plusieurs écoles de magistrats et que ce sacerdoce, dévolu par nomination, peut permettre à n'importe quel samurai, issu de n'importe quelle école, d'être appelé à remplir ces hautes fonctions. Les magistrats de clan sont nommés par le daimyo d'une famille ou par le daimyo de clan en personne. Les magistrats impériaux sont nommés par l'Empereur lui-même. Il arrive parfois qu'un individu soit ainsi choisi par le Champion d'Émeraude au nom de l'Empereur.

Les rôles que doivent remplir un magistrat de clan ne répondent à aucune règle universelle et varient d'un clan à l'autre. Ainsi, les magistrats de rang supérieur (par la naissance ou par l'expérience) sont amenés à remplir les fonctions de juges, que ce soit sur un territoire défini, sur une cité en particulier, ou même sur l'ensemble des terres d'un seigneur. Ils rédigent des rapports aux karo du daimyo et répondent de leurs actes devant ces karo et le daimyo en personne. Les magistrats de rang inférieur sont appelés yoriki (substituts) et sont au service d'un magistrat de rang supérieur. Ils sont les "vassaux" de leurs magistrats et remplissent à ce titre les fonctions de gardiens de la paix plutôt que de juges. Les yoriki sont nommés par le magistrat lui-même et, au terme d'une période de

probation, peuvent être amenés à lui prêter serment. Si les magistrats de clan sont presque toujours issus du même clan que celui de leur daimyo, les yoriki peuvent, eux, venir d'horizons différents, en fonction de leurs compétences et des goûts propres du magistrat. Il n'est en effet pas rare de voir un magistrat du clan du Crabe s'adjoindre les services d'un yoriki du clan du Scorpion afin que ce dernier mette au jour les activités de marché noir au sein de sa cité, de même qu'on ne sera pas surpris de voir un magistrat du clan du Lion s'attacher les services d'un yoriki du clan du Phénix afin que celui-ci repère les pratiques maho des paysans qu'il est censé protéger.

Les magistrats impériaux sont les gardiens de la loi impériale. Placés sous l'autorité directe du Champion d'Émeraude (magistrat en chef), ils constituent une trame compliquée mêlant faveurs politiques et familiales. À l'instar des magistrats de clans, ils sont nommés. La tradition veut cependant qu'ils ne soient issus que des familles des sept clans majeurs. L'histoire compte cependant quelques ronin aux états de service exemplaires, mais ces derniers portent le plus souvent un message intrinsèque à leur statut : que l'Empereur envoie dans votre famille de clan un ronin pour porter sa parole signifie que vous n'êtes plus digne d'avoir affaire aux familles des clans majeurs elles-mêmes. C'est rarement bon signe. Une fois que le Champion d'Émeraude se sera entouré de ses représentants, il confiera à chacun d'eux une mission précise. Rares sont les magistrats impériaux auxquels on transmet une affaire en l'espèce et qui auront à prononcer une sentence. Il va sans dire que ceux qui jouissent de cette autorité sont incroyablement puissants et qu'ils se comptent sur les doigts de la main. Les magistrats impériaux se voient confier la responsabilité de toutes les terres d'un clan, d'une famille, d'une province impériale ou d'une cité pour n'énumérer que les exemples les plus courants. Si leurs fonctions recoupent ici celles des juges et des magistrats d'un daimyo, les magistrats impériaux sont compétents pour les affaires impliquant deux clans ou pour des crimes commis sur les territoires de plusieurs clans. D'autres agissent en tant qu'agents de l'Empereur, collectant l'ensemble des informations sur l'état de l'empire et rétablissant l'ordre, voire réprimant les rébellions. D'autres enfin sont assignés aux services de personnes bénéficiant des faveurs de l'Empereur (ou dont il se méfie) en tant que substituts ou gardes du corps. Les magistrats impériaux ont également la charge de protéger les routes impériales et les voyageurs qui y cir-



culent. Cette dernière tâche requiert bien évidemment de nombreux et loyaux serviteurs.

En cela qu'ils sont nommés par l'Empereur en personne et qu'ils relèvent de son autorité directe, les magistrats Impériaux sont, à n'en pas douter, l'outil le plus puissant dont dispose ce dernier pour contrôler les clans. De sa seule volonté, l'Empereur peut anéantir une menace ou déstabiliser son meneur en nommant un samurai à son service (refuser est impensable), lequel sera envoyé en poste dans une terre où son autorité et son pouvoir s'effondrent, où il n'a plus d'amis, et où il ne peut que nuire à un autre adversaire. Les postes géographiques auxquels sont nommés les magistrats peuvent être attribués publiquement ou secrètement, afin de surveiller les fauteurs de troubles, rappelant ainsi à chacun que l'Empereur garde un œil sur tout ce qui se passe sur les territoires de son empire. La nomination au poste de magistrat est un honneur, un prestige que l'Empereur accorde à ceux de ses samurai qui ont brillamment attiré son attention. Les clans proposent un très grand nombre des leurs à ces postes et espèrent remporter le plus grand nombre de postes. Cette course que se livrent les clans entre eux s'explique aisément par les avantages qu'un clan peut espérer tirer du prestige de ses samurai et de la position que suppose celle de rendre la justice.

La fonction de Champion d'Émeraude revient toujours à un membre d'un des sept clans majeurs. Quand le Champion d'Émeraude prend sa retraite ou décède, un tournoi est organisé au terme duquel le vainqueur sera nommé à ce poste. Ce tournoi, placé sous l'autorité de l'Empereur et se déroulant en sa présence, est du même type que ceux que compte l'empire au cours de l'année. Il consiste en une série d'épreuves oratoires et écrites ayant pour but d'écarter de la compétition tous ceux dont les connaissances en matière criminelle sont insuffisantes pour prétendre accéder à la fonction suprême, celle de magistrat en chef de l'Empire d'Émeraude. Les candidats sélectionnés à l'issue des épreuves préliminaires doivent alors s'affronter en une série de duels iaijutsu, laquelle déterminera celui d'entre eux qui aura le privilège d'être le bras de la justice impériale. Ce qui témoigne de la véritable puissance de cette fonction et de l'incroyable influence qu'exercent les clans sur la personne de l'Empereur, c'est que le Champion d'Émeraude conserve son nom d'origine, celui du gempukku. Ceci symbolise le fait qu'il sert désormais l'Empereur en personne mais qu'il n'a en aucune façon rompu ses liens avec sa famille et son clan d'origine.

Les magistrats impériaux les plus jeunes et les plus actifs parcourent l'empire et rendent la justice là où elle fait défaut. Il est possible de les rencontrer lors des célébrations et des festivals, ils arbitrent des duels et sont chargés de protéger les routes impériales. Ils partagent directement leurs pouvoirs avec les juges magistrats. À l'instar des juges, les magistrats impériaux itinérants doivent faire montre du plus cordial respect envers le daimyo des terres qu'ils traversent, mais ne rendent compte qu'au magistrat de rang supérieur et, en dernier recours, à l'Empereur lui-même. Les magistrats impériaux s'adjoignent également les services de yoriki, bien que plus rarement et en moins grand nombre que leurs homologues de clan. Ceci s'explique par le fait que contrairement aux administrations occidentales, les fonctions dans Rokugan ne répondent pas à la règle d'immuabilité. Au cours de sa carrière, un magistrat peut avoir changé de poste tous les ans, voire plusieurs fois par an.

Les yoriki sont des employés au service personnel d'un magistrat et remplissent les fonctions d'enquêteurs et de chef de la police au nom de leur seigneur. Ils convoquent les témoins, rassemblent et enregist-



trent les témoignages et constituent le dossier afin que celui-ci puisse être rapidement et clairement consulté par leur maître. Ils se voient également confier la responsabilité des prisonniers et de leurs interrogatoires, ce qui couvre un éventail de moyens allant de la question polie et courtoise à la torture en bonne et due forme (cf. ci-dessous). Les yoriki ne bénéficient pas des faveurs et des largesses accordées aux magistrats par les daimyo, et mieux vaut pour eux de ne pas s'écarter du chemin. Cela risquerait de ne pas plaire au daimyo que de voir son nom souillé par les actes d'un sous-fifre. Ils jouissent néanmoins d'une autonomie considérable et sont bien plus nombreux que les magistrats eux-mêmes. On a parfois compté jusqu'à cent yoriki au service d'un seul de ces magistrats. Les yoriki dirigent et donnent des ordres à leurs doshin.

Les doshin constituent la plus basse classe de samurai dans la hiérarchie des magistrats. C'est par leurs vêtements que ce reconnaissent les doshin, dont la fonction est de maintenir l'ordre en patrouillant dans les rues et sur les routes. Ils sont au service direct de leur yoriki et en constituent ses troupes. Leur présence constante et leur faculté (grâce à leur nombre) de pouvoir se rendre instantanément là où leur autorité est requise ont un effet non négligeable sur la criminalité. À cela s'ajoutent des talents (plus ou moins prononcés) pour l'intimidation. Leurs prérogatives s'étendent à l'arrestation, la détention et à la poursuite de l'interrogatoire de quiconque est suspecté d'avoir commis un crime. En pratique, un personnage ayant un rang de Gloire supérieur sera approché très cordialement par le doshin, lequel pourra au besoin se contenter de faire part de ses éléments à son supérieur, afin d'éviter un esclandre public. Nommés par le yoriki et responsables devant lui, les doshin seront bien venus de ne pas le mettre dans une situation délicate vis-à-vis de son magistrat.

Au plus bas de l'échelle, on trouve les auxiliaires. Issus des castes inférieures, ils sont choisis par les doshin dans leur lutte pour la prévention du crime et remplissent les fonctions de suppléants et d'informateurs auprès de ces derniers. Ils ne font généralement pas état de leurs fonctions, ce qui pourrait évidemment nuire à leur qualité d'informateurs. La plupart de ces auxiliaires sont issus de la famille du chef de village. Dans certaines villes, cette charge d'auxiliaire est même devenue héréditaire. Ils peuvent intervenir pour mettre fin ou empêcher une querelle, mais ne jouissent d'aucune autre prérogative légale.

LES SYMBOLES DE LA LOI

Les magistrats impériaux arborent un orbe de jade (d'une dizaine de centimètres de diamètre), symbole de leur fonction, sur lequel sont très souvent gravés leur propre mon ainsi que les armoiries impériales. Cet orbe symbolise l'autorité, la pureté de la loi impériale et sert également de marteau de la loi dont le son, reconnaissable entre mille lorsqu'il est frappé sur une table, signifie que la justice a été rendue. Les magistrats de clan, quant à eux, n'ont guère de symbole officiel, mais on constate que dans la majorité des cas, ces derniers portent le mon de leur clan sculpté dans le jade. Les officiers de rangs inférieurs (comme les yoriki et les doshin) portent le jitte (cf. Livre de règles p 125) comme symbole de leur autorité et comme arme, particulièrement efficace quand il s'agit de s'interposer dans une querelle. Les magistrats itinérants issus "du rang" continuent le plus souvent à porter leur jitte comme symbole du succès de leur carrière, mais surtout au regard de sa valeur pratique.

LE TRIBUNAL D'UN MAGISTRAT

Alors que les yoriki et les doshin remplissent leurs devoirs en parcourant les villes et les routes, les magistrats eux, siègent et rendent la justice dans leurs bureaux. Un préau ouvert au milieu d'une cour abrite généralement le tribunal d'un magistrat. Un dais, situé sur un des côtés, constitue un endroit confortable sous lequel celui-ci peut s'asseoir. Un scribe ainsi qu'un garde du corps comptent parmi ses employés. L'autre extrémité du préau est occupé par "le sable pur du jugement". Il s'agit en fait d'un espace plat et immaculé, entièrement recouvert d'un fin sable blanc. L'accusé est amené devant le magistrat et s'agenouille devant ce dernier dans le bac de sable. Les prisonniers récalcitrants peuvent, si besoin est, être battus jusqu'à ce qu'ils finissent par s'agenouiller ou perdre conscience. Le scribe énonce alors les chefs d'accusation qui sont opposés au justiciable, suivis de sa confession (cf. ci-dessous). Le magistrat peut, s'il le désire, interroger le prisonnier, et ce afin de lever les doutes qui pourraient encore se poser ou de cerner plus avant le caractère de l'accusé avant que le jugement n'intervienne. À ce moment précis, la sentence est prononcée et exécutée sur-le-champ. Si le magistrat n'a pas cru bon d'interroger l'accusé, celui-ci n'aura pas eu la possibilité de s'exprimer.

Les cours de tribunaux comptent des bureaux pour les scribes, des archives pour entreposer tous les dossiers, une bibliothèque contenant les ouvrages



et documents de loi et des baraquements mis à la disposition des yoriki et des doshin. La demeure du magistrat est attachée à l'ensemble, à moins que celui-ci ne souhaite résider à l'extérieur du complexe de justice.

Comme on peut s'en douter, la tâche d'un magistrat est lourde et peut l'éloigner de son tribunal durant de longues périodes. Elle peut ainsi rompre le contact avec ses yoriki durant quelque temps. Les personnages de rang inférieur à celui de magistrat peuvent rapidement découvrir que leur audience peut les amener sur le sable blanc ; une position bien inconfortable s'il en est !

PRÉSENTS ET REVENUS

Les serviteurs de l'Empereur reçoivent un salaire en fonction de leur statut. Les émargements moyens vous sont donnés dans la table qui suit. Si ces salaires vous semblent élevés, ne perdez pas de vue que tous les assistants dont voudra s'entourer le magistrat seront payés par lui, sur ses gages, lesquels devront payer les assistants des assistants, et ainsi de suite. De ce fait, les revenus des yoriki et des doshin varient bien davantage, en fonction premièrement du salaire de leur magistrat et deuxièmement en fonction de ce que ce dernier veut bien leur allouer comme revenus. Les magistrats ainsi que leurs officiers peuvent également s'attendre à recevoir des présents de la part des daimyo régnant sur les terres qu'ils protègent. Contrairement à nos cultures occidentales, ces présents (le plus souvent de somptueux vêtements arborant les armoiries du daimyo) ne sont pas considérés comme des pots-de-vin mais comme la récompense de services méritoires. Rien ne saurait détourner un magistrat de la charge dont il a la responsabilité au nom de son seigneur ou de l'Empereur. Les magistrats comme les officiers qui seraient condamnés pour corruption (ou récompense pour services non rendus) peuvent s'attendre à une mort lente, douloureuse et particulièrement déshonorante.

A PROPOS DE LA TORTURE

La confession constitue l'étape préalable et obligatoire au procès. Dans l'hypothèse où le criminel supposé refuserait de signer des aveux complets, ce dernier doit s'attendre à être tourmenté.

La torture est un recours légal et légitime dont disposent les yoriki pour obtenir ces aveux. En cela qu'elle a recours au sang et à la chair, la pratique de la torture est particulièrement déshonorante et répugnante aux yeux des samurai. C'est la raison pour laquelle les juges magistrats ont recours aux compétences de serviteurs de la classe des eta pour accomplir ce méprisable office.

Chaque fois qu'un yoriki souhaite torturer un accusé, il doit introduire une demande officielle préalable auprès de son maître. Ceci suppose de la part du yoriki de soumettre auprès de ce dernier une demande claire et justifiée afin d'éviter qu'il ne soit atteint par la " pollution spirituelle " ou qu'il ne soit déshonoré par cet acte (tout en confiant la pratique de la torture entre les mains habiles et expertes d'un PNJ/MJ). Et bien que la torture soit une compétence dévalorisante et répugnante de notre société, elle trouve toute sa justification et sa légitimité sitôt qu'elle est prononcée par le seigneur du personnage et ce, en toute connaissance de cause.

Comme vous l'aurez certainement compris, il est des situations dans Rokugan où il vaut mieux être bavard.

Comme vous l'aurez certainement compris, il est des situations dans Rokugan où il vaut mieux être bavard.

LE RANG ET LA LOI

Un bref comparatif des rangs de gloire et de la position au sein de la hiérarchie des magistrats vous est fourni dans le tableau qui figure ci-après.

Des serviteurs particulièrement respectés ou âgés au service de l'Empereur peuvent avoir un rang de gloire supérieur de 1 (rarement 2) à la position qu'ils occupent effectivement. Le rang de gloire est quelque chose d'essentiel en cela que les justiciables de haut rang peuvent faire appel des sentences prononcées par un magistrat de rang inférieur et réclamer un nouvel examen complet de leur dossier.

Les procédures d'appel sont considérées comme une épouvantable perte de temps et c'est la raison pour laquelle les magistrats sont directement choisis en fonction du rang des accusés.

Gloire	Position	Revenus annuel
8	magistrat en chef d'un clan	5 000 koku
7	magistrat en chef d'une famille	1 000 koku
6	magistrat en chef d'une province	400 koku
5	magistrat itinérant	120 koku
4	Yoriki	40 koku
3	Yoriki de seconde classe	15 koku
2	Doshin	10 koku
1	Doshin	7 koku
0	Auxiliaire	variable



Créer un personnage magistrat

Pour créer un personnage magistrat, il suffit pour cela de suivre la même procédure que pour la création d'un bushi. Choisissez un clan, une famille, puis enfin une école. L'Empire compte quelques écoles de magistrats de renom, mais les plus célèbres sont néanmoins l'école de la famille Asako (clan du Phénix), l'école de la famille Kitsuki (clan du Dragon) et l'école de la famille Shinjo (clan de la Licorne). Celle du clan du Dragon est entièrement décrite dans le supplément "La voie du Dragon". Nous allons ici vous donner tous les détails techniques de la seconde école la plus célèbre, mais également la plus ancienne de toutes : celle de la famille Shinjo du clan de la Licorne. Dès que vous avez choisi votre école, prenez note de votre technique de rang 1 et de votre équipement de départ, puis répartissez vos points de personnage comme s'il s'agissait d'un bushi. À moins qu'ils n'aient acheté de la gloire, il est fort probable que vos personnages commenceront leur carrière comme doshin. Ne perdez cependant pas de vue que la fonction de magistrat ne répond que d'une nomination et qu'il vous arrivera de rencontrer pléthore de vos collègues qui n'ont jamais suivi les enseignements de la moindre école pour occuper leur place (cela pourrait même arriver à vos personnages). Et bien qu'ils n'aient aucune connaissance de vos techniques avancées, les bushi et les shugenja magistrat "de nom" peuvent s'avérer être de formidables alliés, de par la palette des compétences qu'ils maîtrisent, et qui vous sont de fait inconnues.

Faire jouer un magistrat

Avoir un ou plusieurs personnages remplissant les fonctions de magistrat impérial autour d'une table de jeu peut être, pour le MJ, le moyen le plus facile et le plus évident de justifier la présence de personnages issus de tant de clans différents, avec autant de conceptions divergentes devant travailler de concert. Si vous choisissez de suivre ces conseils, il vous sera facile de déterminer quels devoirs sont attendus des personnages mais également auprès de qui ils répondent de leurs actes. Les "campagnes de magistrats" sont agréables en ceci qu'elles sont le plus souvent itinérantes et riches d'aventures. Insistez sur la gloire de ces personnages et pimentez le tout de crimes et de batailles. N'hésitez pas à modifier les responsabilités de chacun d'entre eux, ainsi que leurs compétences territoriales en les faisant voyager au gré de leur mutation en d'autres lieux. Il se





pourrait même qu'ils vivent assez longtemps pour connaître tous les recoins de Rokugan.

Incarnier un magistrat de clan peut être tout aussi gratifiant. Un yoriki dont l'espoir est de prêter serment à son magistrat, puis à son seigneur et enfin à sa famille est une perspective de carrière des plus alléchantes. Si l'ambition et la progression sociale sont des moteurs suffisants, ces personnages sont néanmoins peu susceptibles de voyager. Le MJ sera alors bien venu de définir une zone géographique et de l'exploiter au maximum. Des enquêtes comme des perquisitions sont les éléments qui nourrissent les complots dont on fait les campagnes.

Gardez à l'esprit que les magistrats peuvent être issus de toutes les écoles possibles et imaginables. Les opportunités de mélanger les groupes ne doivent pas être ignorées. Les personnages ayant juré de servir doivent considérer la loi à un certain niveau, sur lequel viendront se greffer ultérieurement les conceptions de chacun. Quand un personnage du clan du Lion travaille main dans la main avec un personnage du clan du Scorpion, il doit constamment garder à l'esprit que le malheur s'abattra sur celui qui sera l'ennemi de la volonté de l'Empereur.

LES MAGISTRATS DU CLAN DE LA LICORNE

La plupart des samurai-ko qui ne souhaitent pas rejoindre les rangs des vierges de bataille de l'école Otaku embrassent la carrière de magistrat qui est enseignée dans une des trois branches de l'école de la famille Shinjo, probablement la plus ancienne école de magistrat de tout l'Empire.

Depuis leur retour au sein des terres de Rokugan il y a deux cents ans de cela, les magistrats de la famille Shinjo ont brillamment servi l'Empereur en tant que pisteurs, poursuivant les criminels en fuite et mettant en déroute les brigands de toute sorte. C'est un rôle dans lequel ils expriment toute leur excellence. On peut aujourd'hui trouver des yoriki issus de la famille Shinjo au service de tous les clans majeurs. Ce qui apparaît aux yeux des Rokugani comme des méthodes barbares a freiné leur progression vers d'autres postes. En dehors des terres du clan de la Licorne, force est de constater que bien peu de magistrats issus de cette école ont atteint le rang de juge. Ceci n'est pas pour démoraliser les membres de ce clan dont leur héritage leur fait sentir que leur rôle est sur

une selle plutôt que sous un préau. Les magistrats de la famille Shinjo sont considérés comme des bushi. L'écrasante majorité des élèves de cette école sont donc des femmes.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART DU MAGISTRAT DE LA FAMILLE SHINJO

(objets de bonne qualité) : katanas, wakizashi, jitte, amure légère, rations de voyage, trois kimonos, une monture et 6 koku.

MAGISTRAT DE LA FAMILLE SHINJO

Bonus : Volonté +1

Rang d'Honneur de départ : 2, plus cinq cases

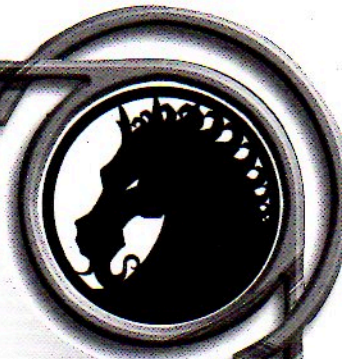
Compétences : Équitation, Héraldique, Chasse, Enquête, Kenjutsu, Droit, plus une compétence de bugei

TECHNIQUES

Rang 1 : Déchirer le vent

Le magistrat est obnubilé par son devoir. Lorsqu'il affronte un adver-





saire de rang d'Honneur inférieur à 2 (en duel ou en escarmouche), il gardera un dé supplémentaire au toucher et aux dommages.

Rang 2 : Le chemin du prédateur

On enseigne au magistrat tout ce qu'il a à connaître pour repérer tous les indices qu'a laissés derrière elle sa proie. Ils forment un chemin qui le conduit directement vers elle. Lorsqu'il effectue des jets de Chasse ou d'Enquête, le magistrat garde tous les dés lancés.

Rang 3 : Chevaucher jusqu'à l'aube

La magistrat apprend à supporter toutes les rigueurs que suppose son métier. Son goût de la justice l'aide à traverser toute les épreuves. Il peut être en pleine possession de ses moyens en un minimum de temps (trois heures de sommeil par nuit) pendant (Terre/2) semaines (arrondi à l'entier supérieur).

Lorsque ses moyens seront épuisés, il lui sera nécessaire de se reposer trois heures supplémentaires par nuit pendant (nombre de semaines) nuits.

Rang 4 : Justice expéditive

Le magistrat de la famille Shinjo a appris à frapper deux fois par tour. Une fois pour lui-même et une fois pour l'Empereur, dont il sert le nom et l'honneur.

Rang 5 : Bénédiction de la Ki-rin

On prétend que la Ki-rin serait la véritable apparence ainsi que l'esprit de Dame Shinjo. Cet esprit protège toujours ceux qui, portant son nom, ont consacré leur vie à faire régner la justice. Tout individu dont le rang d'Honneur est de 0, 4, ou 5 tremble au moment d'attaquer le magistrat. L'ennemi est alors obligé de jeter son plus haut dé au toucher et aux dommages (tout en en gardant le même nombre).





PAS DE MAGISTRAT

Si vos personnages ne sont pas des magistrats, vous pouvez très bien vous arranger pour que Xian réapparaisse chez le daimyo de vos joueurs. Après tout, il est guidé par Megumi. Dans ce cas, veillez à bien affirmer le refus de Xian d'être approché par qui que se soit d'autre que les joueurs, cela permettra ainsi de justifier leur incursion sur le territoire du clan de la Licorne. N'oubliez pas que la présence de Xian leur confère une autorité très forte et leur permettra d'enquêter librement. Rappelez-leur aussi que leur statut ne tient qu'à l'animal, que celui-ci meure ou disparaisse et ils ne seront plus rien.

V : SCÉNARIO "LE DERNIER VOYAGE"

Toshi somnolait à son poste, comme à son habitude. En entrant au service du Champion d'Émeraude il s'attendait à vivre des aventures dignes des plus grands héros, au lieu de cela il se retrouvait à monter la garde, dans le froid et la neige, devant les portes de la forteresse dudit Champion.

Un bruit inhabituel éveilla finalement son attention. Lentement, entrant dans le cercle de lumière délimité par les lanternes de la porte, le plus impressionnant des chevaux de guerre s'approcha de Toshi. L'animal était grand, puissant et sombre, digne représentant des farouches montures des vierges de bataille de la famille Otaku. Il s'arrêta à quelques pas de la porte, puis frotta sa tête contre celle-ci.

Toshi n'en croyait pas ses yeux. Après s'être durement pincé de façon à être sûr qu'il ne rêvait pas, il se dirigea vers l'animal, lui parlant comme à un homme.

"Retourne d'où tu viens, il n'y a pas de place pour toi ici. Le Champion d'Émeraude n'a que faire de toi, il dispose de montures bien plus jeunes et bien plus vives que toi."

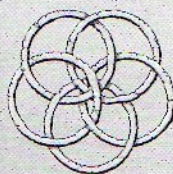
L'animal continuait à frotter sa tête contre la porte, imperturbable.

Soudain une idée jaillit dans l'esprit de Toshi.

"Mais si tu désires absolument servir un samurai, je saurai très bien m'occuper de toi"

Il s'approcha alors jusqu'à poser la main sur l'encolure de l'animal.

La dernière chose que vit Toshi, avant de s'en aller retrouver ses ancêtres, fut l'impressionnant sabot de l'animal arrivant à la rencontre de son visage.



Le dernier voyage est un scénario tout particulièrement destiné à un groupe composé de magistrats du Champion d'Émeraude, de plus il pourrait être très intéressant que les personnages aient déjà joué le scénario du livre de base. Au terme de cette aventure ils auront probablement à choisir entre agir bien et agir correctement. Ce thème, déjà développé dans *Le voile de l'honneur*, est un élément crucial de la pensée orientale. Ici, cependant, les actions des personnages seront jugées non seulement par la société rokugani, mais aussi par des kami, esprits primordiaux plus préoccupés par le résultat des actes que par les convenances. C'est donc un choix fondamental auquel seront confrontés vos personnages : agir en accord avec les règles sociales humaines qui ont fait d'eux ce qu'ils sont ou agir en accord avec le monde spirituel des kami.

Ce choix devenant le parfait reflet de la dualité du samurai, homme d'action chargé de faire respecter sans états d'âme les ordres de son seigneur, mais aussi homme d'esprit en quête d'illumination.

Les protagonistes de l'aventure

SHINJO SHIMURA

Illustre magistrat du Champion d'Émeraude, parti pour son dernier voyage, son *kurichitai*, il y a deux ans de cela. Mort assassiné alors qu'il enquêtait sur un réseau de contrebande.

XIAN

Le fidèle destrier de Shinjo Shimura. Xian est le vieux cheval de guerre Otaku qui a accompagné son maître au cours de son dernier voyage. Il est désormais un kami mineur qui s'éveillera définitivement au moment de la mort de l'animal.

SHINJO AGATAMORI

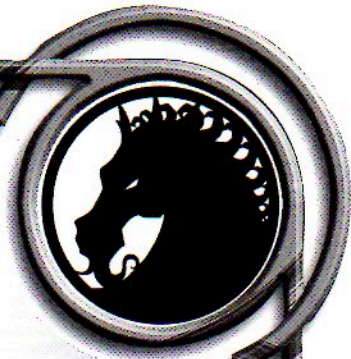
Un vieux daimyo du Clan de la Licorne. C'est un vieil homme qui ne s'intéresse en rien à ce qui peut se passer chez lui.

IDE FUSAAKI

Un diplomate du Clan de la Licorne qui cache de bien terribles secrets. Il est le *karo* de Shinjo Agatamori.

MOTO SARU

Un des deux gardes du corps de Fusaaki.



OTAKU UMAKO

La deuxième garde du corps de Fusaaki.

IKKO

Une jeune *eta*. Un être qui a découvert la voie de l'illumination.

IDE YUJO

Un riche marchand, contrebandier à ses heures.

Prologue : le long chemin...

*Elle n'aura qu'un temps
Notre séparation d'aujourd'hui,
Me dis-je, et pourtant
Qui sait si ce n'est pas l'heure
Du véritable voyage !*

- Shun-E (1113-1179)

Shinjo Shimura fut l'un des plus glorieux serviteurs du Champion d'Émeraude. Dès son plus jeune âge, il montra des dispositions exceptionnelles, et il s'affirma très vite comme étant l'un des plus valeureux et des plus honorables samurai de l'Empire. Nombreuses sont désormais les légendes populaires dans lesquelles il apparaît sous les traits d'un homme sage et habile, défenseur des faibles et des opprimés. Et, aussi loin que la mémoire des hommes puisse remonter, la légende de Shimura fut toujours associée à celle de son fantastique destrier, Xian.

Puissante monture Otaku acquise au cours d'une aventure épique, l'animal accompagna le samurai pendant plus de trente ans. Et cette extraordinaire longévité n'est qu'un des éléments de sa renommée. Mais, comme tout homme, Shimura finit par se trouver vieux et inutile : trop aventureux pour partir en retraite dans un monastère il se lança dans un dernier voyage, le *kurichitai*. Il disparut en compagnie de Xian, par un matin pluvieux, pour ne plus reparaître.

C'est deux ans plus tard, contre toute attente, que Xian refit son apparition. Pour les membres du Clan de la Licorne, le retour d'un cheval parti pour un *kurichitai* est un grand présage. Mais, curieusement ce n'est pas sur les terres du Clan de la Licorne que réapparut Xian, mais aux portes de la citadelle du Champion d'Émeraude. Après avoir tué un samurai qui lui bloquait le passage, il finit par venir s'installer au centre de la cour intérieure.

DANS LE SECRET DES DIEUX

Durant ces deux années Shinjo Shimura découvrit un important réseau de trafic d'objets volés s'étendant à tout Rokugan. En enquêtant un peu plus il découvrit que le lieu d'origine de ce trafic se trouvait aux portes de l'Empire, au col des souffrances (n° 1). Malheureusement pour lui, cette dernière aventure se termina de manière tragique. Alors qu'il venait de découvrir l'entrepôt des contrebandiers, il fut pris à partie par un groupe de voleurs. Sa force et sa fougue d'antan disparues avec l'âge, il succomba rapidement sous les coups de ses assaillants. Xian fût capturé, mais il parvint à s'échapper peu de temps après. Lorsqu'il revint sur les lieux du carnage, il ne retrouva que le *tsuba* du katana brisé de son maître.

Bien avant cette aventure, l'esprit de Xian s'était élevé à un nouvel état de conscience. Il était devenu un kami mineur, un esprit animal illuminé. Encouragé par Megumi, la fortune des actions héroïques, qui veillait sur lui. Xian prit le *tsuba* en bouche, puis se mit en route pour le château du Champion d'Émeraude, afin d'y trouver des âmes vaillantes prêtes à venger son maître.

ACTE 1 :

une monture récalcitrante

Un vieux cheval connaît lui-même le chemin

- Proverbe japonais

Les personnages sont mandés à la cour du Champion d'Émeraude (s'ils ne sont pas magistrats, reportez-vous à la marge appropriée). Il compte sur eux pour l'aider à résoudre un problème qui l'ennuie : en effet, depuis quelques jours un vieux cheval fait le siège de la cour intérieure de sa forteresse.

Les samurai sont donc menés dans la salle de réception : devant eux la porte s'ouvre sur Doji Satsume, actuel champion du Clan de la Grue et Champion d'Émeraude.

"Samurai-san, je désire vous demander d'accomplir une mission pour le moins peu orthodoxe. En entrant dans la forteresse, vous avez probablement pu apercevoir une imposante monture de guerre Otaku au centre de la cour. Sachez que ce cheval appartenait à l'un de mes plus vaillants serviteurs et qu'il a tué l'un de mes samurai pour parvenir à l'endroit où il se tient aujourd'hui. Aucun de mes hommes n'est parvenu à l'en déloger, et plusieurs d'entre eux ont à souffrir de douloureuses blessures pour avoir essayé.

TSUBA

Le *tsuba* est le nom donné à la pièce de métal qui sert de garde à un katana. Il s'agit probablement de l'une des pièces les plus importantes du point de vue de l'expression artistique du créateur du sabre, ainsi que pour ce qui est de l'identification du propriétaire. Le *tsuba* permet de distinguer le clan, la famille et parfois même le créateur et le propriétaire du sabre. Toutes les familles de samurai conservent précieusement les *tsuba* des armes glorieuses ayant été détruites.

L'apparence des *tsuba* est des plus variées en raison des divers métaux utilisés. Ainsi, le *shakudo* est un alliage de cuivre et d'une infime quantité d'or (5%) qui, une fois patiné, peut prendre de magnifiques nuances allant du violet au noir profond. Le *shibuichi*, quant à lui, est un alliage de cuivre et d'argent (25%) dont la patine peut prendre des teintes allant du gris d'argent au vert ou brun profond. Le *sentoku*, alliage de laiton et d'étain, oscille du jaune chrome au roux. Enfin, le fer lui-même peut subir divers traitements faisant varier sa teinte du brun au noir corbeau.



Je me refuse à faire tuer ce noble animal et j'ai donc consulté des sages. Xian, c'est le nom de ce cheval, est sur le point de mourir, mais il semblerait qu'il désire nous voir accomplir une... une quête avant de disparaître. Et je compte sur vous pour savoir de quoi il retourne."

Les personnages devraient être pour le moins surpris par cette entrée en matière. Ils pourront poser des questions à loisir sur Xian et sur Shinjo Shimura, du moment qu'ils se montrent respectueux de l'étiquette. Doji Satsume ignore ce qu'il est advenu du magistrat mais il leur apprendra que Xian a déposé le *tsuba* du katana de Shinjo Shimura au centre de la cour. De plus il sait que Shinjo Shimura désirait utiliser les dernières années de sa vie à enquêter sur une organisation à laquelle il avait été plus ou moins confronté plusieurs fois au cours de sa carrière. Il ignore quelle peut être cette organisation, mais il sait que cela avait avoir avec un trafic d'objets volés.

UN BIEN ÉTRANGE GUIDE

Cette année, l'hiver est précocement et la neige tombe dru. Au milieu de la cour, Xian se tient tranquillement, semblant peu affecté par la neige qui commence à recouvrir la couverture qu'un samurai miséricordieux lui a posé sur le dos. Dès qu'il les aperçoit, l'animal semble envahi par une nouvelle énergie : il racle le sol de ses sabots et agite brusquement la tête. Puis il s'arrêtera brusquement, semblant les attendre.

Si les personnages tentent de le caresser, il se laissera faire, puis, soudainement il attrapera la manche d'un de leur kimono et commencera à traîner l'infortuné vers la porte de sortie. Il sera facile de se défaire de l'animal, mais il recommencera son petit manège. Il attend vraisemblablement des personnages qu'ils le suivent.

Une fois équipés, les personnages pourront enfin suivre Xian qui les mènera à l'extérieur du château du Champion d'Émeraude. Ils se mettront en route pour un long voyage. En effet, les personnages partent de Rokugan Yagasha Shiro (n° 87) pour se rendre à Shiro Kanashimi No Komichi (le château du col des souffrances, situé au n° 1). Libre à vous de leur faire suivre le chemin que vous désirez. Xian attendra patiemment les personnages à chaque halte, mais rien ni personne ne semblera pouvoir le détourner du but qu'il s'est fixé. Le voyage devrait se dérouler sans problème particulier : peu de gens fréquentent les routes par un tel froid, les nobles sont réfugiés dans leur cour d'hiver, les paysans travaillent à demeure

et peu de marchands osent courir le risque de perdre des animaux en organisant des caravanes. Cette partie est très libre, n'hésitez pas à créer les rencontres qui vous plairont.

Un seul événement notable viendra troubler la tranquillité de ce voyage, il s'agira de l'intervention de Megumi.

MEGUMI

Alors que les personnages ne sont plus qu'à une journée de la frontière des terres du Clan de la Licorne, Xian s'arrêtera devant une petite cabane à quelques pas du bord de la route. Une fumée blanche s'échappe de la cheminée. Dès qu'ils commenceront à s'approcher, ils pourront entendre une voix leur demander de bien vouloir entrer (si les personnages n'ont pas joué le scénario d'introduction du *Livre des cinq anneaux*, il vous faudra légèrement modifier le texte suivant).

À l'intérieur de la petite cabane, au centre d'une pièce unique, se tient un noble vieillard. Agenouillé devant un service à thé, il vous fait signe de prendre place afin de participer à la cérémonie. Les personnages auront immédiatement reconnu Megumi. Ce dernier ne leur parlera que de choses anodines tant que la cérémonie ne sera pas achevée, et il serait inconvenant de ne pas faire de même. Puis il les regardera intensément.

" Vous avez été choisis pour réparer une terrible injustice. Vous devrez bientôt choisir entre ce qui est bien et ce qui est correct, j'espère que vous saurez être à la hauteur des espoirs que je place en vous. Je vous observe depuis longtemps et j'ai confiance en vous, je sais que vous saurez discerner la leçon de sagesse de cette aventure. Ceci est une affaire de vengeance, il vous faudra punir les assassins de votre frère magistrat, mais c'est aussi et surtout une affaire d'âme et de cœur, et lorsqu'il vous faudra choisir entre la loi des hommes et votre cœur j'espère que vous vous souviendrez de ces quelques mots :

*Pourvu que le cœur
Soit sincère,
Les dieux protégeront
Sans qu'on ait à les prier.
(Sugawara Michizane, IX^e - X^e siècles) "*

Sur ces curieuses paroles, les personnages s'endormiront sans pouvoir résister. Le lendemain, ils se réveilleront dans la même pièce, mais ils ne pourront trouver aucune trace de la cérémonie de la veille. Dehors, Xian les attend pour reprendre la route.



ACTE II : en terres étrangères

Où il y a la lumière du soleil, il y a aussi de l'ombre.
- Proverbe coréen

Peu de temps après leur arrivée sur les terres du Clan de la Licorne, un groupe de samurai viendra se porter à leur rencontre. Ils se montreront courtois et, dès qu'ils apprendront la quête des personnages, ils se proposeront de les escorter jusqu'au plus proche relais.

Shinjo Shimura et Xian sont vénéralisés sur les terres du Clan de la Licorne, ils représentent l'idéal de l'esprit du bushido pour les jeunes samurai, la perfection du rapport entre le cavalier et sa monture pour les vierges de bataille, des héros de légendes pour les paysans ; à n'en pas douter leur traversée des villages et des châteaux sera tout sauf discrète. Tout le monde veut voir Xian, et les artistes se préparent à conter ses nouvelles aventures, ainsi que celles des personnages. Leur voyage jusqu'à Shiro Kanashimi No Komichi sera dès lors des plus faciles. Les meilleures auberges leur ouvriront leurs portes et tous, du plus humble paysan au plus grand seigneur, seront désireux de les héberger au moins le temps d'une soirée. Ce passage devrait être propice à la découverte des terres du Clan de la Licorne. N'hésitez pas non plus à leur faire rencontrer les grands noms du clan. Il ne reste plus qu'à espérer que vos personnages sauront se montrer dignes de ces honneurs.

Finalement, Xian les mènera sur la voie du col des souffrances ; les personnages devraient alors s'inquiéter à l'idée de quitter l'Empire. Le chemin devient des plus difficiles, les passes montagneuses sont souvent bloquées par la neige, les détours sont longs et fréquents. Enfin, après un voyage harassant, les personnages arriveront en vue de Shiro Kanashimi No Komichi. Il s'agit d'une ville marchande fortifiée, qui abrite en son sein la dernière forteresse rokugani avant la route menant aux mystérieuses Terres Brûlées.

LA VÉRITABLE HISTOIRE

Vos personnages, en arrivant en ville, vont débarquer dans un vrai panier de crabes (de Licornes ?!). Cette cité abrite en effet un important réseau de contrebande, dirigé par un riche marchand. Ce réseau s'occupe d'introduire frauduleusement des produits interdits (poudre, poisons...) mais il s'occupe aussi de faire sortir de Rokugan des objets précieux et anciens déro-

bés dans tout l'Empire. Ce réseau est soutenu par le *karo* local qui se sert de cette organisation au profit d'un groupe bien plus discret et bien plus sinistre, les *kolat*. Enfin, un groupe de samurai du Clan du Scorpion est arrivé en ville il y a quelques jours afin d'enquêter sur le réseau de contrebande et sur le vol de parchemins chers à leur clan.

Mais tout ceci n'est que la vie quotidienne d'une grande ville rokugani : la véritable mission des personnages est toute autre et, en définitive bien plus simple. Dans le quartier des tanneries vit une jeune *eta* du nom de Ikko. Cette jeune femme a su trouver seule la voie de l'illumination : son cœur pur et son âme cristalline ont immédiatement attiré l'attention des dieux, mais les lois des hommes sont terribles pour les *eta* qui oseraient tenter de se rebeller contre leur position. Les personnages seront donc amenés à découvrir la véritable nature de cette jeune femme, et il leur faudra choisir entre se compromettre pour lui permettre de s'élever à leur rang ou la laisser mourir comme une simple *eta* malgré sa perfection.

QUAND ON ARRIVE EN VILLE...

Tout comme dans les villes qu'ils ont précédemment traversées, l'annonce de leur arrivée les a précédés. Les villageois se pressent sur leur passage et Xian, imperturbable, les mène jusqu'à la plus grande auberge de la ville. Ils y sont accueillis comme des rois, mais ce qui frappera le plus les personnages (Perception ND 10), c'est que leur guide semble être enfin arrivé au terme de son voyage.

Peu de temps après leur installation, un groupe de samurai viendra se présenter à eux.

" C'est avec une immense fierté, que mon seigneur, le daimyo Shinjo Agatamori, vous convie à participer à son dîner de ce soir, samurai-san. "

L'homme qui a pris la parole est un séduisant diplomate arborant les couleurs du Clan de la Licorne, il est accompagné de deux samurai, une vierge de bataille Otaku et un immense et impressionnant samurai de la famille Moto (cela peut être l'occasion pour vous de décrire plus en détail ces différentes familles).

ACTE III : intrigues

*Sous l'épée haut levée
L'enfer vous fait trembler
Mais allez de l'avant
Et vous trouverez le pays de la félicité.*
- Miyamoto Musashi

SHIRO KANASHIMI NO KOMICHI

En ce qui concerne les plans de la ville, ainsi que ceux de la forteresse, il vous suffit d'utiliser ceux du grand château (p. 222 du livre de base) et de la cité fortifiée (p. 224).

La ville est prospère en raison de la rareté et de la richesse des biens importés des Terres Brûlées. Les étals des marchands sont couverts d'objets et d'armes exotiques, et il n'est pas inhabituel de croiser de riches samurai, provenant de lointaines provinces, venus chercher un cadeau exotique pour leur seigneur ou leur amante. De ce fait, et en dépit du rigoureux hiver qui s'est abattu sur l'Empire, la cité du château du col des souffrances est un endroit vivant, animé et populeux.



Le soir venu les personnages se retrouveront donc autour de la table de Shinjo Agatamori. C'est un vieux samurai qui a participé à nombre de batailles et qui a vu de bien étranges contrées. Il envisage de partir pour son *kurichitai* d'ici un an ou deux et, comme il n'a pas d'enfant, il est probable que ce sera alors son *karo* (conseiller), Ide Fusaaki, qui héritera de la gestion de la province.

Mais ce soir le vieux seigneur désire savoir ce qui amène Xian et les personnages en ces lieux. S'ils commencent à lui expliquer rapidement qu'ils pensent avoir atteint le terme de leur voyage, il se montrera ravi.

"Samurai-san, je tiens mon *karo*, Ide Fusaaki, ici présent à votre disposition afin de vous aider dans vos investigations. Pour ma part je ne saurais pas vous dire grand-chose. Shinjo Shimura est effectivement venu ici il y a quelques mois, mais je n'ai aucune idée de ce qu'il venait faire."

Sur ce, il questionnera les samurai sur les derniers événements de la cour, ainsi que sur ce qui se passe dans les autres provinces. Il sera tout particulièrement attentif à leurs récits d'aventure. En bref, il se montrera un hôte attentionné et charmant, mais fort peu utile.

INTERLUDE

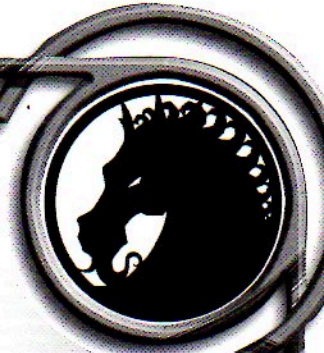
Après avoir assassiné Shinjo Shimura, les contrebandiers laissèrent le corps et s'enfuirent prévenir leur chef, le marchand Ide Yujo. Mais une jeune femme avait assisté à toute la scène. Ikko, une jeune *eta*, revenait des cascades lorsqu'elle entendit le bruit d'un violent combat. Elle assista à la mise à mort du samurai. Après le départ des assassins, répondant à une impulsion soudaine, elle porta alors le corps de Shimura jusqu'à une grotte proche où elle lui prépara une sépulture décente. Elle y cacha aussi son équipement.

Lorsque les contrebandiers revinrent sur les lieux en compagnie de Yujo, ils ne purent que constater, abasourdis, la disparition du corps. Yujo repartit en ville dissimulant l'histoire à son allié Ide Fusaaki.

Enfin, il y a deux mois de cela, un coffret précieux a été dérobé à la famille Yogo du Clan du Scorpion. Ce coffret contenait une série d'anciens parchemins oubliés, et il se trouve désormais dans l'entrepôt des contrebandiers. Un groupe de samurai du Clan du Scorpion, mené par Bayushi Yojiro (une connaissance des personnages s'ils ont joué *Le voile de l'honneur*) est arrivé en ville depuis quelques jours, sur les traces du coffret.

Inquiet du déroulement des événements, et soupçonnant l'assassinat





de Shinjo Shimura par Ide Yujo, Ide Fusaaki est bien décidé à suivre les moindres gestes des personnages, de manière à pouvoir agir rapidement afin de protéger son organisation.

L'ENQUÊTE

Cette partie non linéaire va être découpée en fonction des différents éléments auxquels pourront s'intéresser les personnages. Au terme de ces descriptions et en fonction des actions des personnages, l'acte IV, le dénouement, vous indiquera les différentes fins possibles aux investigations de vos samurai.

• Shinjo Agatamori

Les personnages seront toujours les bienvenus auprès de Shinjo Agatamori. La plupart du temps celui-ci les recevra dans son jardin zen, alors qu'il compose de la poésie ou qu'il peint une toile. Mais, comme il le leur a déjà dit, il n'est au courant de rien. Depuis plusieurs années maintenant, c'est Ide Fusaaki qui s'occupe de la gestion des affaires courantes de la province. Agatamori ne s'intéresse plus qu'aux préparatifs de son *kurichitai* dans les Terres Brûlées. Il a compilé une impressionnante somme de récits sur ces contrées, et il compte bien aller voir par lui-même de quoi il retourne.

Tout ce qu'il pourra apprendre aux personnages, c'est que Shinjo Shimura semblait s'intéresser grandement aux marchands négociant avec les Terres Brûlées. Agatamori est persuadé que Shimura désirait simplement y finir son *kurichitai*. Il lui a recommandé de prendre contact avec Ide Fusaaki.

• Ide Fusaaki

Il se montrera ravi de pouvoir aider les personnages. Dès leur première rencontre, il leur proposera immédiatement de mettre ses hommes à leur disposition. Il pourra expliquer aux samurai que Shimura s'intéressait grandement aux quelques marchands qui font le commerce des marchandises avec les Terres Brûlées. Il lui est impossible de dire auquel de ces marchands, en particulier, il s'est le plus intéressé, mais il affirmera que seul trois ou quatre individus sont suffisamment riches et importants pour avoir retenu son attention. Bien évidemment, il dira n'avoir aucune idée de ce qui a bien pu lui arriver.

Dès leur premier entretien, Fusaaki se chargera de discrètement faire suivre les personnages. Des jets de Perception (ND 25) permettront de s'en rendre compte ; si les espions sont découverts, ils fuiront immé-

diatement, utilisant de façon optimale leur grande connaissance des lieux pour disparaître au plus vite.

• L'auberge

Les personnages sont logés dans la plus importante auberge de la ville, c'est aussi à cet endroit que Shinjo Shimura descendit lors de son arrivée en ville. En interrogeant les habitués ainsi que le personnel de l'auberge il sera possible d'apprendre les choses suivantes :

- le marchand Ide Yujo intéressait Shimura au plus haut point. Il posait de nombreuses questions sur lui, et ils eurent plusieurs fois l'occasion de manger et de discuter ensemble.

- le matin de sa disparition, Shimura avait payé sa chambre et rassemblé toutes ses affaires. Il s'apprêtait visiblement à reprendre la route.

- au sujet de Fusaaki : il est considéré par tous comme un administrateur compétent et honnête.

Un samurai attentif pourra remarquer (Perception ND 20, ND 15 s'il précise qu'il fait attention à ne pas être suivi) une jeune femme séduisante, vêtue comme une *eta*, l'observer alors qu'il sort de l'auberge. S'il tente de la rattraper, elle disparaîtra rapidement.

Il s'agit de Ikko, qui hésite à se présenter aux personnages. Pour l'instant, elle tente de deviner leurs intentions.

• Ide Yujo

Si les samurai rendent visite à ce riche marchand, ils seront somptueusement accueillis dans une demeure digne des plus grands de Rokugan. Il est difficile de ne pas être étourdi par la débauche de richesses, de beauté et d'exotisme l'entourant. Autour de lui, ce ne sont que vases et tableaux exceptionnels, objets précieux aux formes étranges et barbares, tapis et tentures provenant de pays trop lointains pour être nommés... Ide Yujo est un petit homme d'allure avenante, âgé d'une cinquantaine d'années. Il est vêtu d'une sobre robe de soie grise et porte une longue barbe blanche. Il invitera ses hôtes à prendre place à ses côtés et préparera une cérémonie du thé à leur intention. Il prendra un immense plaisir à parler de ses nombreux voyages à ses hôtes. Il expliquera aussi qu'il a, à de nombreuses reprises, discuté avec Shinjo Shimura avant qu'il ne quitte la ville. Ils ont essentiellement parlé des Terres Brûlées.



“ Je suis persuadé qu'il désirait y finir ses jours, terminer son *kurichitai* par un ultime et grandiose voyage. Malheureusement, le retour de Xian ne peut que signifier le terme des errances de Shimura. Mais je suis sûr qu'il est mort comme il a toujours vécu, vaillamment. ”

En sortant de chez le marchand, les personnages se rendront compte qu'ils sont suivis par une jeune *eta* (toujours Ikko). S'ils le désirent, ils peuvent tenter de la poursuivre.

Faites-vous plaisir, décrivez une folle course poursuite à travers la ville, sur la place du grand marché, dans la neige et la boue... Aucune règle spécifique ne permet de gérer cette poursuite. De manière arbitraire, obligez vos personnages à se séparer, puis faites en sorte que l'un d'entre eux (au hasard, ou selon votre choix) se retrouve seul en face de la jeune femme acculée dans une impasse.

- Un sourire se dessine sur le visage du samurai alors qu'il vient de parvenir à bloquer la jeune fuyarde dans une impasse. À la regarder de plus près, il se rend compte de son extrême beauté. Il s'approche doucement, katana en main afin de mieux l'impressionner. Mais soudainement, son sourire se fige. Jamais encore il n'a rencontré un tel regard, une telle sérénité, une telle force. Comme hypnotisé, il sent une force titanesque émaner de la jeune femme. Rapidement elle profite de sa paralysie pour passer à son niveau et s'enfuir. Après quelques minutes, il parvient à retrouver ses facultés.

Si le personnage réussit un jet de Vide + Rang de Maîtrise contre un ND de 25, il gagnera immédiatement et définitivement 1 point de Vide, en comprenant qu'il vient d'avoir le rare privilège de croiser le chemin d'un être ayant atteint l'illumination.

S'il échoue, il ne saura définir ce qui vient de se passer, tout en comprenant que cela a bien plus à voir avec le chi (la force spirituelle) de cette jeune femme qu'avec une quelconque magie. C'est un individu passablement troublé que devraient retrouver ses compagnons.

• Le village *eta*

En toute logique, les personnages devraient donc finir par s'intéresser à cette étrange jeune femme. Tout dans son apparence - vêtements simples, cheveux sales et broussailleux... - indique qu'elle n'est qu'une simple *eta*.

Le village des *eta* se trouve à quelques centaines de mètres à l'extérieur des murailles de la ville.

Enfin... cet endroit n'a de village que le nom : il s'agit en fait d'un assemblage hétéroclite de huttes constituées de panneaux de bois ajustés grossièrement. L'endroit est nauséabond, on y trouve en effet les tanneries ainsi que les abattoirs. Même l'épais tapis de neige immaculée qui recouvre les habitations ne parvient pas à dissimuler, la pauvreté et la crasse.

L'arrivée d'un groupe de samurai en un tel endroit ne passera pas inaperçue. En quelques minutes, l'ensemble des *eta* présents au village seront rassemblés, agenouillés dans la neige, le front contre le sol, devant les personnages. Ils savent, par expérience, qu'il faut se méfier d'un tel événement : après tout, le cou d'un *eta* est si facile à trancher.

Dès que les personnages prendront la parole, le chef du village, Oso le gros, relèvera la tête afin de leur répondre. Si une description de la jeune femme lui est faite en public, des murmures parcourront immédiatement la foule.

“ Pardonnez-nous, samurai-sama, cette femme fait effectivement partie de notre caste mais il y a bien longtemps que nous l'avons chassée du village. Elle n'est qu'une misérable prostituée qui vit seule dans une petite cabane près des chutes d'eau situées à une demi-heure de marche du village. Elle ne vit que de... de la charité des gens qui lui rendent visite. Mais méfiez-vous d'elle, ce n'est qu'une folle qui parle de choses incompréhensibles, et c'est aussi une voleuse. Elle se nomme Ikko. ”

Après un tableau si éloquent, les personnages n'auront plus qu'à se mettre en route pour la cabane de Ikko. S'ils le désirent, un *eta* pourra les guider jusque-là.

• La cabane de Ikko

Après une demi-heure de chevauchée, la forêt s'ouvre sur une petite clairière au centre de laquelle on aperçoit une hutte de bois près d'un cours d'eau. Une légère fumée blanche s'échappe de la cheminée de l'habitation.

Faites faire un jet de Vide (ND 15) : s'il est réussi, les personnages se sentiront calmes et en harmonie avec leur environnement. S'ils ont dépensé des points de Vide précédemment, ils remonteront automatiquement à leur maximum.

Alors qu'ils s'approchent, il est possible d'entendre une voix douce et cristalline venant de la cabane et portée par le vent. Un jet de Perception (ND 15) permettra de comprendre le poème suivant :



*Le temps d'un sommeil
De ce monde les misères
J'avais oubliées.
Mais quand je me suis éveillée
C'est là que j'ai cru rêver.*

(Le Dit de Hôgen, XIII^e siècle)

Un jet réussi de Shintao (ND 15) permettra de percevoir l'un des enseignements de Shinsei concernant le monde et ses apparences dans ce poème. Un jet réussi avec, au moins, deux augmentations permettra de gagner 3 points d'expérience utilisables uniquement pour développer le Vide ou des compétences liées à ce Trait.

Devant la cabane, le tapis de neige n'est plus l'étendue plate qu'il était jusque-là. Il semble couvrir une surface plus accidentée. Un jet réussi en Perception + Méditation (ND 20) permettra de se rendre compte de l'existence d'un jardin zen (jardin de pierres et de sable) sous la couche de neige. Une augmentation permettra de se rendre compte qu'un tel ouvrage n'a pu être réalisé que par un très grand maître.

• Ikko

- Pour l'ignorant la pierre précieuse semble n'être qu'un simple caillou.

À l'intérieur de la maison, Ikko attend les personnages. Elle est agenouillée au centre de la pièce. Pieds nus, vêtue d'un simple kimono de toile grossière blanche (couleur de la mort), dépourvue de tout maquillage et les cheveux soigneusement peignés, elle est l'image même de la perfection.

"Samurai-sama, je vous en prie, prenez place dans mon humble demeure. Je m'attendais à votre visite et je suis prête à mourir pour les actes que j'ai commis. Mais avant cela, accepterez-vous d'écouter mon histoire ?"

"Il y a quelques mois de cela un magistrat est venu enquêter sur un réseau de contrebande. Ce samurai se nommait Shinjo Shimura. Après une longue enquête, il finit par découvrir l'existence d'un entrepôt secret situé près de là, sous les chutes d'eau. Malheureusement pour lui, il fut découvert par les brigands et toute sa vaillance ne l'empêcha pas de se faire massacrer. J'étais à quelques pas de là lorsque le combat se passa. Je pus voir le noble Xian contraint d'abandonner son maître alors que cinq hommes l'avaient attaché et le tiraient à l'écart. Je vis Shinjo Shimura-sama tomber sous les coups des malandrins, qui abandonnèrent son corps sans vie sur place. Et durant tout ce temps, je me contentai de regar-

der. Une fois les brigands partis, je m'approchai du corps du samurai. Je l'emportai ensuite dans une grotte où je lui creusai une sépulture. Mes fautes sont nombreuses, je ne l'ai pas aidé, je n'ai prévenu personne, j'ai souillé son corps en le dissimulant et j'ai corrompu la pureté de son katana en ramassant sa lame brisée." Sur ce, elle baisse la tête attendant le coup de sabre.

Questionnée, elle expliquera qu'elle a dissimulé le corps uniquement afin que les brigands ne reviennent pas le souiller, et elle n'a rien dit ne sachant à qui parler. Elle admettra volontiers que le jardin, ainsi que le poème, sont de sa composition et qu'elle n'a jamais eu la possibilité de découvrir le Tao de Shinsei puisqu'elle ne sait pas lire, et que, de toute façon, elle n'est qu'une misérable *eta*.

Du point de vue des personnages, elle a effectivement commis de nombreuses fautes, mais un jet réussi de Vide (ND 15) leur donnera la curieuse impression de ne pas avoir affaire à quelqu'un d'ordinaire. Deux augmentations permettront d'éprouver le même sentiment qu'au contact d'un maître véritablement illuminé.

Si les personnages décident de l'épargner, au moins momentanément, elle pourra les guider jusqu'à l'entrepôt des contrebandiers. Pendant qu'ils s'y rendent, il apparaîtra que Xian semble particulièrement apprécier la présence de Ikko.

S'ils décident de la tuer, reportez-vous à l'acte IV.

• L'entrepôt

Le repaire des contrebandiers est une grande grotte naturelle située sous les chutes d'eau proches de la route qui permet de rejoindre les Terres Brûlées. On peut y trouver de nombreuses caisses contenant des armes et des objets précieux (parchemins, œuvres d'art...) interdits à l'exportation par les lois impériales. Une petite grotte secondaire a été aménagée afin de servir de bureau à Ide Yujo, de manière à ce qu'il puisse conserver des traces de ses transactions loin de sa demeure. Les parois de cette petite grotte, décorée de nombreux meubles faits de bois précieux, ont été recouvertes de nombreux tapis exotiques. Un grand coffre se trouve situé derrière un bureau en acajou : à l'intérieur se trouvent les parchemins du Clan du Scorpion, le journal intime de Shinjo Shimura et des papiers appartenant à Yujo rédigés en écriture codée. Un jet de Serrurerie (ND 25) sera nécessaire afin d'ouvrir le coffre.

Si les personnages sont guidés par Ikko, ils parviendront facilement et discrètement jusqu'à l'entrepôt (Discrétion ND 10 tout de même) en évitant les gardes. Il leur sera alors facile de surprendre les brigands.



S'ils sont venus par leurs propres moyens, il leur faudra réussir un jet de Chasse ou de Discretion (ND 20) pour ne pas être aperçus. S'ils échouent, ils seront pris à partie par les brigands qui monteront une rapide embuscade et tenteront d'éviter le combat rapproché le plus possible.

Selon le dénouement que vous désirez obtenir, à vous de décider si Ide Yujo est présent ou pas.

ACTE IV : dénouement

*À quoi comparer
Notre vie en ce monde ?
À la barque partie
De bon matin
Et qui ne laisse pas de sillage.*
- Manzei (début du VIII^e siècle)

Cette aventure s'intéresse finalement à deux éléments différents : l'avenir de Ikko et le réseau de contrebande. En fonction de vos désirs, voici un certain nombre d'épilogues possibles.

CONTREBANDE

- Ide Fusaaki désire par-dessus tout se protéger, ainsi que son organisation. Dès qu'il saura, par ses espions, que les personnages se rendent à l'entrepôt, il se mettra en route pour les y rejoindre. Il fera tout pour éliminer Ide Yujo et pour récupérer ses papiers.

- À l'issue du combat, le groupe de samurai du Clan du Scorpion dirigé par Bayushi Yojiro arrivera dans l'entrepôt (si vos personnages sont en difficulté, ils peuvent arriver pour faire pencher la balance en leur faveur) : ils désirent récupérer les parchemins qui leur ont été dérobés. Si les personnages réussissent à jeter un œil dessus avant de les leur remettre, ils pourront se rendre compte qu'il semble s'agir d'une ancienne prophétie parlant de l'Empereur et de Fu Leng.

- Si les personnages réussissent à remettre la main sur le journal de Shinjo Shimura et/ou sur les papiers de Ide Yujo, ils pourraient être amenés à enquêter sur les nombreuses ramifications du réseau de contrebande, ainsi que sur une organisation secrète que Shimura nommait les "kolat". Inutile de dire que de très nombreuses personnes désireront récupérer de tels documents... À tout prix.

- S'ils ne comprennent pas l'implication de Fusaaki, ou si Yujo parvenait à s'échapper, les personnages laisseraient derrière eux de bien puissants ennemis.

UN BLANC LINCEUL

Après la mort des brigands, Xian retournera dans la clairière où vit Ikko. Il y mourra dans la nuit. Si les personnages décident de lui ériger un petit autel, il deviendra un kami mineur qui saura veiller sur eux de temps à autre.

En ce qui concerne Ikko, au terme de cette aventure il faudrait que vos personnages aient bien compris qu'elle doit normalement mourir (Fusaaki insistera sur ce fait s'il est toujours vivant et au courant). Mais ils devraient aussi s'être rendus compte de l'être exceptionnel qu'elle est, et qu'elle pourrait devenir.

- S'ils la tuent et s'ils réussissent un jet de Vide (ND 15), ils perdront immédiatement et définitivement 1 point de Vide. De plus, Megumi risque de leur en vouloir pour quelque temps, ce qui pourrait bien les mener dans des situations délicates avant qu'ils ne retrouvent ses faveurs.

- S'ils décident de la laisser vivre et de la laisser à sa condition d'*eta*, à votre choix, elle pourrait finir par décider de se suicider. Ou elle pourrait décider de se venger de ses samurai prétentieux et de leur système de caste. Elle pourrait alors très bien devenir, l'une des plus dangereuses adversaires des personnages.

- Enfin s'ils décident de la prendre sous leur coupe et de cacher ses origines, il sera aisé de trouver un sensei désireux d'enseigner son savoir à une telle élève. Vos joueurs auront tout intérêt à trouver une très bonne histoire pour se couvrir. Reste à espérer que le secret de cette décision ne sera jamais découvert... par le Clan du Scorpion... par les kolat... ou par qui que ce soit d'autre. En tout cas, ils s'attireront les bonnes grâces de Megumi.

RÉCOMPENSES

Pour chaque action suivante, attribuez 1 point d'expérience aux personnages ayant participé :

- Avoir particulièrement pris soin de Xian (si le joueur a régulièrement précisé qu'il le nourrissait, le bouchonnait, le couvrait d'un couverture...)

- Découvrir la sépulture de Shinjo Shimura
- Comprendre qui est Ikko
- Défaire les brigands
- Confondre Ide Yujo (s'il n'est pas à l'entrepôt au moment de la bataille)

- Confondre Ide Fusaaki
- Récupérer le journal de Shinjo Shimura
- Élever un autel pour Xian
- Permettre à Ikko de devenir une samurai-ko

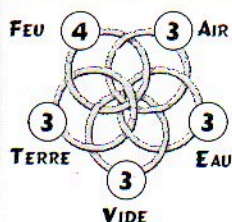
Enfin, si Ikko survit, devient une samurai grâce à eux et continue à les fréquenter, vous pourrez consi-



dérer que leur Réputation sera désormais de 10 % plus élevée en ce qui concerne le minimum pour changer de rang (ainsi, un personnage doté d'une réputation de 150 sera considéré comme ayant 165 en ce qui concerne son accès à des Rangs de Maîtrise supérieurs).

Personnages non-joueurs

IDE FUSAAKI, diplomate du Clan de la Licorne



Compétences :
Art de la guerre 2, Cérémonie du thé 2, Courtisan 4, Défense 4, Enquête 3, Équitation 2, Étiquette 4, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Sincérité 4, Tir à l'arc 3
Honneur : 3.5 (en apparence, 0.5 en réalité)
Gloire : 4.5

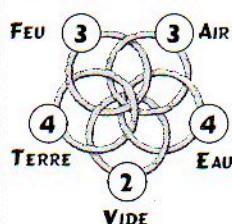
École / Rang de maîtrise : Ide / 4

Avantages : Bénédiction de Benten, Éloquent

Désavantages : Obnubilé (servir les kolat), Sombre secret (Kolât)

Ide Fusaaki est l'archétype du diplomate du Clan de la Licorne. Séduisant, intéressant (il a fait de nombreux voyages à l'extérieur des frontières de Rokugan), sympathique. En fait, ce masque cache une âme sombre totalement dévouée à ses maîtres kolat. S'il estime que les personnages commencent à devenir menaçants pour son organisation, il n'hésitera pas à éliminer leurs contacts puis à tenter de les tuer directement.

MOTO SARU, garde du corps de Fusaaki



Compétences :
Art de la guerre 1, Courtisan 1, Défense 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Tir à l'arc 3
Honneur : 3.6
Gloire : 4.0

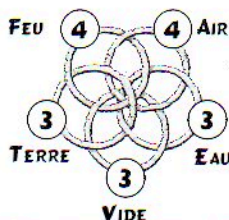
École / Rang de maîtrise : Moto / 3

Avantages : Force de la Terre (8 PP), Grand

Désavantages : Impétueux, Malédiction de Benten

Moto Saru est une véritable force de la nature, c'est un samurai honorable et courageux qui fera tout pour protéger Ide Fusaaki, son seigneur.

OTAKU UMAKO, garde du corps de Fusaaki



Compétences :
Art de la guerre 2, Courtisan 2, Défense 3, Équitation 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Tir à l'arc 3
Honneur : 2.5
Gloire : 3.6

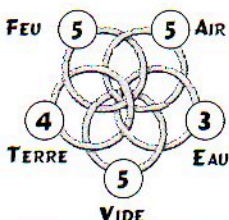
École / Rang de maîtrise : Otaku / 3

Avantages : Rapide, Trompe-la-mort

Désavantages : Indifférente

Otaku Umako est une vierge de bataille d'une trentaine d'années, au service de Fusaaki depuis plus de quinze ans. Elle sait qu'il trafique mais cela lui importe peu. Dès qu'elle rencontrera Ikko, elle haïra sa jeunesse, sa beauté et sa sérénité et fera tout pour lui rendre la vie misérable.

IKKO, eta illuminée



Perception 4
Compétences :
Athlétisme 3, Discrétion 2, Escalade 3, Séduction 1
Honneur : 4.0
Gloire : 0.0

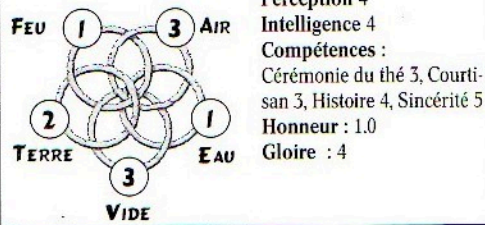
École / Rang de maîtrise : - / 5

Avantages : Bénédiction de Benten, Trompe-la-mort

Désavantages : Désavantage social (*eta*), Petite

Ikko est une séduisante jeune femme, mais pour une personne de sa condition la beauté est plus une malédiction qu'autre chose. Elle fut violée par un samurai alors qu'elle avait à peine douze ans et la plupart des heimin, des samurai, et même des hinin, ne voient en elle qu'une simple prostituée que l'on peut se contenter de payer avec un simple bol de riz. Tout au long de sa vie, Ikko a réfléchi à sa situation, à la vie, à la mort et à l'ordre céleste. Et, peu à peu, son esprit s'est ouvert à l'illumination. Elle est désormais comme une feuille vierge prête à accumuler des connaissances ; en quelques mois elle pourrait devenir une grande duelliste, une exceptionnelle diplomate ou une parfaite shugenja. Mais malheureusement pour elle, elle n'est qu'une simple *eta*.

IDE YUJO

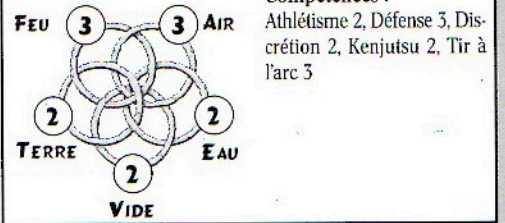


École / Rang de maîtrise : Ide / 3

Avantages : Clairvoyant

Désavantages : Sombre secret (dirige le réseau de contrebande)

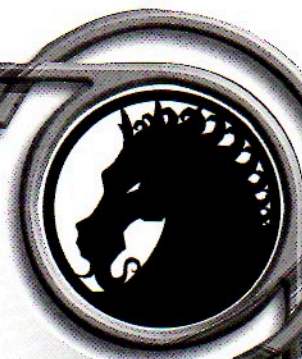
LES BRIGANDS (13)



École / Rang de maîtrise : Shinjo / 1

Armes : Katana (3g2), Wakizashi (2g2), Dai-kyu
(15 flèches normales)





VI : DECKS LICORNE POUR LE JCC L5R

" Pony express "

Un deck Licorne conçu par Steve Swarner.

DECK DYNASTIE (DYNASTY DECK) : 30 CARTES

Nom	Extension	Rareté
Inheritance	OE	R
Imperial Gift	OE	R
Iris Festival	OE	R
The return of Fu Leng	AoD	R
Naming the true evil	C&J	R
3 Small Farm	OE	C
3 Merchant Caravan	FK	C
3 Stables	OE	C
3 Jade Works	OE	C
Clan Heartland	C&J	R
Ikoma Kaoku	SL	U
2 Otaku Baiken	AoD	C
3 Otaku Kamoko	OE	C
Otaku Kamoko (Experienced)	SL	U
Otaku Kojiro	SL	R
3 Shinjo Rojin	C&J	R
Shinjo Yasoma	AoD	U

DECK DESTIN (FATE DECK) : 30 CARTES

Nom	Extension	Rareté
3 Breach of Etiquette	OE	U
3 Gift from Honor	SL	R
The Egg of P'an Ku	OE	R
3 Charge	OE	C
3 Deadly Grounds	OE	C
2 Traversable Terrain	OE	C
3 Rallying cry	OE	C

Nom	Extension	Rareté
3 Scout	OE	C
Shinjo House Guard	SL	U
Heavy Mounted Infantry	ToV	U
Heavy Cavalry	OE	U
Shiryo no Otaku	C&J	R
Shiryo no Shinjo	AoD	R
Ancestral Sword of Unicorn Clan	IE	R
Ancestral Armor of Unicorn Clan	EE	R
Ancestral Standard of Unicorn	OE	R
Armor of Earth	FK	R

La puissance du Clan de la Licorne réside dans la vitesse de ses montures. Le deck " Pony Express " est un deck basique d'attaque rapide avec lequel vous avez toutes les chances de sortir au premier tour Breach of Etiquette ou Gift of Honor, ou les deux.

Otaku Baiken, qui peut être engagé pour créer un token 1F suivant (" Follower ") de type samurai avec le trait cavalerie, met sur pied son armée pendant les tours où il n'est pas nécessaire à l'attaque. Otaku Kojiro, que l'on engage pour désengager une de vos Personnalités avec le trait de la cavalerie, désengage votre meilleur attaquant - d'ordinaire Otaku Kamoko - après qu'elle a attaqué, ce qui lui permet de défendre. Shinjo Rojin, qui ne coûte que cinq or, sert à " attacher " les différents suivants du deck. Ikoma Kaoku, l'historien du Clan du Lion, retrace ces hauts faits et offre à vos Personnalités victorieuses un bonus de 1F/1C.

Si vous jouez à plus de deux, ajoutez un Otaku Baiken et deux Ikoma Kaoku car comme les parties sont plus longues, leurs compétences vous aideront plus longtemps.

" Stranglehold "

Un deck Licorne conçu par Steve Swarner.

DECK DYNASTIE (DYNASTY DECK) : 50 CARTES

Nom	Extension	Rareté
Emperor Peace	C&J	R
Doom of the Crane	SL	U
Imperial Gift	OE	R
Inheritance	OE	R
Mine Riots	C&J	U
New Taxes	C&J	U
Peasant Revolt	OE	U
The return of Fu Leng	AoD	R
Tsunami	C&J	U



Nom	Extension	Rareté
2 Black Market	FK	C
3 Corrupt Stables	ToV	C
3 Jade Works	OE	C
3 Merchant Caravan	FK	C
3 Ninja Stronghold	OE	C
3 Small Farm	OE	C
3 Stables	OE	C
3 The Doji Plains	FK	U
3 Hioruchi Shoan	OE	C
2 Hoseki	AoD	U
3 Kolat Servant	OE	U
3 Ninja Shapeshifter	OE	U
3 Oni no Ogon	SL	U
3 Yogo Asami	FK	C

DECK DESTIN (FATE DECK) :

32 CARTES

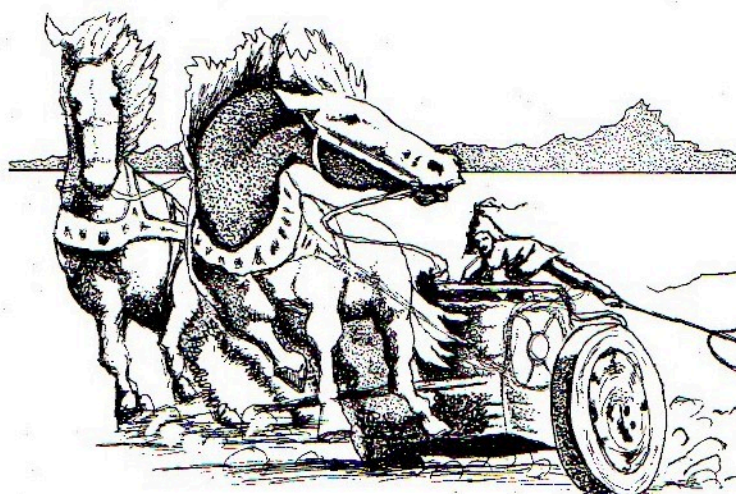
Nom	Extension	Rareté
3 Breach of Etiquette	OE	U
3 Bountiful Harvest	OE	R
3 Explosives	OE	U
3 Gift from Honor	SL	R
3 Kolat Infiltrator	OE	U
3 Kolat Master	OR	R
3 Night of a Thousand Fires	C&J	U
3 Ninja Kidnapper	FK	U
2 Oath of Fealty	OE	C
3 The Fist of Osano-Wo	OE	R
2 Mists of Illusions	OE	U
Night Medallion	OE	R

Le but premier de ce deck Licorne est d'empêcher l'adversaire de jouer ses cartes en lui "coupant les vivres". S'il a besoin d'honneur pour amener les cartes en jeu, ralentissez-le alors avec Breach of Etiquette ou Gift of Honor. Cela vous aidera par la suite pour l'empêcher de produire de l'or. Utilisez The Fist of Osano-Wo, Explosives et Night of a Thousand Fires pour détruire ses ressources ("holdings") et Oni no Ogon avec une combinaison de Oath of Fealty et Mists of Illusion pour forcer votre adversaire à engager toutes ses ressources (ce qui l'empêche ainsi de mettre de nouvelles cartes en jeu). Portez-lui le coup fatal avec le Kolat Servant, qui maintient sa forteresse engagée tandis que le Oni no Ogon rend inutiles toutes les ressources restantes.

Le Ninja Kidnapper, Yogo Asami et le Ninja Shapeshifter (qui permet de "copier" Asami ou Ogon à volonté) engagent toute personnalité qui aurait pu sortir avant que vous ayez eu le temps de réduire à néant toutes les ressources de l'adversaire. Prendre le contrôle d'une personnalité utile avec le Kolat Master n'affaiblit pas seulement le deck adverse, mais vous permet également de disposer de "chair à canon" que vous pourrez sacrifier pour protéger une province.

Il vous suffit maintenant de parachever votre œuvre : après avoir ralenti le deck adverse, il faut le stopper afin de bloquer le fief tout entier. Ensuite, vous pourrez rassembler suffisamment de troupes pour détruire ses provinces avec Oni no Ogon, les Shapeshifters et n'importe quelle carte capturée grâce au Kolat Master.

Ce deck, avec lequel il serait difficile de bloquer deux ou plusieurs decks adverses, ne convient qu'en jeu à deux.



des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN : LICORNE

PROVINCE NATALE :

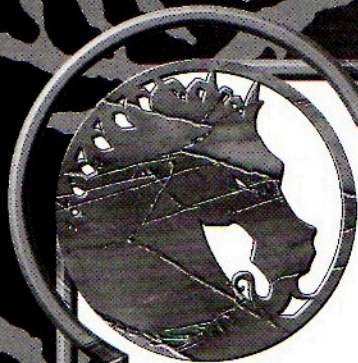
ALLIÉS ET ENNEMIS

SORTS

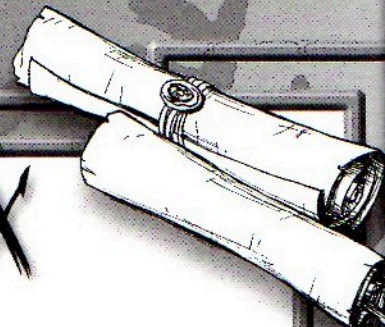
HISTOIRE &
ACTIONS GLORIEUSES

PRÉSENTS, FAVEURS &
CONSIDÉRATIONS

ARMES & ÉQUIPEMENT



des le Livre
CINQ ANNEAUX



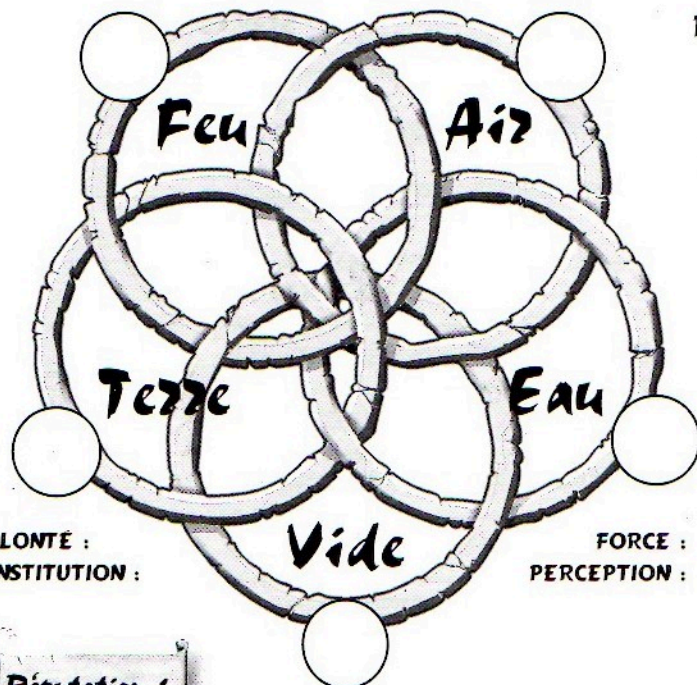
AGILITÉ :
INTELLIGENCE :

RÉFLEXES :
INTUITION :

NOM : _____

SHUGENJA DU CLAN DE LA LICORNE

PROFESSION : _____



VOLONTÉ :
CONSTITUTION :

FORCE :
PERCEPTION :

Réputation :

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

INITIATIVE

ARME PRINCIPALE

ARMURE PRINCIPALE

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXES X 5 + ARMURE)

COMPÉTENCES

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

AVANTAGES/
DÉSAVANTAGES

BLESSURES

_____	☐ 0
_____	☐ -1
_____	☐ -2
_____	☐ -3
_____	☐ -4
_____	☐ Épuisé
_____	☐ Coma
_____	☐ Mort

École :

Rang :

SORTS LANCÉS
(PAR JOUR)

FEU () _____
AIR () _____
TERRE () _____
EAU () _____

GLOIRE :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HONNEUR :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

POINTS D'EXPÉRIENCE :

des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN : LICORNE

PROVINCE NATALE :

ALLIÉS ET ENNEMIS

SORTS

**HISTOIRE &
ACTIONS GLORIEUSES**

**PRÉSENTS, FAVEURS &
CONSIDÉRATIONS**

ARMES & ÉQUIPEMENT

des le LIVRE CINQ ANNEAUX



*Pendant huit cents ans,
les membres du Clan de la Ki-rin ont
parcouru les territoires situés au-delà des
frontières montagneuses de l'Empire d'Émeraude.*

*À leur retour, ils formaient désormais le Clan
de la Licorne et étaient détenteurs d'un nouveau savoir, appris au contact des
tribus barbares rencontrées : ils connaissaient de nouvelles tactiques de combat
et de nouvelles façons d'en appeler à la magie.*

*Ouvrez ce supplément et levez un pan du voile épais
qui dissimule les secrets du clan le plus atypique de Rokugan !*

La Voie de la Licorne

- ⊗ **Nouvelle profession : LE MAGISTRAT** et la description du système judiciaire dans le monde de Rokugan.
- ⊗ **Scénario inédit** où les joueurs devront réparer une grande injustice.
- ⊗ **Nouvelles règles de création de personnages** : les “ vierges de bataille ” et les membres maudits de la famille Moto.
- ⊗ **Nouvelles compétences, nouvelles techniques de combat, nouveaux avantages et désavantages**, ainsi que les ancêtres des membres du Clan de la Licorne.
- ⊗ **Le recours aux unités de cavalerie** avant et après le retour du Clan de la Licorne à Rokugan.
- ⊗ **Des reliques et des objets ancestraux**, ainsi que les tables d'héritage et de fortune propres au Clan de la Licorne.
- ⊗ **Les règles avancées d'équitation, de tir à l'arc et les étranges armes et tactiques** que le Clan de la Licorne a ramenées de ses pérégrinations dans le désert des Terres brûlées.
- ⊗ **Et bien d'autres choses !**

