

Mise à jour des écoles, écoles avancées et nouvelles voies

Pour la 3^{ème} édition du Livre des 5 anneaux
PAR BRIAN YOON & SHAWN CARMAN

Notes, crédits, et table des matières

BUT DE CETTE MISE À JOUR

Ce document a été produit par AEG pour convertir les écoles, nouvelles voies et écoles avancées des deux premières éditions de L5A vers la troisième. Les écoles déjà mises à jour dans L5A 3e ou les premiers suppléments 3e édition ne sont pas disponibles dans ce document. L'index situé à la fin de ce document vous indiquera où les trouver. De nombreuses écoles n'ont exigé que des modifications mineures, et apparaissent donc quasiment inchangées dans ce supplément. Elles pourraient être prochainement revues et réimprimées dans de nouveaux suppléments.

LE SIGLE [NVD]

Le descripteur [NVD], qui apparaît à la suite d'un certain nombre de noms de nouvelles voies, indique qu'il s'agit d'une nouvelle voie de départ, sélectionnable dès la création du personnage.

PLAYTESTERS

Lynn Ahlgren, Becky Anderson, Brian Bates, Kathryn Bayne, Travis Brandt, Jeremy Bullens, Brett Carlos, Jed Carleton, Patrick Chen, Darin Clough, Dace, John Davis, Aien Elmi, Charles Ethridge-Nunn, Charles Fox, Angela Harris, Jim Harris, Paul Hartmann, Kelly Hoesing, Kim Hosmer, Heath Hunt, Mike Jonas, Alex Jones, Jason Kang, Ki Chang Kim, Eric King, Chris Kochs, Kit LaHaise, Shale LeBlang, Tom Lewis, Roger Liang, Francois Martineau, Seth Mason, Catlin Mills, Cory Mills, Dan Moenster, Arthur Nguyen, Benjamin L. Noble, John Olson, John O'Neil, Molly Poole, Catherine Prickett, Jason Schafer, Nathan Shafer, David Smith, Liza Strout, Matt Strout, Mark Turner, Joe White.

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Nono

Correction et mise en page : Katsugi

Relecture et commentaires : DarkLoïc, Goethe, Ethoril, Kitsune Kamuii, Bayushi F'Ramir, Gnoll, Benzylephedrine, et les autres habitués du forum du SdEN - <http://www.sden.org>

Contact, suggestions et corrections : l5r@sden.org

MISE À JOUR DES ÉCOLES

CLAN DU CRABE	PAGE 02
CLAN DU DRAGON	PAGE 04
CLAN DE LA GRUE	PAGE 06
CLAN DE LA LICORNE	PAGE 08
CLAN DU LION	PAGE 12
CLAN DE LA MANTE	PAGE 14
CLAN DU PHÉNIX	PAGE 15
CLAN DU SCORPION	PAGE 16
CLANS MINEURS	PAGE 18
FAMILLES IMPÉRIALES	PAGE 19
RONINS & DIVERS	PAGE 20
MOINES	PAGE 26
OUTREMONDE	PAGE 26
CRÉATURES	PAGE 28

ANNEXES

RÈGLES ADDITIONNELLES	PAGE 29
NOUVEAUX AVANTAGES	PAGE 29
DÉTAILS DE BACKGROUND	PAGE 30
INDEX COMPLET DES ÉCOLES DE L5A	PAGE 31

Clan du Crabe

Ecoles de base

ECOLE ANCESTRALE HIRUMA (BUSHI)

ECOLE PARUE DANS PORTEURS DE JADE
ANCIENNEMENT ECOLE PERDUE DE LA FAMILLE HIRUMA

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 2.5

Compétences : Athlétisme, Art de la guerre, Chasse, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Discrétion, Connaissance : Outremonde.

Équipement : Comme les éclaireurs Hiruma.

RANG 1 : LA DANSE DE LA TORCHE ENFLAMMÉE

Le Hiruma apprend à concentrer ses attaques en se protégeant, en perfectionnant la qualité pénétrante de sa frappe sans sacrifier sa défense. Aussi longtemps que vous ne déclarez pas un Assaut, vous ajoutez votre anneau de Feu à votre ND pour être touché, aux jets d'attaque, de dommages et aux jets de Compétences de bugei.

RANG 2 : LA PREMIÈRE LEÇON DU LOUP

Le Hiruma apprend à entrer et sortir de la défense ennemie en un mouvement simple. Pour chaque augmentation effectuée sur votre attaque, vous augmentez votre ND pour être touché de 5 + votre rang dans la compétence Athlétisme, et ce jusqu'au début du round suivant. Vous ne gagnez pas ce bonus si vous déclarez un Assaut.

RANG 3 : LES AILES DU COLIBRI

Les Hiruma savent comment le colibri fait pour bouger dans n'importe quelle direction. Une fois par round, vous pouvez dépenser un point de Vide pour faire un jet d'Agilité/Défense en opposition contre l'attaque de l'adversaire afin d'esquiver le coup. Vous pouvez ensuite attaquer normalement dans le même round, avec un malus de +10 à votre ND. Cette technique ne fonctionne pas lors d'un Assaut.

RANG 4 : LE SANG ATTIRE LE REQUIN

Aucun animal n'attend de voir l'effet de sa première attaque avant de profiter de son avantage. À ce rang, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round. Aussi longtemps que vous ne déclarez pas un Assaut, vous ajoutez le double de votre anneau de Feu à votre ND pour être touché, aux jets d'attaque, de dommage et aux jets de compétences de bugei (ce qui remplace les bonus obtenus au premier rang).

RANG 5 : L'AUBE ÉCONOMISE SES FORCES

Le Hiruma apprend à ne pas utiliser plus d'énergie qu'il n'en faut pour tuer son adversaire. Si vous infligez plus de blessures que nécessaire pour tuer votre cible, vous pouvez appliquer les blessures supplémentaires à la cible suivante que vous frappez. L'effet de report ne dure pas au-delà de la fin de ce combat.

ECOLE DE BERSERKER HIDA (BUSHI)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DU CRABE

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Constitution

Honneur : 1,5

Compétences : Athlétisme, Défense, Armes lourdes (Tetsubo), Chasse, Kenjutsu, Connaissance : Outremonde, une Compétence de bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, armure légère, de la peinture corporelle rouge, kimono et sandales, nécessaire de voyage, 2 armes au choix, 3 koku.

RANGS 1-5 : FUREUR DE HIDA

Chaque fois que vous n'êtes pas dans un état de Rage, vous gagnez un bonus égal à votre anneau de Feu + votre rang d'école à votre ND pour être touché. Chaque fois que vous entrez dans un combat, vous pouvez entrer dans un état de Rage. Pendant l'état de Rage, vous ignorez

les malus dus aux blessures pendant un nombre de rounds égal à votre Terre x 3, plus un par rang de maîtrise. Les blessures sont subies, mais n'ont aucun effet sur vous. De plus, vous pouvez lancer et garder un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école sur les jets d'attaque et de dommages. Cela reflète votre capacité à concentrer votre Rage dans vos attaques. A chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez deux points de blessures supplémentaires.

A tout moment, vous pouvez sortir de votre Rage en faisant un jet de Volonté contre un ND de 20. Si vous arrêtez votre Rage, vous perdez tous les bonus et malus liés à l'état de Rage. Si vous arrêtez votre Rage en présence d'un ennemi, vous ne pouvez plus repasser dans cet état pendant le reste de la journée.

Au rang 3, vous obtenez une attaque supplémentaire par round. Au rang 5, vous obtenez une attaque supplémentaire par round lorsque vous effectuez une manœuvre d'Assaut.

ECOLE DE BERSERKER DES DAMNÉS (BUSHI)

ECOLE DE BUSHI PARUE DANS LA VOIE DE L'OUTREMONDE
RÉÉDITÉE DANS SECRETS OF THE CRAB

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 1,0

Compétences : Art de la guerre, Défense, Kenjutsu, Connaissance : Outremonde, Médecine (Herboristerie), Méditation, une Compétence d'arme au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), armure légère, de la peinture corporelle rouge, kimono et sandales, nécessaire de voyage, 2 armes au choix, 1 koku.

Spécial : Bien que les berserkers Damnés ne puissent pas faire appel à l'état de Rage des berserkers Hida, les berserkers Hida qui deviennent des berserkers Damnés peuvent compter leur rang dans l'École de berserker des Damnés en plus de leur rang d'école de berserker Hida. Cette école ne possède que trois rangs, car peu de Damnés survivent au-delà de ce point.

RANG 1 : CONSOMER LES OMBRES

Le Damné apprend une série de techniques de méditation et d'herboristerie qui permettent de ralentir la corruption de son corps. Une fois par mois, il peut faire un jet de Vide/Méditation contre un ND de 30 afin de réduire sa Souillure de l'Outremonde d'un point. Vous gagnez un bonus à ce jet égal à votre rang en Médecine (Herboristerie). Vous ne pouvez pas retenter ce jet avant la fin du mois, que vous réussissiez ou pas. Vous ne pouvez pas réduire votre Souillure au-dessous d'un rang complet, ou au-dessous d'un point. Cette technique ne fonctionne que sur votre propre métabolisme, et ne peut donc pas faire diminuer la Souillure d'un tiers.

De plus, votre haine féroce de votre propre corruption a commencé à tourner votre Souillure à votre avantage, en vous permettant d'ajouter votre rang de Souillure à vos jets d'attaque et de dommages. Vous ajoutez le double de votre rang de Souillure à votre ND pour être touché si votre adversaire est souillé.

RANG 2 : DEVIER LA LAME DU SOMBRE SEIGNEUR

Le berserker Damné marche sur le fil du rasoir entre l'abandon face à la Souillure et son usage comme une arme contre le mal. Vous pouvez gagner un point de Souillure de l'Outremonde permanent pour avoir une attaque supplémentaire à chaque round pendant trois rounds. Si ces attaques sont dirigées contre un adversaire Souillé, vous perdez le point de Souillure de l'Outremonde si vous tuez personnellement votre adversaire au cours de ces trois rounds. Pour tous les jets effectués contre une personnalité Souillée (jets d'opposition, jets d'attaque, ou jets de dommages), vos augmentations ne sont pas limitées par votre rang de Vide ou de compétence. Enfin, vous ajoutez le double de votre rang de Souillure de l'Outremonde aux jets d'attaque et de dommages (ce qui remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 3 : HURLER À LA FACE DES TÉNÉBRES

À ce point, le berserker est très probablement presque devenu un Egare. Cela ne l'empêchera pas de chercher à donner un sens à sa mort.

Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang de Souillure contre tous les adversaires souillés. Si vous blessez un adversaire souillé, vous pouvez doubler les blessures infligées. Lorsque vous faites cela, vous gagnez un rang complet de Souillure. Vous gagnez le triple de votre rang de Souillure aux jets d'attaque, de dommages, et de compétences de bugei (ce qui remplace le bonus obtenu au second rang). Vous ajoutez le triple votre rang de Souillure à votre ND pour être touché contre les adversaires souillés (ce qui remplace le bonus au ND obtenu au premier rang).

ECOLE DE BUSHI TORITAKA

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DES CLANS MINEURS
RÉÉDITÉE DANS LA VOIE DU SAMURAI

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 2.5

Compétences : Elevage (Faucons), Chasse, Kenjutsu, Connaissance (Royaumes spirituels), Méditation, Lances, et un deuxième rang en Elevage ou Chasse.

Équipement : Katana, wakizashi, armure légère, nécessaire de voyage, 2 koku.

RANG 1 : LE REGARD DU FAUCON

Vous gagnez une augmentation gratuite par rang d'école sur tous les jets de Perception. De plus, vous pouvez percevoir n'importe quel esprit invisible dans votre champ de vision en faisant un jet de Perception contre le rang d'Air de l'esprit multiplié par 5. Enfin, vous ajoutez votre anneau d'Eau à vos jets d'attaque et de dommages.

RANG 2 : L'ENVOL DU FAUCON

Vous commencez à comprendre les mouvements rapides du faucon. Vous pouvez ajouter deux fois votre Perception à tous vos jets d'initiative. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre Perception contre n'importe quel adversaire dont l'initiative est plus basse.

RANG 3 : LES AILES DU FAUCON

Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round. Vous ajoutez le double de votre anneau d'Eau à tous vos jets d'attaque et de dommages (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 4 : VIGILANT ET ENDURANT

À ce rang, vous n'avez plus à effectuer de jet de Perception pour remarquer les esprits invisibles. Vous pouvez déclarer un jet de Perception contre le rang d'Air x 5 de n'importe quelle créature invisible pour la percevoir normalement. En outre, vous pouvez faire un jet d'opposition de Perception contre l'Air de n'importe quel adversaire dans un rayon de 10 mètres pour le percevoir en ignorant tout type d'obscurité ou d'effet aveuglant qui entraverait votre vision. Vous devez toutefois connaître la présence de votre ennemi pour utiliser cette capacité. Enfin, vous ajoutez le triple de votre Perception à vos jets d'initiative (ce qui remplacera le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5 : LES SERRES DU FAUCON

En utilisant un point de Vide, vous pouvez choisir un adversaire et le blesser normalement (ignorant n'importe quelle invulnérabilité spéciale ou valeur de Carapace) pour la durée de ce combat. Ceci ne fonctionne que pour vos attaques armées. Enfin, vous ajoutez le triple votre anneau d'Eau à vos jets d'attaque et de dommages (ceci remplace le bonus obtenu au troisième rang).

ECOLE DE CHASSEUR DE SORCIERS KUNI (BUSHI)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DU CRABE
RÉÉDITÉE DANS SECRETS OF THE CRAB

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 1.5

Compétences: Athlétisme, Défense, Chasse, Médecine (Herboristerie), Connaissance de l'Outremonde, 2 Compétences de bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, pendentif en jade, doigt de jade, kimono et sandales, nécessaire de voyage, 3 koku.

RANG 1 : FRAPPER LES TÉNÈBRES

Le chasseur de sorcières a appris comment empêcher toute distraction lorsqu'il fait face à l'ennemi. Vous ajoutez deux fois votre anneau d'Air à tous les jets d'initiative. Si vous attaquez un ennemi portant la Souillure de l'Outremonde, vous n'avez besoin que de deux augmentations pour gagner une attaque supplémentaire.

RANG 2 : REPÉRER LES TÉNÈBRES

Le chasseur de sorcières parvient à remarquer les signes de corruption que provoque la Souillure de l'Outremonde en accordant ses sens à la corruption des éléments. Lorsque vous communiquez avec quelqu'un, vous pouvez faire un jet d'opposition d'Intuition/Étiquette contre la cible pour déceler d'éventuels signes d'usage de Maho ou de Souillure. En annonçant une augmentation, vous pouvez empêcher le sujet de se rendre compte qu'il a laissé échapper quelque chose. En dépensant un point de Vide, vous pouvez faire un jet d'Intuition/Connaissance de l'Outremonde contre un ND de 25 : le résultat vous indique la présence et la proximité de la Souillure dans un rayon de 50 mètres. Vous ne pouvez pas détecter la Souillure parmi un groupe d'individus, mais aurez une idée générale de sa localisation.

RANG 3 : VAINCRE LES TÉNÈBRES

Le combat du chasseur de sorcières contre le mal lui a donné une grande ténacité et une compréhension profonde de la meilleure manière d'infliger des blessures graves aux porteurs de la Souillure. Lors d'une attaque à mains nues ou avec une arme de mêlée, vous gardez un nombre de dés supplémentaires égal au rang de Souillure de l'Outremonde de la cible. Vous pouvez aussi dépenser un point de Vide pour réduire votre pénalité de blessures d'un nombre égal à votre rang d'école pour cette scène. Enfin, vous ajoutez votre anneau de Terre à votre ND pour être touché.

RANG 4 : REPOUSSER LES TÉNÈBRES

Le chasseur de sorcières a appris à concentrer sa volonté pour s'opposer aux effets de la Maho, et peut protéger autrui de cette magie répugnante. Une personne qui tente d'utiliser la maho contre vous, ou quelqu'un portant la Souillure de l'Outremonde qui essaie de vous jeter un sort, doit annoncer un nombre d'augmentations supplémentaires égal à votre rang d'école. En dépensant un point de Vide et en faisant un jet de Volonté/Connaissance de l'Outremonde ND 25, vous pouvez accorder la même protection à un allié à moins de 3 mètres pour un round. On peut effectuer des augmentations pour étendre la protection à d'autres alliés (1 par personne), ou étendre sa durée (1 par round). Enfin, vous gagnez une attaque supplémentaire par round.

RANG 5 : ANÉANTIR LES TÉNÈBRES

Le chasseur est maintenant un véritable ennemi de l'Outremonde et peut massacrer des ennemis souillés avec une puissance ravageuse. En attaquant une cible portant la Souillure de l'Outremonde, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école. Elles peuvent seulement être utilisées pour causer des dommages supplémentaires ou pour obtenir une attaque supplémentaire. Si vous tuez quelqu'un qui porte la Souillure de l'Outremonde, cette attaque ne compte pas dans le nombre de celles que vous pouvez effectuer lors de ce round. Enfin, vos coups ont pour but d'être destructeurs, et si l'adversaire survit, il ne doit plus être une menace. Chaque fois que vous touchez un adversaire, vous pouvez dépenser un point de Vide pour augmenter son malus dû aux blessures de 10.

ECOLE DE MAÎTRE DE CORVÉE YASUKI (BUSHI)

ECOLE PARUE DANS LE GUIDE DU JOUEUR 2E

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 1.5

Compétences : Athlétisme, Défense, Tromperie (Intimidation), Jiu-jutsu, Kenjutsu, Connaissance de l'Outremonde, une Compétence de bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, fouet (Arme paysanne, VD 0G1), armure légère, nécessaire de voyage, kimono, deux armes au choix, 6 koku.

RANG 1 : LA PEUR EST UN DON

Le maître de corvée a appris l'art d'intimider les plus faibles. Vous jetez un dé supplémentaire pour attaquer et utiliser la compétence Tromperie (Intimidation) contre ceux qui ont moins de Volonté que vous. Vous gagnez un bonus à l'initiative égal à votre Volonté.

RANG 2 : SUBTILISER LE DON

L'activation de cette technique prend une action complète. Une fois active, la technique le reste jusqu'à ce que vous déclariez une autre action. Si un adversaire vous frappe pendant que cette technique est active, vous pouvez immédiatement contre-attaquer une fois avec un succès automatique. Vous ne pouvez pas utiliser d'augmentation pour cette contre-attaque. Vous gagnez un bonus à ce jet de dommage égal à trois fois votre Volonté. Enfin, vous jetez un dé supplémentaire pour tous les jets de dommages contre des adversaires ayant moins de Volonté que vous.

RANG 3 : DÉDIER LE DON

Vous pouvez railler ou insulter n'importe quel adversaire qui peut vous comprendre (même pendant que vous attaquez ou faites autre chose) en faisant un jet d'opposition de Volonté/Tromperie (Intimidation) contre la cible. Si vous réussissez, vous pouvez ajouter la différence entre les deux jets à tous vos jets d'attaque et de dommages contre cet adversaire pendant le round suivant. Enfin, vous gagnez un bonus à vos jets d'initiative égal au double de votre Volonté (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 4 : LA PEUR EST MA FORCE

Vous gagnez une attaque supplémentaire par round. Vous jetez deux dés supplémentaires sur les jets d'attaque, de dommages et de Tromperie (Intimidation) contre les adversaires doués de moins de Volonté que vous (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 5 : ÉPREUVE DE FORCE

Le maître de corvée a maîtrisé les arts de la peur et de l'intimidation au point qu'ils font maintenant partie de lui. Les adversaires qui vous attaquent soustraient deux fois votre compétence Tromperie (Intimidation) à leurs jets d'attaque et de dommages contre vous. Une fois par round, vous pouvez dépenser un point de Vide lorsqu'un adversaire effectue un jet de dommage contre vous pour réduire le total du triple de votre Volonté.

Nouvelles voies

BERSERKER AVEUGLÉ (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Berserker Hida 2

Voie de progression : Bushi Hida 1

TECHNIQUE : RAGE SANS FIN

Cette technique compte comme un rang de l'école de Berserker Hida. Au début de chaque round, vous pouvez volontairement réduire le nombre de dés de bonus que vous gagnez à vos jets d'attaque et de dommages grâce à votre école de Berserker Hida, afin de gagner une augmentation gratuite par dé écarté aux jets d'Athlétisme, de Bataille ou d'Enquête pour le reste du round.

GARDE D'ÉLITE HIDA (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Hida 3

Voie de progression : Bushi Hida 4

TECHNIQUE : FORCE DE HIDA

La garde d'élite Hida apprend à ses membres à canaliser le pouvoir légendaire du premier Crabe, en l'adaptant pour attaquer ou se défendre. Au début de chaque round, vous pouvez choisir entre ajouter le triple de votre compétence de Défense à vos jets de dommages ou à votre ND pour être touché, et ce jusqu'au round suivant. De plus, si vous dépensez un point de Vide, votre armure accorde un bonus égal à sa valeur à votre ND pour être touché pendant 3 rounds. Vous ne pouvez regagner ce bonus que si vous n'êtes plus sous son effet.

VOIE DE TOKAJI : LA FORCE DE TOKAJI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE CRAB

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Chasseur de sorciers Kuni 1

Voie de progression : Chasseur de sorciers Kuni 2

TECHNIQUE : FLÉAU DES SORCIERS

Un tsukai-sagasu correctement entraîné est capable d'éliminer rapidement les maho-tsukai, en les punissant avec la colère du Crabe pour leur trahison de l'Ordre céleste. Chaque fois qu'un sort de Maho est lancé en votre présence, vous pouvez dépenser un point de Vide pour gagner un bonus de +1G1 à tous les jets d'attaque contre le maho-tsukai jusqu'à la fin du combat. Cette capacité peut être utilisée et cumulée plusieurs fois au cours d'un combat, mais chaque utilisation doit être faite en réponse à un sort de Maho différent. De plus, vous ajoutez votre anneau de Terre à tous vos jets de dommages. En tant que shugenja, vous pouvez compter votre rang de Force de Tokaji en plus de celui de votre école dans votre niveau de maîtrise total.

VOIE DE TOKAJI : LA PUISSANCE DE TOKAJI (BUSHI/SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE CRAB

RANG DE TECHNIQUE : 2 OU 3

Condition d'admission : Shugenja Kuni 1 ou Chasseur de sorciers Kuni 2

Voie de progression : Chasseur de sorciers Kuni 1 ou Shugenja Kuni 1 (école différente de celle d'admission)

TECHNIQUE : DISSIPER LES TÉNÉBRES

Le tsukai-sagasu est devenu expert dans la communication avec les kami et la détection de la Maho. Vous apprenez les sorts Sensation, Contre-sort, Invocation, et Communion, sans tenir compte de votre école d'origine. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égales à votre rang de maîtrise pour faire un Contre-sort contre quelqu'un qui essaie de lancer un sort de Maho. Vous détectez automatiquement tout sort de Maho lancé dans un rayon de 50 mètres, ainsi que l'élément utilisé pour ce sort. Si vous n'étiez pas prêt à contrer ce sort, vous pouvez dépenser un point de Vide pour immédiatement déclarer une action pour contrer le sort de Maho. En tant que shugenja, vous pouvez compter votre rang de Puissance de Tokaji en plus de celui de votre école dans votre niveau de maîtrise total.

Clan du Dragon

Ecole de base

ÉCOLE D'INVESTIGATEUR KITSUKI (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DU DRAGON
RÉÉDITÉE DANS LA VOIE DU NINJA

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Perception

Honneur : 2,5

Compétences : Défense, Etiquette, Kenjutsu, Enquête (Fouille), Connaissance (Droit), Médecine, une Compétence Noble ou Bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, armure légère, nécessaire de voyage, boîte en fer, 3 koku.

RANG 1 : COMPRENDS L'ENNEMI

On enseigne deux choses à l'investigateur : les actions du criminel causent toujours sa propre perte, et ces mêmes actions peuvent aussi causer la perte de celui qui est naïf. Les étudiants de cette école observent leurs adversaires et se battent quand ils le doivent. Vous gagnez un bonus égal à votre Perception à tous vos jets d'attaque et à votre ND pour être touché. Si votre adversaire vous attaque et échoue, vous gagnez un bonus supplémentaire égal à votre Perception à votre prochain jet d'attaque contre celui-ci.

RANG 2 : CONNAIS L'ENNEMI

A mesure que l'investigateur comprend mieux le monde, il devient capable de remarquer de minuscules détails et de les exploiter à son avantage. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets d'Intuition et de Perception. En plus, si vous attaquez un adversaire qui a déclaré une attaque contre vous plus tôt dans le même round, vous gagnez une augmentation gratuite pour ce jet. Ce bonus s'ajoute à celui du rang 1.

RANG 3 : ARRÊTE L'ENNEMI

Une des marques de cette école est la patience de l'investigateur, qui se défend calmement quand ses adversaires s'agitent pour le toucher. Quand vous êtes en Défense, les adversaires essayant de vous frapper retirent tous les dés inférieurs à votre rang de Perception. Pendant un duel Iaijutsu, vous pouvez concentrer un nombre de fois supplémentaire égal à votre Intuition.

RANG 4 : DÉFIE L'ENNEMI

Les Kitsuki savent qu'ils ne débarrasseront jamais l'empire de l'injustice par des preuves en nombre. Ils doivent être plus élégants et plus rapides que leurs adversaires, se fiant à la force de l'honneur pour les battre. Au début de chaque round, vous pouvez faire un jet d'opposition de Perception contre un seul adversaire. Si vous remportez ce jet, vous gagnez une attaque supplémentaire ce round contre cet adversaire ; elle est effectuée contre un ND de 5 + le bonus d'armure de l'adversaire. Vous gagnez un bonus égal au double de votre Perception à tous vos jets d'attaque et à votre ND pour être touché (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 5 : MAÎTRISE L'ENNEMI

Quand l'investigateur atteint le dernier rang de son école, il réalise que le faible d'esprit et le déshonoré ne peuvent s'opposer à lui. Au début d'une escarmouche, vous pouvez dépenser un point de Vide et faire un jet d'opposition de Perception. Si vous remportez le jet, le ND de votre adversaire est réduit à 5 + le bonus de son armure pour le reste du round. Il ne peut pas annoncer d'Assaut ou de Défense pendant ce round, et ne peut pas se déplacer, sauf pour s'enfuir. Vous ne pouvez utiliser cette capacité dans un duel que contre un criminel ou un personnage qui a 1 ou moins d'honneur. Dans ce cas, le ND de l'adversaire est réduit à 5 + le bonus d'armure, et il ne peut pas être augmenté en se concentrant.

Ecoles avancées

ÉCOLE DES SHINRAI DE JOTOMON (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS LA CITÉ DES MENSONGES
RÉÉDITÉE DANS SECRETS OF THE DRAGON

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Eau 4, Agilité 4

Compétences : Jiujutsu 5, Iaijutsu 5, Kenjutsu 5, Connaissance (Bushido) 6

Autres : Rang d'Honneur de 3 ou plus. Le sensei des shinrai enseignera seulement aux bushi qui ont au moins atteint une maîtrise de trois rangs dans leur école actuelle.

RANG 1 : LA MAIN EST MON ÉPÉE

À ce rang, le shinrai a appris qu'il doit s'adapter au combat pour être vraiment puissant. Vous pouvez lancer votre wakizashi en faisant un jet d'Agilité/Kenjutsu, avec un bonus égal à deux fois votre Honneur à votre jet d'attaque. Vous pouvez utiliser la compétence Kenjutsu au lieu de Jiujutsu pour le combat à mains nues. Vous commencez aussi à profiter de votre stricte adhésion au code du bushido et ajoutez votre rang de Connaissance (Bushido) à tous vos jets d'attaque et de dommages.

RANG 2 : LES COUPURES DE L'HARMONIE

Après qu'un adversaire vous a attaqué, vous pouvez dépenser un point de Vide pour détourner cette attaque sur quelqu'un d'autre. Vous effectuez alors un jet de Réflexes/Kenjutsu avec un ND égal au jet d'attaque de l'adversaire. En cas de succès, l'attaque est redirigée vers une personne se trouvant à portée de l'attaquant. Le jet de l'attaquant est utilisé pour déterminer si la nouvelle cible est touchée. Enfin, vous ajoutez maintenant le double de votre compétence Connaissance (Bushido) à votre initiative et au ND pour être touché.

RANG 3 : LA PURETÉ DE L'HONNEUR

Vous êtes devenu un tel modèle de vertu que vous pouvez maintenant ajouter le double votre rang d'Honneur à tous vos jets d'attaque et de dommages. Vous ajoutez le même bonus aux jets d'opposition contre des adversaires de rang d'Honneur inférieur. Vous ne pouvez pas ajouter ce bonus si cette action risque de vous causer une perte d'Honneur, ni pour utiliser une compétence dégradante. Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round.

ÉCOLE DE MAÎTRE-ESPRIT (SHUGENJA)

ÉCOLE PARUE DANS LE GUIDE DU MAÎTRE 2E

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Quatre anneaux à 3

Compétences : Connaissance (Shugenja 5), Méditation 6, Théologie (Shintao) 4, Art de la Magie (Recherche de sort) 4

Autres : Avoir 4 sorts en maîtrise innée. Le personnage doit être un shugenja du clan du Dragon, ou avoir reçu l'enseignement d'un Maître-esprit Agasha (après le départ des Agasha pour rejoindre le clan du Phénix).

TECHNIQUE : NE FAIRE QU'UN AVEC LES KAMI

Quand vous lancez un sort que vous n'avez pas en maîtrise innée, on considère que votre rang de maîtrise est diminué de 2. Vous pouvez acquérir de nouvelles maîtrises innées normalement. Quand vous lancez un sort pour lequel vous possédez une maîtrise innée, on considère que votre rang de maîtrise est augmenté de 1. Au premier rang, vous choisissez une maîtrise innée pour en faire un Focus, en attachant une partie du kami à votre propre âme. Vous gagnez une augmentation gratuite en lançant votre Focus, ainsi que +1G1 au jet de dés.

À chaque rang, vous pouvez choisir un nouveau Focus. Ce Focus gagne les avantages énumérés ci-dessus. Tout Focus que vous possédez déjà gagne une autre augmentation gratuite et +1G1 supplémentaire au jet de sort. Par exemple, au rang 1 le Maître-esprit choisit *Lame acérée* comme Focus. Au rang 1, il gagne +1G1 et une augmentation gratuite à *Lame Acérée*. Au rang 2, s'il choisit *Feu intérieur* comme son deuxième Focus, ce sort gagne +1G1 et une augmentation gratuite, alors que *Lame acérée* reçoit maintenant deux augmentations gratuites et +2G2.

Nouvelles voies

ARCHER DE LA FLAMME DU DRAGON (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE DRAGON

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Bushi Mirumoto 2

Voie de progression : Bushi Mirumoto 3

TECHNIQUE : FEU DE LA MONTAGNE

L'archer de la Flamme du Dragon frappe sans se découvrir, abattant ceux qui menacent les terres du clan. Pour cette technique, on considère votre rang de maîtrise de l'école de Bushi Mirumoto comme étant augmenté de 1. En tirant sur un ennemi qui ignore votre présence, vous gagnez deux augmentations gratuites à votre attaque, et vous pouvez ajouter deux fois votre rang dans cette école aux dommages. Si vous avez l'avantage Grand voyageur applicable à la région actuelle, vous ajoutez une troisième augmentation gratuite à votre attaque. Enfin, vous ajoutez deux fois votre anneau de Feu à tous les jets de Discrétion et de dommages lorsque vous utilisez un arc.

CHERCHEUR DE NEMURANAI MIRUMOTO (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE DRAGON

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Mirumoto ou Investigateur Kitsuki 3

Voie de progression : Même école au rang 4

TECHNIQUE : CHERCHER LA PRISON DE L'ESPRIT

En dépensant un point de Vide, vous devenez conscient de la présence de n'importe quel nemuranai dans un rayon de 15 mètres. Ceci inclut les fétiches Asahina, les objets associés à la Meishodo, ainsi que toute arme incluant des substances inhabituelles telles que le cristal, le jade, ou l'obsidienne. Vous pouvez effectuer un jet de Perception contre un ND de 15 pour déterminer n'importe quelle propriété d'un nemuranai. Chaque augmentation réussie sur ce jet révèle une capacité supplémentaire de l'objet. Vous pouvez annuler n'importe quelle propriété identifiée de l'objet pendant une heure en dépensant un point de Vide. Enfin, vous gagnez un bonus égal au double de votre anneau du Vide à votre ND pour être touché contre des adversaires en possession d'un Nemuranai que vous avez identifié.

GARDE D'ÉLITE MIRUMOTO (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Bushi Mirumoto 2

Voie de progression : Bushi Mirumoto 3

TECHNIQUE : LA GRIFFE DU DRAGON

De nombreux Mirumoto s'entraînent aux côtés des shugenja de leur clan, apprenant à travailler de concert avec leurs frères. Cette technique capitalise sur la compréhension des kami et des voies de la magie ainsi acquise par le bushi. Un membre de la garde d'élite comprend comment perturber le chi d'une personne de telle façon qu'il lui est alors impossible de concentrer les énergies intérieures ou celles des kami pendant un court moment. Ainsi, lorsque vous attaquez un shugenja ou un moine, vous pouvez dépenser un point de Vide et faire un jet d'opposition de Vide. Si vous remportez le jet, votre cible ne peut pas utiliser ses sorts ou kiho pendant ce round ni le suivant. Vous ne pouvez pas utiliser cette technique pendant deux rounds consécutifs, et elle est inefficace si elle est utilisée contre une cible qui en subit déjà les effets. De plus, vous ajoutez votre rang de compétence Connaissance (Shugenja) à votre ND pour être touché, ainsi que le double votre rang de compétence Connaissance (Shugenja) à vos jets d'attaque lorsque vous attaquez un shugenja.

Clan de la Grue

Ecole de base

ECOLE D'ARTISAN KAKITA (ARTISAN)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DE LA GRUE
RÉÉDITÉE DANS SECRETS OF THE CRANE

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 3.5

Compétences : Courtisan, Etiquette (Conversation), Calligraphie, Connaissance (au choix, approprié à la spécialisation), une Compétence noble au choix, 2 Rangs dans n'importe quelle compétence d'artisanat, Spectacle, Comédie ou de Art du conteur, à choisir dans la liste de la technique de rang 1.

Équipement : Wakizashi, kimono, nécessaire de voyage, sac d'artisan, 10 koku, 2 objets associés à la spécialité de l'artisan.

RANG 1 : ÂME DE L'ARTISAN

Quand un samurai devient artisan Kakita, il doit choisir un art dans lequel il se spécialisera. Chaque art est représenté par une compétence particulière. Cela peut être une compétence d'artisan (Bonsaï, Jardinage, Ikebana, Origami, Peinture, Sculpture), une compétence de spectacle (Danse, Musique, Chant), Comédie, ou Art du conteur. Chaque compétence individuelle a sa propre technique, appelée un Maya. A partir du rang 2, les techniques sont fondées sur le maya appris au rang 1.

COMÉDIE :

Un acteur Kakita a étudié toutes les formes de comédie. Il est entraîné et reconnu dans chacune d'entre elles. Le nombre de spécialisations que vous pouvez avoir dans la compétence Comédie n'est pas limité par votre rang dans cette compétence. Vous ne perdez aucun honneur en imitant un autre individu. Le ND pour imiter un autre individu est toujours réduit de 5 pour vous.

BONSAÏ/IKEBANA :

Les arts du bonsaï et de l'arrangement floral agissent plus sur la création d'un écoulement d'énergies positives dans un espace que sur la création de la beauté physique. Si vous passez quinze minutes dans une pièce, vous pouvez évaluer son énergie et adapter vos créations pour y aller. La création d'une composition florale ou la taille d'un bonsaï pour aller dans la pièce exige un jet d'Artisanat (Ikebana ou Bonsaï)/Vide contre un ND déterminé par la grandeur de la pièce (10 pour les chambres privées d'un individu, 20 pour une chambre d'audience standard, 50 pour la cour de justice impériale, etc.). Il ne faut que quinze minutes pour créer le produit fini si le matériel est disponible, mais vous gagnez une augmentation gratuite sur le jet pour chaque période de quinze minutes supplémentaires que vous y passez, jusqu'à un nombre maximum d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école. Quand le bonsaï ou l'arrangement est mis en place, toutes les personnes en sa présence qui ne se livrent à aucune activité plus ardue qu'une conversation silencieuse (et donc aucun jet d'opposition de compétence sociale) récupéreront des points de Vide comme s'ils méditaient pendant la même durée. Cet effet dure un nombre d'heures Rokugani égal à votre rang d'école après la mise en place de l'objet.

DANSE :

La grâce naturelle exigée chez un danseur Kakita vous accorde une augmentation gratuite sur tout jet d'Agilité ou de Réflexes en dehors des combats. Vous êtes capables de concentrer votre attention sur un membre du sexe opposé et de le paralyser par la beauté de votre art, en utilisant un clin d'oeil et des gestes subtils pour capturer sa complète attention. Pendant une représentation ou autre regroupement silencieux, sans incidents, vous pouvez faire un jet de Spectacle (Dan-

se)/Intuition contre la Perception de votre cible x 5. En cas de succès, vous serez la cible exclusive de l'attention des personnes présentes, et ils ne remarqueront pas d'autre événement subtil dans la pièce, comme l'arrivée ou le départ tranquille d'une personne. Cet effet prend fin immédiatement en cas de bruit ou de fracas.

JARDINAGE :

L'art du jardinage ressemble beaucoup aux arts du bonsaï et de l'ikebana, mais sur une beaucoup plus grande échelle. Les artisans Kakita créent des jardins qui suivent des dessins uniques d'énergie spirituelle, qui engendrent l'harmonie chez tous ceux qui y passent du temps. Vous pouvez arranger un jardin en effectuant un jet d'Artisanat (Jardinage)/Intuition contre un ND déterminé par la taille du jardin (10 pour un petit jardin attaché à une résidence privée, 20 pour un jardin de palais normal, 50 pour les jardins impériaux, etc.). Ce jet exige d'y passer un nombre de semaines égales au ND divisé par 10 (arrondi au supérieur). Une fois terminé, en supposant le jet réussi, les personnes qui passent du temps dans le jardin reçoivent un modificateur à tout jet de Méditation égal à votre rang d'école fois 5. Vous recevez aussi un nombre d'augmentations gratuites par jour égal à votre rang d'Artisanat (Jardinage), qui ne peuvent être utilisées que dans le jardin, et peuvent être utilisées sur n'importe quel jet impliquant l'une de vos compétences d'école.

MUSIQUE/CHANT :

Les musiciens et chanteurs Kakita exécutent des morceaux traditionnels issus de siècles de riche tradition artistique et provenant de tout l'empire. Où qu'ils voyagent, ils peuvent divertir leur hôte avec les mêmes chansons chéries que son aïeul avait entendues, ou le divertir avec un nouveau morceau écrit à son intention et à celle de ses invités. La capacité du Kakita à subjuguier l'âme du guerrier est tout simplement stupéfiante. Quand vous avez joué depuis au moins cinq minutes, vous pouvez annoncer un jet de Spectacle (Musique ou Chant)/Intuition. Tout membre de l'auditoire dont la Volonté fois 5 est inférieure à votre jet est si calmé par la musique qu'ils ne peuvent prendre aucune mesure hostile, à moins d'être attaqué pendant un nombre d'heures égal à votre rang d'école. Un individu peut dépenser un Point de Vide pour mettre fin à cet effet prématurément. Pendant la même période, vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école sur tous les jets de compétences sociales en lien avec les membres de votre auditoire.

ORIGAMI :

Le pliage du papier est un art ancien et respecté à Rokugan, à cause de la précision incroyable et de la délicatesse qu'il exige. Puisque votre art s'apprend très vite, vous avez aussi appris à étudier les gens et à déterminer quel type de cadeau leur conviendrait le mieux. Vous pouvez effectuer un jet d'Intuition brut contre l'Intuition fois 5 d'une autre personne. Vous ajoutez le double de votre rang d'école au résultat de ce jet. En cas de succès, vous avez déterminé le cadeau le plus approprié pour cette personne, et pouvez le faire en papier. Dix minutes et un jet d'Artisanat (Origami)/Agilité contre ND 15 sont nécessaires. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets de compétences sociales effectués en lien avec le destinataire de votre cadeau pour le reste de la Cour (qui peut durer jusqu'à une saison entière). Pour chaque tranche de deux augmentations annoncées sur le jet de création, vous obtenez une augmentation gratuite supplémentaire.

PEINTURE/SCULPTURE :

La peinture et la sculpture sont uniques parmi les arts pratiqués à l'académie Kakita, parce qu'ils engendrent un produit fini qui peut se conserver durant des siècles, à la différence de l'Origami, du Bonsaï, ou de l'Ikebana. Les peintures et les sculptures sont considérées comme des cadeaux de haut rang, et leur don ne se fait pas toujours contre une compensation monétaire, mais souvent également en échange d'une obligation durable. Il vous faut un minimum d'une semaine pour créer une peinture ou une sculpture, ainsi qu'un jet d'Artisanat (Peinture ou Sculpture)/Intuition ND 15. Vous gagnez une augmentation gratuite pour chaque semaine supplémentaire que vous passez sur la

création. Quand vous présentez votre art à un autre, il vous récompense habituellement d'une quantité de koku égal à la moitié de votre rang dans la compétence utilisée, plus 1 pour chaque augmentation déclarée lors de sa création. Vous gagnez également une augmentation gratuite sur tous les jets d'Intuition effectués en lien avec le destinataire dans l'avenir, à moins que quelque chose ne cause de la rancune entre vous après la présentation du cadeau. Enfin, vous pouvez demander une faveur au destinataire à une date ultérieure. Cette faveur peut être choisie dans la Table des faveurs Doji (voir page 129 de L5A 3e). Votre rang d'école au moment de la création détermine le niveau de la faveur que le destinataire vous doit. Le fait de demander cette faveur annule les augmentations gratuites mentionnées plus tôt.

ART DU CONTEUR :

Ce maya inclut toutes les formes de discours en public, y compris la récitation de poésie. Vous devez être aussi charismatique que versé dans un certain nombre de différents domaines pour correctement divertir votre audience par des histoires, poèmes, ou joutes oratoires. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets de Connaissance. Vous pouvez également annoncer un jet d'Art du conteur/Intuition ND 10 + le plus haut rang de maîtrise de l'auditoire fois 5 lorsque vous récitez une histoire ou un poème. En cas de succès, vous gagnez deux dés supplémentaires sur le premier jet de compétence sociale effectué en lien avec les membres de l'auditoire immédiatement après cet événement : votre histoire ou poème vous a aidé de manière particulièrement invisible.

RANG 2 : RÊVE DE L'ÂME

À ce point dans votre entraînement, vous avez développé votre art et un oeil vigilant pour découvrir les désirs et les besoins des autres. Vous jetez et vous conservez un dé supplémentaire sur tous les jets effectués avec votre compétence de Rang 1. Vous gagnez aussi un bonus aux jets de compétences sociales égal au nombre de points de désavantages de l'individu causés par un désir puissant de quelque chose (Compulsion, etc.).

RANG 3 : LIBÉRER L'ESPRIT

L'art inspire la grandeur chez les autres. À ce rang, vous avez appris à libérer l'esprit des autres, pour qu'ils puissent connaître la grandeur. Vous pouvez rapidement créer une production de votre art (un poème impromptu, un arrangement d'ikebana improvisé, etc.) et le donner à un autre. Vous devez réussir à un jet de compétence de ND égal au rang de maîtrise fois 5 de votre cible. En cas de succès, vous lui accordez trois augmentations gratuites qui peuvent être utilisées sur n'importe quel jet. Ces augmentations doivent être utilisées dans l'heure rokugani suivante, ou elles sont perdues. Vous pouvez utiliser cette technique rang d'école fois par jour.

RANG 4 : NOM ÉTERNEL

Les artisans qui atteignent ce rang approchent de la maîtrise totale de leur art. Vous obtenez un bonus supplémentaire de +1G1 sur tous les jets impliquant votre compétence (qui se combine avec le rang 2 pour un bonus total de +2G2). Votre art a atteint un tel niveau de renom que vous pouvez, si vous le choisissez, l'utiliser pour influencer la fortune des autres. Une fois par semaine, vous pouvez utiliser votre maya pour influencer l'opinion publique au sujet d'un autre individu, en augmentant ou en diminuant sa Gloire d'un nombre de points égal à votre rang d'Honneur. Pour l'accomplir, vous devez passer un temps significatif à utiliser votre art comme médium de transmission de ce message.

RANG 5 : MARCHER AU PARADIS

Un artisan de ce rang est connu à travers l'Empire, et il est très demandé dans les différentes cours. Une telle personne peut choisir quelle invitation accepter, et il est souvent couvert de cadeaux et de faveurs dans l'espoir d'influencer sa décision. Chaque semaine, vous pouvez utiliser la Table de faveur Doji comme si vous étiez un courtisan Doji de rang 4. Chaque fois que vous le faites, cela contribue à vous donner une réputation d'artisan matérialiste, et vous perdez un nombre de points de Gloire égal au niveau de la faveur que vous recevez.

Nouvelles voies

ARCHER ASAHINA (BUSHI)

VOIE PARUE DANS HIDDEN EMPEROR

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école de bushi Grue 2

Voie de progression : Même école au rang 3

TECHNIQUE : LA PAIX PAR LA GUERRE

Un certain nombre d'Asahina croit qu'on sauve parfois plus de vies par une mort sur le champ de bataille. Ces radicaux sont souvent rejetés par leur famille, mais les Daidoji sont heureux de leur fournir les ressources qu'ils exigent pour maintenir un dojo. Vous pouvez ajouter votre anneau de l'Air à tous vos jets de Kyujutsu. Si vous tuez un adversaire par une attaque de Kyujutsu, vous pouvez immédiatement en effectuer une supplémentaire. Vous ne pouvez jamais effectuer plus du double de votre nombre maximum habituel d'attaques par round à travers l'utilisation de cette technique.

CONSEIL COMMERCIAL DAIDOJI (BUSHI/COURTISAN) [NVD]

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE CRANE

RANG DE TECHNIQUE : 1

Condition d'admission : Aucune

Voie de progression : Courtisan Doji 1, Magistrat Doji 1 ou Yojimbo Daidoji 1

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 2,5

Compétences : Commerce 2, Courtisan, Défense, Etiquette, deux Compétences noble ou de bugei au choix.

Equipement : Comme un Courtisan Doji

TECHNIQUE : FAVEUR DE DAIKOKU

Bien que pas nécessairement honorable, le membre du Conseil commercial Daidoji est respecté pour le travail qu'il fait au nom de la Grue. Au moment de la création du personnage, vous gagnez 10 points de personnage supplémentaires, qui peuvent être utilisés sur les avantages suivants : Relations, Chantage, Héritage, Serviteur, Statut social, ou Riche. Vous ajoutez aussi votre anneau d'Air aux jets d'Intuition.

GARDE D'ÉLITE DOJI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Kakita 3 ou Yojimbo Daidoji 3

Voie de progression : Même école au rang 4

TECHNIQUE : VIGILANCE DE DOJI

A travers l'analyse approfondie d'un adversaire, un samurai peut découvrir et exploiter n'importe quelle faiblesse dans son style ou son armure. Une fois par jour et par rang de maîtrise, vous pouvez effectuer un jet de Perception/Enquête contre un ND égal à 5 fois le rang d'école de votre adversaire. En cas de succès, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang de maîtrise, qui peut seulement être utilisé sur les jets d'attaque ultérieurs contre le même adversaire. Si les augmentations gratuites ne sont pas utilisées avant la fin de cette altercation, elles sont perdues.

GARDE DE L'IMPÉRATRICE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE CRANE

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Bushi Kakita 2 ou Magistrat Doji 2

Voie de progression : Même école au rang 3

TECHNIQUE : BÉNÉDICTION DE HARANOBU

Ceux qui servent l'Impératrice sont bénis de la résistance et de l'attention légendaires de leur fondateur. Votre Constitution est considérée comme valant deux fois son rang actuel pour les jets d'opposition

contre la fatigue ou les poisons. Vous ajoutez votre Honneur aux jets de Perception et d'attaque. En défendant l'Impératrice, vous pouvez dépenser un point de Vide pour gagner une attaque supplémentaire par round.

INFANTRIE LOURDE DAIDOJI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE CRANE

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Grue 1

Voie de progression : Même école au rang 2

TECHNIQUE : STYLE DE LA GRUE DE FER

La Grue de Fer doit écraser ses ennemis sans hésitation ou clémence, car les ennemis de la Grue sont innombrables. En utilisant la compétence Armes lourdes, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égales à votre rang de maîtrise. Ces augmentations gratuites peuvent seulement être utilisées pour augmenter les dommages.

LAME DE HOTURI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Bushi Kakita 2

Voie de progression : Courtisan Doji 1

Autres critères : Courtisan 4, Kenjutsu 4

TECHNIQUE : LAME DES MURMURES

Un véritable adepte de la technique Doji sait qu'il n'y a aucune différence entre un duel d'acier et d'un duel de mots. Un nombre de fois par jour égal à votre rang de maîtrise, vous pouvez dépenser un point de Vide pour conserver tous les dés lancés dans un jet de Courtisan ou de Iaijutsu.

PIQUIERS TSUME (BUSHI) [NVD]

VOIE PARUE DANS L'ÈRE DU VIDE

RANG DE TECHNIQUE : 1

Condition d'admission : Aucune

Voie de progression : Yojimbo Daidoji 1 ou Magistrat Doji 1

Bonus : +1 Réflexes

Honneur : 2,5

Compétences : Art de la guerre, Défense, Jujitsu, Kenjutsu, Lances 2, une compétence noble ou de bugei au choix.

Equipement : Comme un Yojimbo Daidoji

TECHNIQUE : PERSONNE NE PASSERA

Lorsque vous êtes en Défense et armé d'un yari, vous ajoutez votre rang en Lances à votre ND pour être touché. Si un adversaire vous frappe d'une attaque de corps à corps pendant que vous brandissez un yari en Défense, vous pouvez effectuer un jet de Réflexes/Lances immédiat contre le ND pour être touché de votre adversaire +5. En cas de succès, vous avez manœuvré votre lance de façon à ce que votre adversaire s'y empale en attaquant. Cela inflige les dommages normaux +2G0. Vous ne pouvez faire cela qu'une fois par round.

Clan de la Licorne

Ecoles de base

ÉCOLE DE BUSHI MOTO (PRÉ-HIDDEN EMPEROR)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DE LA LICORNE

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 1,5

Compétences : Défense, Equitation, Chasse, Kenjutsu, Kyujutsu (Yomanri), Connaissance de l'Outremonde, Méditation

Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches au choix, deux armes au choix, armure lourde, un cheval gaijin, kimono et sandales, nécessaire de voyage, 10 koku.

RANG 1 : PURETÉ DU SOUFFLE

Le bushi apprend comment rendre chaque action parfaite, que ce soit dans des activités de haut niveau comme la réflexion ou le kenjutsu, ou même subtile comme la respiration et les battements de son cœur. La perfection qu'implique cette technique est un art de vivre. Vous ajoutez 5 + votre rang d'école à votre ND pour être touché et aux jets de dommage.

RANG 2 : AFFRONTER L'ENNEMI INTÉRIEUR

Vous comprenez les liens karmiques qui unissent la famille Moto à ses membres corrompus. Par une action simple, vous pouvez effectuer un jet d'Intuition pour tenter de découvrir des humains (Moto ou non) Egarés dans les environs. Cette détection a un rayon de base de 1,5 mètre. Vous pouvez prendre n'importe quel nombre d'augmentations pour élargir le rayon de cet effet de 1,5 mètre par augmentation. Le ND de base est de 5, moins le nombre de personnes corrompues dans l'aire d'effet. Vous pouvez déclarer des augmentations sur ce jet pour glaner des informations supplémentaires, telles que le nombre de ces individus dans la zone, la taille de l'un de ces individus, la distance ou la direction dans laquelle l'un d'entre eux se trouve, le rang de Souillure de l'un d'eux ou son intention immédiate. Enfin, vous pouvez ajouter votre anneau de Vide à tous vos jets de compétences d'école.

RANG 3 : JUSTICE DE NOS ANCÊTRES

Vous pouvez faire deux attaques par round. Si vous déclarez un Assaut, vous ajoutez votre rang d'Honneur et d'école à votre attaque et à vos dommages.

RANG 4 : VENGER LES NÔTRES

A ce rang, le bushi est le maître de son destin et fait sienne la malédiction qui frappe sa famille. Vous pouvez dépenser deux points de Vide sur chaque jet de compétence ou d'attaque et ne les déclarer qu'après avoir fait le jet. Si vous décidez de dépenser ces points de Vide après le jet, vous devez en dépenser deux. De plus, vous pouvez ajouter le double de votre anneau de Vide à toutes les compétences d'école (ce qui remplacera le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5 : BLESSÉ MAIS INVAINCU

Le bushi vit en harmonie avec la malédiction de la famille Moto. Quand vous mourez, vous pouvez par un effort de volonté détruire votre propre corps pour l'empêcher d'être ranimé par l'Outremonde. Cet effet se produit même si vous êtes évanoui ou mis hors-combat. Vous pouvez aussi rester en vie par la pure force de votre volonté. Quand vous arrivez au dernier niveau de blessures, vous ignorez toutes les malus de blessures pour un nombre de rounds égal à votre anneau de Vide + rang d'Honneur + rang d'école. Vous pouvez continuer à accumuler les blessures, même si tous vos rangs de blessures sont remplis, et vous ignorez tous les effets spéciaux de votre rang de blessure actuel, y compris la mort. Cependant, vous devez être guéri avant la fin de cette durée, ou vous mourez immédiatement lorsqu'elle s'achève.

ÉCOLE D'INFANTRIE UTAKU (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS SECRETS OF THE UNICORN

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Agilité

Honneur : 2,5

Compétences : Athlétisme, Art de la guerre, Défense, Kenjutsu, Kyujutsu (Yomanri), Lances, une compétence au choix.

Équipement : Comme un Bushi Shinjo, sans le cheval.

RANG 1 : SENTIER DES ARMES

Au premier rang, le soldat d'infanterie Utaku doit se spécialiser dans l'une des trois armes principales enseignées par l'école : yari, katana, ou yumi. L'infanterie Utaku est divisée en ces groupes, et tous ont une

place qui les rend indispensables dans les armées du Khan. Vous gagnez un rang gratuit et une spécialisation gratuite dans la compétence d'arme choisie. Ce rang ne compte pas dans la limitation des rangs de compétence à la création. Vous gagnez un bonus à votre ND pour être touché égal à deux fois votre Agilité lorsque vous utilisez cette arme.

RANG 2 : VITESSE DE MES SOEURS

Bien que l'on défende aux mâles Utaku de monter les destriers réputés de leur famille, rien ne les empêche d'apprendre à se déplacer comme le vent pour aller de pair avec leur famille. Vous vous déplacez comme si votre anneau d'Eau était de deux rangs supérieur. De plus, vous gagnez un bonus égal à votre anneau de Feu sur vos jets d'attaque.

RANG 3 : ATTAQUE SUR TOUS LES FRONTS

Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire à chaque round si vous utilisez votre arme de spécialisation. De plus, vous pouvez lancer (mais pas garder) votre rang d'Honneur des supplémentaires à l'Initiative.

RANG 4 : TONNERRE D'UTAKU

Comme les Vierges de bataille, l'élite de l'infanterie Utaku est guidée par la pureté son âme. Après avoir effectué un jet d'attaque ou de dommages, vous pouvez dépenser un point de Vide pour relancer tous les dés ayant donné un résultat inférieur à votre Honneur plus deux. Vous pouvez choisir entre les deux résultats pour chacun des dés. Vous ne pouvez pas relancer plus d'une fois chaque jet. De plus, vous pouvez effectuer une attaque simple dans le même round où vous courez ou vous déplacez sans malus. Enfin, vous gagnez un bonus égal au double de votre anneau de Feu à tous les jets d'attaque (ce qui remplace le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5 : ÉPOPÉE DE MON NOM

Le soldat d'infanterie Utaku est devenu une tornade sur le champ de bataille. Vos mouvements sont imprévisibles et inéluctables. Vous gagnez un bonus à votre ND pour être touché égal à la différence entre votre Agilité et celle de votre adversaire (si la différence est dans votre faveur) x 5, ce bonus étant calculé séparément pour chaque adversaire. Au début de chaque combat, vous pouvez décider de vous passer de tous ces bonus pendant un round pour gagner une attaque supplémentaire, qui ne peut être utilisée que contre les adversaires dont l'Agilité est inférieure à la vôtre.

ÉCOLE DE MAGISTRAT SHINJO (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DE LA LICORNE

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Perception

Honneur : 2,5

Compétences : Equitation, Chasse, Enquête (Fouille), Kenjutsu, Connaissance (Héraldique), Connaissance (Droit), une compétence de bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, jitte, armure légère, nécessaire de voyage, 3 kimonos, 6 koku, une monture.

RANG 1 : DÉCHIRER LE VENT

Le magistrat est poussé par la droiture de sa cause. Lorsqu'il fait face à un adversaire avec un rang d'Honneur de 2 ou moins dans un combat ou un duel, il conserve un dé supplémentaire pour les jets d'attaque et de dommages. Vous gagnez un bonus à tous les jets de Perception égal à votre rang d'Honneur.

RANG 2 : LE CHEMIN DU PRÉDATEUR

Au deuxième rang, on enseigne au magistrat les méthodes pour détecter chaque indice que la proie a laissé derrière elle ; ceux-ci forment un sentier qui mènera le chasseur à la proie. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école à tous les jets d'Enquête et de Chasse. Vous gagnez un bonus égal à votre rang d'Honneur à vos jets d'Initiative.

RANG 3 : CHEVAUCHER JUSQU'À L'AUBE

Le magistrat apprend à endurer les rigueurs souvent exigées par son travail. Sa dévotion pour la justice le porte. Vous pouvez opérer normalement avec un sommeil minimal (trois heures par jour) et la moitié des aliments nécessaires pendant un nombre de semaines égal à la moitié de votre rang de Terre. À la fin de cette épreuve, il faut dormir trois heures supplémentaires chaque nuit, pendant un nombre de jours égal au nombre de semaines passées en utilisant cette capacité. De plus, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'Honneur pour tous les jets d'opposition liés à vos compétences d'école.

RANG 4 : JUSTICE EXPÉDITIVE

À ce stade, les Shinjo ont appris à frapper deux fois par round : une fois pour eux et une fois pour l'Empereur. Vous pouvez déclarer une attaque supplémentaire par round. Vous gagnez un bonus à tous les jets de Perception égal au double votre rang d'Honneur (ce qui remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 5 : BÉNÉDICTION DE LA KI-RIN

On dit que la véritable apparence de dame Shinjo était celle d'une Ki-Rin. Cet esprit protège toujours ceux qui ont mis leur vie au service de la justice. Tout adversaire ayant un rang d'Honneur de 0, 4, ou 5 est affaibli en vous attaquant, et ignore ses deux plus hauts dés tant pour ses attaques que pour les dommages. Enfin, vous gagnez un bonus à votre Initiative égal au double votre rang d'Honneur (ce qui remplace le bonus obtenu au deuxième rang). Si vous perdez votre statut de magistrat, cette technique ne fonctionne plus jusqu'à ce que vous récupériez ce poste.

ÉCOLE DE NOMADE MOTO DE LA KI-RIN (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS LE N°13 DE L'IMPERIAL HERALD

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Agilité

Honneur : 1,5

Compétences : Equitation, Chasse, Kenjutsu, Kyujutsu (Tir à l'arc monté), Connaissance (Sables brûlants), Discrétion, une compétence de bugei au choix

Équipement : Comme un Bushi Moto.

Spécial : Tout Moto de la Ki-Rin peut acquérir l'avantage Objet gainjin pour trois points de moins. Il obtient gratuitement le désavantage Mauvaise réputation (Moto de la Ki-Rin).

NOTE : RESTRICTIONS SOCIALES

Cette école ne concerne que les personnages du clan de la Ki-Rin qui se sont aventurés dans Rokugan. Pour en savoir plus, référez-vous aux annexes de ce document. Il y a quelques différences marquantes entre Rokugan et les Sables brûlants. L'une des plus importantes est que les personnes élevées dans chacune des deux cultures considère l'autre comme barbare, ou au moins comme étrangère.

L'étiquette diffère profondément entre ces deux régions, tout comme les lois, les rites et les religions. Ceci implique que les personnages de cette école, qui sont forcément nés au-delà des montagnes du nord, voient le prix de leurs compétences, avantages et désavantages augmenté, s'ils sont même disponibles. Bien entendu, ces restrictions sont ignorées si vous jouez en-dehors de Rokugan.

Il est recommandé de consulter la présentation des nomades dans les annexes de ce document.

RANG 1 : SOUS LE COUVERT DE LA NUIT

Au premier rang, les Moto de la Ki-Rin sont entraînés à utiliser les ténèbres et le couvert de la nuit pour se déplacer discrètement. On leur offre également leur première Chronique - leur propre passage dans la tradition verbale que les Moto gardent jusqu'au retour de Shinjo. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites sur tous les jets de Discrétion égal à votre rang d'école. Choisissez aussi l'une de vos compétences d'école comme Chronique (ce pourquoi vous êtes réputé au sein de votre clan). Vous gagnez un rang gratuit dans cette compétence. Ce rang ne tient pas compte de la limitation à la création du personnage.

RANG 2 : DOUCE PIQÛRE DE LA NUIT

A ce stade de leur développement, les Ki-Rin Moto savent comment utiliser l'obscurité à leur avantage pendant la bataille et comment manipuler le clair de lune pour troubler leurs ennemis. En phase de combat, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école à chaque round. Vous pouvez utiliser ces augmentations sur n'importe quel jet d'attaque ou de compétence. Ces augmentations disparaissent à la fin du combat si elles ne sont pas utilisées. Au début d'un round, vous pouvez sacrifier ces augmentations pour augmenter votre Initiative ou votre ND de 3 par augmentation sacrifiée. Ces bonus disparaissent à la fin du round. De plus, vous gagnez un bonus égal au rang de votre Chronique à vos jets d'attaque.

RANG 3 : CHEVAUCHER JUSQU'À L'AUBE

On apprend ensuite aux Ki-Rin à endurer la rigueur du désert, ainsi qu'à survivre à leurs poursuivants au milieu des dunes. Vous pouvez agir normalement avec un sommeil minimal (trois heures par jour) et la moitié des aliments habituellement nécessaires pendant un nombre de semaines égal à la moitié de votre rang de Terre. À la fin de cette épreuve, vous êtes obligé de dormir trois heures de plus chaque nuit, pendant un nombre de jours égal au nombre de semaines passées en utilisant cette capacité. De plus, vous gagnez un bonus égal au rang de votre Chronique à vos jets d'Initiative.

RANG 4 : FUREUR AVEUGLE DE LA NUIT

À ce stade, on montre au Ki-Rin comment combiner toutes les connaissances précédemment acquises en une attaque vicieuse. Bien que déshonorante selon les normes de Rokugan, cette tactique d'embuscade est surtout scandaleusement efficace. Choisissez une cible ; avec une action simple, vous pouvez effectuer un jet d'opposition d'Agilité/Discrétion (Embuscade) contre Perception/Enquête (Fouille) de toute personne entourant la cible. Si vous réussissez, vous débutez le combat avec un bonus de +20 à votre Initiative et +10 à l'attaque et aux dommages contre la cible. Si vous échouez, le combat a toujours lieu, mais sans ces bonus. De plus, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round. Enfin, vous gagnez un bonus égal au rang de votre Chronique à vos jets de dommages.

RANG 5 : LA CHRONIQUE FINALE

A ce stade de sa vie, le Ki-Rin Moto s'est fait un nom parmi les siens (et probablement au-delà). On lui permet de créer sa Chronique finale et de l'enregistrer dans la Grande Chronique des Eres, la mémoire des plus grands héros Moto des Sables brûlants, qui sera directement placée dans les mains du Kami Shinjo à son retour. Vous pouvez maintenant atteindre le rang 11 dans votre Chronique. En utilisant la Chronique, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école.

ÉCOLE DE SHUGENJA HORIUCHI

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Constitution

Honneur : 2,5

Compétences : Calligraphie, Défense, Equitation, Chasse, Méditation (Récupération de vide), une compétence noble au choix et une compétence noble ou de bugei au choix.

Équipement : Comme un Shugenja Iuchi.

Affinité/déficience : Les Horiuchi possèdent une affinité pour les sorts de Terre et une déficience pour les sorts de Feu.

TECHNIQUE : HARMONIE DES DEUX MONDES

Les shugenja Horiuchi aident la famille Shinjo à garder la forêt Shinomen de ceux qui souhaiteraient faire du mal aux Naga. Leur magie se concentre sur les techniques de survie dans les régions sauvages, et dans la technique unique de la Meishodo, un art gaijin qui utilise des fétiches magiques pour faire appel aux kami. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les sorts de Meishodo. Quand vous créez un shugenja Horiuchi, vous pouvez utiliser la Meishodo selon les règles de la page 74 de la Voie du shugenja ; celles-ci n'ont pas changé en troisième édition.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, 3 sorts de Terre au choix, 2 sorts d'Eau au choix et 1 sort d'Air au choix.

Ecole avancée

ECOLE DE MAGISTRAT (BUSHI)

ECOLE AVANCÉE PARUE DANS LE GUIDE DU MAÎTRE 2E

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Feu 5, Eau 4

Compétences : Chasse 4, Enquête 4, Connaissance (Droit) 5, n'importe quelle compétence d'arme à 4.

Avantage : Clairvoyant

Autres : Le personnage doit être un magistrat et doit avoir au moins 2 rangs d'Honneur. Vous pouvez déroger à l'exigence de l'avantage Clairvoyant en ayant les compétences exigées à un rang plus élevé.

RANG 1 : LA JUSTICE RÉFORME

Le magistrat reconnaît que ses propres besoins importent peu : des sacrifices doivent être faits pour la justice. Vous ne perdez aucun Honneur pour toute action qui n'est pas clairement illégale, aussi longtemps qu'elle cause l'arrestation d'un criminel. De plus, vous ajoutez votre Honneur à votre ND pour être touché, à tous vos jets d'attaque, ainsi qu'à votre Initiative.

RANG 2 : LE POING DE L'EMPEREUR

Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école sur tous les jets de Connaissance (Droit) et Enquête. De plus, si vous interrogez une personne depuis au moins dix minutes, vous pouvez effectuer un jet d'opposition de Volonté. En cas de succès, vous apprenez quelque chose d'illégal que la personne a fait dans le passé. Vous gagnez deux augmentations gratuites à ce jet. Si le sujet n'a rien fait de mal, vous n'apprenez rien (cette technique n'invente pas de faits). Enfin, aucun rapport avec les questions posées n'est garanti.

RANG 3 : TECHNIQUE DE SHINJO

Vous pouvez attaquer une fois supplémentaire par round. Vous ajoutez le double de votre rang d'Honneur à votre ND pour être touché, à tous vos jets d'attaque, et à votre Initiative (ce qui remplace le bonus obtenu au premier rang).

Nouvelles voies

DÉFENSEUR JUNGHAR (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE UNICORN

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école de bushi Licorne (sauf les Vierges de bataille) 2, toute école de bushi Ronin (si vous appartenez au clan de la Licorne) 2

Voie de progression : Même école au rang 3

TECHNIQUE : BOUCLIER DU KHAN

Lorsque vous êtes en manœuvre de Défense, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque gratuite contre n'importe quel ennemi qui vous attaque et rate votre ND de 10 ou plus. On traite cette attaque comme une action d'attaque standard (et elle se produit pendant que vous êtes dans votre manœuvre de Défense). Vous passez en manœuvre d'attaque après votre attaque et vous ne pouvez pas repasser en manœuvre de Défense pendant ce round ou le suivant. De plus, lorsque vous êtes en Défense, vous ajoutez votre Anneau d'Eau à votre ND pour être touché et à vos jets d'attaque.

GARDE D'ÉLITE SHINJO (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Shinjo 3

Voie de progression : Bushi Shinjo 4

TECHNIQUE : VITESSE DE SHINJO

La Garde d'élite montée Shinjo est à couper le souffle. Pendant que vous êtes à cheval, vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets de compétences de bugei, et une augmentation gratuite supplémentaire sur tous les jets d'attaque contre l'infanterie. De plus, vous pouvez ajouter le double de votre anneau d'Eau à votre ND pour être touché et à tous les jets d'attaque.

MAÎTRE ARCHER MONTÉ (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Bushi Shinjo 1

Voie de progression : Eclaireur Shinjo 1

TECHNIQUE : TECHNIQUE DE HANARI

Conçue par Shinjo Hanari, un maître du clan de la Licorne du tir à l'arc à cheval, cette technique permet à l'archer de tirer rapidement à dos de cheval sans malus pour toucher. Lorsque vous êtes à cheval, tous les malus à vos jets d'attaque avec un arc sont réduits de 5. Vous gagnez trois augmentations gratuites pour effectuer une attaque supplémentaire en utilisant un arc.

PILLARD KHOL (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE UNICORN

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Toute école de bushi Licorne (sauf les Vierges de bataille) 3, toute école de bushi Ronin (si vous appartenez au clan de la Licorne) 3

Voie de progression : Même école au Rang 4

TECHNIQUE : LAME DU KHAN

Pour l'utilisation de cette technique, votre rang d'école est considéré comme d'un rang plus haut. Au début de chaque round de combat, vous gagnez un dé de bonus par samurai dans un rayon de 10 mètres, ou deux dé de bonus si le samurai appartient au clan de la Licorne. Le nombre maximum de dés que vous pouvez obtenir avec cette technique est égal à votre rang d'école plus un. Ceux-ci peuvent être ajoutés aux dés d'attaque ou de dommages, ou pour toute autre action que vous souhaiteriez effectuer pendant ce round. Les dés non utilisés avant à la fin de ce round sont perdus.

SHUGENJA BARAUNGHAR

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE UNICORN

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Shugenja Horiuchi 2 ou Shugenja Iuchi 2

Voie de progression : Même école au rang suivant

TECHNIQUE : GUERRIER DE LA RIVIÈRE

Un des rôles les plus importants du Shugenja Baraunghar est d'assister ses alliés et éliminer ses ennemis à l'aide des bénédictions et les malédictions des kami. Vous gagnez une augmentation gratuite chaque fois que vous essayez de lancer Contre-sort contre un autre shugenja. De plus, vous pouvez annoncer deux augmentations en ciblant un allié avec un sort favorable pour qu'il affecte également un autre allié (le sort est considéré comme lancé une seule fois, et ses effets sont copiés sur la nouvelle cible). La deuxième cible doit toujours être dans la portée du premier sort.

VIGILANT (BUSHI)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE UNICORN

RANG DE TECHNIQUE : VARIABLE

Condition d'admission : Bushi Shinjo, tout rang

Voie de progression : Bushi Shinjo au rang suivant

TECHNIQUE : ÂME DE FER

Le Vigilant est immunisé à la programmation d'agent dormant du Kolat et gagne une augmentation gratuite sur tous les jets d'attaque ou

de Perception contre les agents Kolat connus. Cette technique peut être prise plusieurs fois, et accorde à chaque fois une autre augmentation gratuite. Si cette technique est prise trois fois, vous pouvez essayer de déprogrammer les agents en sommeil ou briser les ordres des agents du Kolat. Vous devez passer au moins deux jours par rang de réputation de la cible isolé avec celle-ci. Vous devez passer douze heures par jour en présence de la cible, en montrant des défauts dans la philosophie Kolat et en encourageant la cible à s'évader de l'influence des Kolat. À la fin de cette période, vous faites un jet d'opposition de Volonté avec la cible en dépensant un nombre de points de Vide égal au rang de réputation de la cible. En cas de succès, la déprogrammation est réussie. Les agents du Kolat identifiés qui ratent leur jet d'opposition vous offriront des renseignements qui affaibliront le Kolat, et ils se détourneront de la philosophie de cette secte. Si vous ratez, vous pouvez immédiatement essayer de nouveau, en commençant une autre période de déprogrammation pendant un nombre de jours égal à deux fois le rang de réputation de la cible. L'usage d'un nombre de points de Vide égal à ceux dépensés dans l'essai de déprogrammation précédent vous est interdit. À la fin de cette période, vous pouvez à nouveau tenter le jet d'opposition.

Vous ne pouvez pas utiliser torture, menaces, ou coercition pour encourager un dormeur à rater son jet d'opposition de Volonté. Cependant, vous pouvez forcer et menacer des agents Kolat pour qu'ils tournent le dos à la conspiration. Dès que la déprogrammation est réussie, le processus est permanent. Si les Kolat veulent reprogrammer leur dormeur, ils doivent repartir de zéro. Les agents de Kolat encouragés à devenir déloyal au Kolat par ce processus peuvent le rejoindre plus tard s'ils ont une raison suffisante pour le faire (les agents Kolat convaincus avec des menaces ou la coercition peuvent renouveler leur loyauté n'importe quand). Notez que ce processus est automatiquement inefficace sur n'importe quel agent Kolat ayant un rang de réputation supérieur à celui du Vigilant. Si vous essayez de déprogrammer un agent Kolat d'un rang de réputation supérieur ou égal à 5 et qui a la connaissance des techniques utilisées pour créer des agents dormants, le Kolat peut à son tour vous forcer à effectuer un jet d'opposition de Volonté. Si vous échouez, vous êtes victime de la philosophie séduisante du Kolat et devenez un agent Kolat. Les Vigilants qui deviennent des agents Kolat peuvent ne pas continuer à apprendre cette technique. Toutes les augmentations gratuites qui s'appliquaient au Kolat s'appliquent maintenant aux autres Vigilants et aux magistrats d'émeraude.

Clan du Lion

Ecoles de base

ÉCOLE DE MAÎTRE ESPION IKOMA (COURTISAN/NINJA)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 1,5

Compétences : Courtisan, Etiquette (Sincérité), Enquête (Sens de l'observation) 2, Discrétion, deux autres compétences au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, armure légère, nécessaire de voyage, une arme au choix, 3 koku.

RANG 1 : PRENDRE LA MESURE

En réussissant un jet d'opposition d'Intuition/Enquête contre un adversaire, vous gagnez une augmentation gratuite pour n'importe quel jet social ou de combat contre ce même adversaire. Pour chaque tranche de cinq points au-dessus du jet de votre adversaire, vous gagnez une augmentation gratuite supplémentaire, jusqu'à un nombre maximum égal à votre rang d'école +2. Dès que cette technique a été utilisée

contre un adversaire, elle ne peut être utilisée contre le même adversaire pendant le reste de la journée. Les bonus restent valables pour toutes les rencontres qui se produisent pendant ce temps. Enfin, vous ajoutez votre anneau d'Air aux jets d'Intuition.

RANG 2 : LE LION NE PEUT ÉCHOUER

L'Ikoma apprend à se concentrer sur ses forces, en devenant extrêmement compétent dans sa spécialité. Vous gagnez +1G1 à tous les jets d'Enquête. Choisissez l'une de vos compétences d'école (à l'exception des compétences d'armes) : pour tous les jets liés à cette compétence, vous ajoutez +3G1. Enfin, vous ajoutez votre anneau de Feu à vos jets de Volonté.

RANG 3 : LA PERCEPTION FAIT LA VICTOIRE

L'analyse prudente d'un ennemi permet de trouver les ressources nécessaires pour le vaincre. Vous effectuez un jet de Perception/Enquête au début du combat (avec un ND égal à 10 + rang de maîtrise de l'adversaire x 5). S'il est réussi, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round contre cet adversaire pour la durée du combat. De plus, vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets de compétences d'école. Enfin, vous ajoutez deux fois votre anneau d'Air à tous les jets d'Intuition (ceci remplace le bonus obtenu au rang 1).

RANG 4 : LANGUE D'ACIER

Les Maîtres espions savent être très proches de leurs ennemis et gagner temporairement leur confiance d'habitude réservée à leurs alliés. En effectuant un jet d'opposition d'Intuition et en parlant à un adversaire pendant au moins un round, vous forcez la cible à révéler une information qu'il n'aurait pas autrement mentionnée. Ces renseignements ne seront pas nécessairement utiles au Maître espion, mais ils apparaîtront d'une manière ou d'une autre dans le thème de la discussion. Si la cible n'est pas stupide, elle réalisera vite sa faute, et la prudence est donc recommandée dans l'utilisation de cette technique. Enfin, vous ajoutez deux fois votre anneau de Feu aux jets de Volonté (ceci remplace le bonus obtenu au rang 2).

RANG 5 : COMMANDER AUX ESPRITS FAIBLES

En induisant les adversaires en erreur avec des gestes subtils ou des paroles pendant la bataille, un Maître espion peut faire réagir ses ennemis de la façon qu'il veut. Si vous avez un plus haut score d'Initiative que votre adversaire, vous pouvez dépenser deux points de Vide et faire un jet d'opposition de Volonté avec la cible. Si vous réussissez, la cible réagit comme vous le souhaitez pour ce tour, pendant votre tour. Cela vous permet de choisir quelle position et quelle compétence il utilisera. Pour le forcer à effectuer une action qui réclame l'usage d'un point de Vide, vous devrez réussir une second jet d'opposition de Volonté. Votre manipulation ne peut le pousser à attaquer directement ses alliés, mais la cible croira que l'action choisie est la plus logique possible. Il peut très vite se rendre compte du fait qu'il a été dupé. Finalement, vous pouvez ajouter trois fois votre anneau d'Air aux jets d'Intuition (ceci remplace le bonus obtenu au rang 3).

ÉCOLE DE SODAN-SENZO KITSU (SHUGENJA)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DU LION
RÉÉDITÉE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 3,5

Compétences : Calligraphie (Code secret Kitsu), Etiquette (Sincérité), Connaissance (Héraldique), Connaissance (Histoire), Connaissance (Ancêtres), Méditation, une compétence noble ou de bugei au choix.

Équipement : Kimono, wakizashi, nécessaire de voyage, étui à parchemins, masque de cérémonie, tanto, 3 koku.

Affinité/Déficiences : Les Sodan-senzo Kitsu ont une affinité avec tous les sorts d'ancêtres (n'importe quel sorts portant la mention "Sort d'ancêtres", y compris Sensation d'ancêtres, Communion d'ancêtres et Invocation d'ancêtres) et une déficience en magie du Feu et de la Terre. Vous trouverez les sorts d'ancêtres dans les annexes de ce document.

TECHNIQUE : ESPRIT DES ANCÊTRES

Les Sodan-senzo sont bénis avec la capacité de parler aux shiryo, les esprits d'ancêtres bénis si vénérés par les samurais. Cette magie est respectée par toutes les âmes honorables. Vous pouvez lancer des sorts d'ancêtres, qui ne sont pas disponibles aux non-Kitsu.

Sorts : Sensation d'ancêtre, Communion d'ancêtre, Invocation d'ancêtre, Contre-sort, 2 sorts d'Air au choix, 1 sort d'Eau au choix.

Ecoles avancées

ECOLE DE DOMPTEUR MATSU (BUSHI)

ECOLE AVANCÉE PARUE DANS L'ÈRE DU VIDE

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Agilité 5, Intuition 4, Volonté 4

Compétences : Elevage (Félins de guerre) 5, Athlétisme 5, Jiujuitsu 3, Armes de paysans 2

Avantages : Trompe-la-mort

Autres : Armes de paysans est considéré comme une compétence de bugei pour un dompteur, aussi longtemps qu'il n'utilise que le fouet (VD 0G1). Vous pouvez vous dispenser de Trompe-la-mort si vous possédez toutes les compétences requises à un rang plus élevé.

TECHNIQUE SPÉCIALE

En s'entraînant avec des lions dès son plus jeune âge, le dompteur a appris à éviter les comportements dangereux. Aussi longtemps que vous maintenez le contact visuel, aucun lion ou félin de guerre ne vous attaquera. Les caractéristiques des Félins de guerre sont disponibles dans les annexes de ce document.

RANG 1 : SYMBIOSE AVEC LA TROUPE

En luttant de façon fluide avec la meute, le dompteur sait comment se placer pour avoir une efficacité maximum. Vous recevez deux augmentations gratuites sur les jets d'attaque par Félin de guerre dans un rayon de 7 mètres. Le nombre d'augmentations gratuites ne peut pas excéder votre rang dans la compétence Elevage. De plus, vous gagnez un bonus à toutes les compétences de bugei égal à votre anneau d'Eau.

RANG 2 : LA MORSURE DU LION

En luttant à côté de puissants Félins de guerre, le dompteur a appris le secret de l'attaque mortelle du lion. En combattant désarmé ou avec un fouet, vous pouvez ignorer les bonus d'armure de l'adversaire. Les dommages de vos attaques à mains nues augmentent de +0G2. Vos jets de dommages à mains nues sont augmentés de votre anneau d'Eau, plus deux pour chaque Félin de guerre dans un rayon de 7 mètres. Ce dernier bonus ne peut pas excéder le double votre rang de compétence Elevage.

RANG 3 : AVEC L'ÂME D'UN LION

Le lien qui unit le dompteur au chef de sa meute ne peut pas être brisé. En luttant au côté de votre animal (cf. Annexes), vous dirigez les actions de la créature par une forme subtile de langage corporel invisible aux étrangers. Vous pouvez choisir l'action que le lion effectuera à chaque round et vous jetez les dés pour le lion comme si c'était vous. Le lion gagne un nombre de points d'expérience à chaque séance égal au double votre total de rangs d'écoles du clan du Lion. Ces points peuvent être dépensés comme vous le désirez. Si votre lion familier est tué, cette technique devient inutilisable jusqu'à ce qu'un nouveau lion puisse être entraîné (pas avant vous gagniez 25 points ou plus de Réputation). Enfin, vous gagnez un bonus à toutes les compétences de bugei égal au double de votre anneau d'Eau (ce qui remplace le bonus obtenu au premier rang).

ECOLE DE LA FIERTÉ DU LION (BUSHI)

ECOLE AVANCÉE PARUE DANS LE GUIDE DU MAÎTRE 2E

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Agilité 5, Force 4, Constitution 4

Compétences : Art de la Guerre 4, Kenjutsu 5, Connaissance (Bushido) 4, 4 compétences d'arme au rang 1

Avantages : Réflexes de combat, Dessein supérieur (au choix)

Autres : Il y a une forte préférence pour les membres de la famille Matsu. Seuls les bushi féminins peuvent rejoindre cette école. Votre rang d'Honneur doit être d'au moins 3.

Spécial : Vous pouvez déroger à un des avantages demandés en ayant toutes les compétences d'armes exigées à un rang supérieur, ou déroger aux deux avantages en ayant toutes les compétences exigées à un rang supérieur.

RANG 1 : FUREUR DE MATSU

Vous donnez un bonus à tous les membres de votre troupe à l'attaque et aux dommages égal au rang d'Honneur le plus bas de l'escouade. Vous gagnez un bonus à l'attaque et aux dommages égal au double de votre rang d'Honneur.

RANG 2 : LA CROIX TRANCHANTE

Vous gagnez une attaque supplémentaire par round. Vous gagnez un bonus à vos jets d'Initiative égal au double de votre rang d'Honneur. Pour chaque tranche de deux augmentations annoncées par l'adversaire sur son jet d'attaque contre vous, vous gagnez +5 à votre ND pour être touché contre cette attaque.

RANG 3: LA TECHNIQUE DE MATSU

Vous pouvez renoncer à tout bonus donné par un Assaut pour à la place doubler tous vos jets de dommages. Vous gagnez un bonus à vos jets d'attaque et de dommages égal au triple de votre rang d'Honneur (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

Nouvelles voies

ECLAIREUR AKODO (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI
ANCIENNEMENT SENTINELLE AKODO

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Bushi Akodo 2

Voie de progression : Bushi Akodo 3, Académie militaire de la famille Akodo 1 ou Tacticien Ikoma 1

TECHNIQUE : L'HONNEUR PLONGÉ DANS L'OMBRE

On apprend aux éclaireurs Akodo à rester invisible, observant et analysant leurs ennemis pour que lors de la frappe, un seul coup soit nécessaire. Pour cette technique, on considère que votre rang de Bushi Akodo est augmenté de 1. Vous gagnez un bonus à tous les jets de Discretion égal au double de votre rang de Bushi Akodo. Pour chaque round passé à observer un ennemi sans agir par ailleurs, vous gagnez une augmentation gratuite pour le reste du combat contre cet adversaire. Cet avantage ne fonctionne que pendant les quatre premiers rounds de combat. Vous pouvez seulement gagner un nombre d'augmentations gratuites de cette manière égal à votre rang de Bushi Akodo.

GARDE D'ÉLITE MATSU (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Matsu 3

Voie de progression : Bushi Matsu 4

TECHNIQUE : INFATIGABLE

Chaque fois que vous touchez un adversaire, vous lancez trois dés supplémentaires pour toute attaque ultérieure effectuée pendant ce round. Ces dés peuvent être utilisés pour l'attaque ou les dommages, à votre discrétion. Si une attaque additionnelle résulte d'augmentations, les deux attaques doivent toucher avant que les avantages soient donnés. Ces bonus sont cumulatifs.

HÉRAUT IKOMA (BUSHI / COURTISAN)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI
ANCIENNEMENT ABOYEUR IKOMA

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Omoidasu Ikoma 1

Voie de progression : Bushi Matsu 1 ou Tacticien Ikoma 1

TECHNIQUE : LA MAIN DE NOS ANCÊTRES

Les Ikoma sont capables de raconter l'histoire du clan du Lion de manière appropriée à toute situation, rassemblant les troupes et les renforçant pour la bataille à venir. Vous pouvez effectuer un jet de Connaissance (Histoire) ND 20. Si le jet est réussi, un nombre de soldats égal à votre rang de maîtrise x 5 reçoit un bonus de +5 à leur Initiative, leurs jets de Bataille et d'attaque pour les trois premiers rounds du prochain combat. Les troupes gagnent un bonus +5 supplémentaire pour chaque tranche de 10 au dessus du ND et un bonus de +3 supplémentaire pour chaque augmentation. Vous gagnez les mêmes bonus et ne comptez pas dans le nombre d'individus affectés.

Clan de la Mante

Ecole avancée

ECOLE DE CAVALIERS DES TEMPÊTES (SHUGENJA)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Eau 4, Constitution 4

Compétences : Artisanat (Construction navale) 4, Connaissance (Mers) 5, Théologie (Fortunes) 5

Avantages : Bénédiction des éléments (Eau) ou Ami des éléments (Eau)

Autre : Vous devez maîtriser de façon innée au moins 3 sorts d'Eau de niveau de maîtrise égal ou supérieur à 3.

Spécial : Seuls les shugenja de la Mante peuvent devenir des Cavaliers des tempêtes. Les membre de l'école de shugenja Yoritomo peuvent ignorer un critère (un anneau, un trait, une compétence ou un avantage).

RANG 1 : FORCE DE SUITENGU

Les Cavaliers des tempêtes ont une compréhension de l'Eau que la plupart des Phénix envieraient. En lançant un sort d'Eau, vous pouvez en doubler la zone d'effet ou la portée en annonçant deux augmentations. C'est possible sans tenir compte des restrictions d'augmentations normales du sort. Si des augmentations sont normalement permises pour la zone d'effet ou la portée, alors les effets des augmentations sont doublés.

RANG 2 : ENFANT D'OSANO-WO

Osano-Wo veille sur ses enfants, et sa fureur ne les touche jamais. En dépensant un point de Vide, vous pouvez annuler n'importe quel dommage dû au vent ou à l'eau. Cela inclut les phénomènes naturels comme le temps, les ouragans, ou la noyade, dans le cas où l'effet dure depuis une heure. Si les dommages sont causés par une source anormale comme un sort, ou par une créature telle qu'un élémentaire d'eau, l'effet ne dure qu'un round, mais peut être prolongé en dépensant un point de Vide par round. De plus, on considère que votre rang d'école est de +1 pour lancer des sorts d'Eau.

RANG 3 : LE TONNERRE DÉCHAÎNÉ

Les secrets de la mer obéissent aux ordres des Cavaliers des tempêtes. Aussi longtemps que vous ne lancez que des sorts d'Eau ou des sorts qui affectent le temps (comme la Fureur d'Osano-Wo ou la Tornade, par exemple), vous gagnez une action de lancement de sort par round. Cela vous permet de jeter deux sorts de niveau de maîtrise 1 dans un

round, ou un sort de niveau de maîtrise supérieur en moins de rounds qu'il ne le faut habituellement.

Nouvelles voies

GARDE D'ÉLITE YORITOMO (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Yoritomo 3

Voie de progression : Bushi Yoritomo 4

TECHNIQUE : LA TEMPÊTE NE TOMBE JAMAIS

La détermination des guerriers de la Mante est légendaire et encore plus importante chez les membres de leur élite. Vous pouvez dépenser un point de Vide pour relancer n'importe quel jet d'attaque raté, en jetant un dé de plus sur le deuxième jet. Vous pouvez aussi dépenser un point de Vide pour relancer n'importe quel jet de dommage. Dans les deux cas, le deuxième jet doit être gardé. Vous pouvez utiliser ces deux capacités dans le même round si vous le souhaitez, en ignorant les restrictions normales du nombre de points de Vide dépensés par round.

LÉGION DE TSURUCHI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 5

Condition d'admission : Chasseur de prime Tsuruchi 4

Voie de progression : Chasseur de prime Tsuruchi 5

TECHNIQUE : L'OEIL DE LA GUÊPE

Un archer Tsuruchi a une telle précision qu'on le dit capable de frapper l'oeil d'une guêpe. Vous n'avez plus à faire d'augmentations pour effectuer les manoeuvres de Désarmement, Coup ciblé ou Renversement en utilisant une arme à distance (Désarmer et Renversement ne sont habituellement pas autorisés avec les armes à distance). Vous pouvez utiliser la manoeuvre Garde sur n'importe quel individu à portée de votre arc en dirigeant vos attaques vers ceux qui menacent l'individu en question.

Clan du Phénix

Ecoles de base

ECOLE D'ISHIKEN ISAWA (SHUGENJA)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DU PHÉNIX

L'école d'Ishiken Isawa n'existe plus en tant qu'école séparée, mais peut être imitée en utilisant une combinaison de l'école de shugenja Isawa et l'avantage Ishiken-Do. Si vous le voulez, vous pouvez avec l'accord du MJ utiliser la mécanique de l'école de Tensai Isawa pour un personnage particulièrement doué dans l'art de la magie du Vide.

ECOLE DE SHUGENJA AGASHA

ECOLE PARUE DANS LSA 1E ET LE GUIDE DU JOUEUR 2E

RÉÉDITÉE DANS SECRETS OF THE PHOENIX

ANCIENNEMENT DU CLAN DU DRAGON

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intelligence

Honneur : 2,5

Compétences : Calligraphie, Connaissance (Histoire), Méditation, Art de la magie (Recherche de sorts), Théologie (Shintao), une compétence noble au choix, une compétence de bugei au choix.

Équipement : Wakizashi, tanto, kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage, 3 koku.

Affinité/Déficience : Les Agasha ont une affinité avec le Feu et une déficience en Eau.

TECHNIQUE : TOUS SONT UN

Les Agasha ont exploré la capacité de lancer des sorts multi-élémentaires pendant des siècles, mais commencent seulement à en maîtriser l'art depuis que la famille a rejoint le clan du Phénix. Vous pouvez dépenser un point de Vide pour substituer votre anneau de Feu à votre anneau d'Air ou de Terre lorsque vous jetez un sort de ces éléments.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, 3 sorts de Feu au choix, 2 sorts de Terre au choix et 1 sort d'Air au choix.

ECOLE D'ILLUSIONNISTE SHIBA (SHUGENJA)

ECOLE PARUE DANS COUR D'HIVER : KYUDEN ASAKO
ANCIENNEMENT ECOLE DE TEJINA DE LA FAMILLE SHIBA

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 2.5

Compétences : Calligraphie, Courtisan, Etiquette, Connaissance (Mythes & légendes), Méditation, Théologie (Shintao), une compétence noble au choix.

Équipement : Wakizashi, kimono et sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage, 4 koku.

Affinité/Déficience : Les Illusionnistes Shiba enseignent l'art des illusions distrayantes. Ils n'apprennent pas à leurs étudiants à utiliser la magie de manière offensive, bien que certains d'entre eux l'apprennent par eux-même. Les Illusionnistes Shiba ont une affinité avec l'Air et une déficience en Feu.

TECHNIQUE : RÉPANDRE LA GRÂCE DE HOTEI

Les illusionnistes Shiba, aussi appelés Tejina, adorent créer la beauté et l'utiliser pour le plaisir des autres. Vous gagnez une affinité supplémentaire pour les sorts qui créent des illusions ou affectent les sens d'une cible. Vous gagnez aussi une autre déficience, cette fois pour tout sort qui infligent des dommages, aussi bien aux créatures vivantes qu'aux objets inanimés. Ces bonus et malus sont cumulatifs avec votre affinité avec l'Air et votre déficience en Feu.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, 3 sorts d'Air au choix, 2 sorts d'Eau au choix et 1 sort de Terre au choix.

Ecoles avancées

CONFRÉRIE DE L'AILE DES CIEUX (BUSHI)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Vide 4

Compétences : Kenjutsu 5, Méditation 4, Théologie (Shintao) 4

Avantages : Bénédiction d'une des 7 Fortunes

Autres : Vous devez maîtriser au moins 2 kata du clan du Phénix. Seuls les hommes peuvent rejoindre la Confrérie. Un bushi Shiba peut ignorer l'avantage requis pour cette école en augmentant son anneau du Vide à 5, ou en ayant 2 points de plus dans les compétences exigées.

RANG 1 : LA MARQUE DES CIEUX

Les élèves de la Confrérie apprennent des techniques de méditation et d'acupuncture spéciales qui augmentent drastiquement les capacités de guérison du corps et sa résistance aux effets nuisibles. Vous récupérez un nombre de points de blessures égal à votre anneau du Vide chaque jour, en plus de la somme normale de vos rangs de Réputation et de Constitution. Vous lancez aussi deux dés supplémentaires sur n'importe quel jet effectué pour résister aux effets d'un poison ou d'une maladie. Si d'autres essayent de vous guérir d'un poison ou d'une maladie, leur ND pour le faire est réduit de 5.

RANG 2 : LES US DU MONDE

Seuls les guerriers les plus parfaits et les plus dévots sont choisis pour rejoindre la Confrérie. Ce fait est mis en évidence par leur incroyable talent dans les arts du combat. Vous pouvez maintenant ajouter votre anneau du Vide à vos jets d'attaque, de dommages, d'Initiative et à votre ND pour être touché. Cet effet est cumulable avec les bonus accordés par les écoles Shiba suivies précédemment.

RANG 3 : AILE DE GLOIRE

Les membres de la Confrérie font partie des guerriers les plus talentueux du clan du Phénix, et ils ont acquis une maîtrise que la plupart des bushi n'atteignent qu'à l'heure de la retraite. L'un de vos kata du clan du Phénix est actif en permanence, sans tenir compte de son temps de préparation ou de sa durée. Une fois par heure, vous pouvez dépenser un point de Vide pour transférer cette capacité de ce kata à un autre. Vous pouvez aussi ajouter le double votre anneau du Vide aux jets d'attaque, de dommages, d'Initiative et à votre ND pour être touché (ceci remplace le bonus obtenu au deuxième rang).

ECOLE DE GARDIEN ÉLÉMENTAIRE (SHUGENJA)

ECOLE PARUE DANS LE GUIDE DU MAÎTRE 2E

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Un anneau au choix à 4, Vide 4

Compétences : Méditation 4, Art de la magie (Recherche de sorts) 5, Théologie (Shintao) 5, une compétence d'armes au choix à 3

Avantages : Bénédiction des éléments (Élément spécifique)

Autres : Vous devez avoir au moins 3 en Gloire et posséder 3 sorts de l'élément choisi en maîtrise innée. Seul les shugenja Phénix peuvent entrer dans cette école. En rejoignant l'école, le shugenja doit choisir un élément dans lequel il n'a pas de déficience pour appliquer les techniques décrites ci-dessous.

Spécial : Les Gardiens élémentaires ont un nom particulier selon leur alignement élémentaire : Initiés de l'ouragan (Air), Gardiens de l'avalanche (Terre), Légion de la fournaise (Feu), et Légion tsunami (Eau). Aucune garde élémentaire connue n'est associée au Vide, même si la rumeur évoque l'existence des Gardiens du Vide.

RANG 1 : NOMMER LES ÉLÉMENTS

L'entraînement d'un Gardien élémentaire intensifie son lien avec l'élément choisi. Vous lancez et conservez un dé supplémentaire pour les sorts de cet élément et sur tout jet des traits associés à cet anneau. Vous pouvez choisir un sort de cet élément dont le niveau de maîtrise est de 3 ou moins ; une fois par jour, vous pouvez lancer ce sort en une action simple. Ceci ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez lancer par jour. Vous ne pouvez effectuer aucune augmentation sur ce sort, mais vous pouvez profiter d'éventuelles augmentations gratuites.

RANG 2 : TOUCHER LES ÉLÉMENTS

Le Gardien élémentaire est aussi spécialisé qu'un Tensai Isawa, même s'il lui manque l'adaptabilité de cette école. Vous gagnez une affinité avec l'élément choisi. Si vous en possédez déjà une pour cet élément, vous pouvez doubler les avantages qui y sont liés. Vous obtenez les avantages et les restrictions décrits au rang 1 pour un deuxième sort. Ce sort doit avoir un rang de maîtrise de 4 ou moins.

RANG 3 : DONNER FORME AUX ÉLÉMENTS

Le Gardien élémentaire peut se draper dans son élément de prédilection pour se protéger. Vous ajoutez en permanence deux fois votre anneau de prédilection à votre ND pour être touché, et soustrayez la même valeur aux blessures encaissées. Un troisième sort obtient les avantages et restrictions décrits au rang 1. Ce sort doit être d'un niveau de maîtrise de 5 ou moins.

Nouvelles voies

ALCHIMISTE AGASHA (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE PHOENIX
ANCIENNEMENT IKAKEYA AGASHA

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Shugenja Agasha 2

Voie de progression : Shugenja Agasha 3

TECHNIQUE : LA SAGESSE D'AGASHA

Agasha et ses étudiants étaient des shugenja brillants qui ont repoussé les limites de la magie telle que l'Empire la connaissait. Les arts qu'ils ont développés restent uniques aux familles Agasha et Tamori, bien que d'autres aient essayé de les maîtriser aussi. Vous ajoutez deux fois votre rang d'école de Shugenja Agasha aux jets d'Artisanat (Mizugusuri), et vous doublez les effets de la dépense d'un point de Vide sur ces jets (+1G1 devient +2G2, etc.).

ARTISAN SHIBA (ARTISAN)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE PHOENIX

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école Shiba au rang 1.

Voie de progression : Même école au rang 2.

TECHNIQUE: ESPRIT DE LA BEAUTÉ

On n'enseigne pas aux artisans Shiba une artisanat spécifique plutôt qu'un autre, mais plutôt les secrets permettant de révéler la beauté en chaque objet, tel qu'un bloc de pierre, un jardin, une toile attendant la peinture, ou un parchemin attendant le contact d'une plume. En entrant dans cette voie, vous devez choisir une compétence d'artisanat dans laquelle vous vous spécialisez. Vous ajoutez trois fois votre anneau du Vide aux jets de cette compétence. En dépensant un point de Vide, vous pourrez ajouter +2G2 à cette compétence, au lieu de +1G1.

GARDE D'ÉLITE SHIBA (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Shiba 3 ou Yojimbo Shiba 3.

Voie de progression : Entrer dans l'autre école au rang 4.

TECHNIQUE: MISÉRICORDE DE SHIBA

Shiba a prouvé sa force en la mettant au service des autres. Ceux qui font partie de sa lignée ont compris cette leçon. Vous pouvez intercepter une attaque contre tout Phénix ou shugenja avec lequel vous êtes allié, qui est attaqué et qui se trouve à une distance inférieure à Eau fois 1,5 mètres. Vous vous placez immédiatement entre l'attaquant et sa cible, et l'attaque est redirigée contre vous. Vous devez déclarer ce mouvement avant que le jet d'attaque ne soit effectué. Si vous n'avez pas agi à ce tour, cela compte comme votre action. Vous pouvez effectuer cette manœuvre une fois par combat gratuitement. Les utilisations ultérieures durant le même combat exigent chacune la dépense d'un point de Vide.

Clan du Scorpion

Ecoles de base

ECOLE D'ACTEUR SHOSURO (NINJA)

ECOLE PARUE DANS LA VOIE DU SCORPION
MISE À JOUR DANS LE GUIDE DU JOUEUR 2E
ANCIENNEMENT ÉCOLE DE BUTEI SHOSURO

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 1,5

Compétences : Comédie (Déguisement), Courtisan, Tromperie, Etiquette (Sincérité), Couteaux, Discrétion, une compétence au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, tanto, aiguchi, 3 kimonos de couleurs variées, nécessaire de voyage.

RANG 1 : UN SCORPION A MILLE COEURS

On enseigne à un acteur Shosuro comment utiliser tous les moyens possibles pour influencer les opinions des autres, afin de garantir que leurs secrets restent bien gardés. Vous lancez sans les conserver une nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école pour les jets de Comédie ou quand vous essayez de persuader autrui d'utiliser une compétence sociale. Vous ajoutez votre anneau d'Air à votre ND pour être touché.

RANG 2 : LA PIQÛRE DU SCORPION

La famille Shosuro emploie un certain nombre d'assassins, mais doit de temps à autre demander à ses acteurs d'agir en cette qualité. En attaquant un adversaire inconscient de cette attaque, le nombre d'augmentations maximum que vous pouvez faire sur votre jet d'attaque n'est pas limité par votre Vide ou par votre rang de compétence. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égales à votre rang d'école sur tous vos jets de Couteaux. Vous ajoutez aussi votre anneau de Feu à tous vos jets d'Initiative.

RANGS 3-5 : LES MILLE MASQUES

Dès le début de leur entraînement, on apprend aux acteurs Shosuro à adopter les manières et les habitudes d'autres clans et familles. A travers leur correspondance et grâce à l'aide de leurs aînés à dissimulés à travers l'Empire, les acteurs commencent à créer des personnages fictifs, et à construire des réseaux de contacts dans d'autres régions. Au rang 3, vous maîtrisez un tel personnage, ce qui signifie que vous êtes maintenant capable de l'utiliser lorsque vous voyagez. On vous donne le matériel approprié à ce personnage (en pratique l'équipement de départ de l'école choisie), et vous pouvez distribuer 10 rangs dans les compétences qui vous aideront dans votre imitation. Ces compétences sont notées séparément de vos autres compétences et ne comptent pas dans votre total de Réputation (par contre, les éventuels rangs acquis normalement offrent un bonus de +1 à votre Réputation). Vous ne pouvez allouer plus de rangs dans une compétence que votre rang d'école + 2.

Aux rangs 4 et 5, vous obtenez à chaque fois un personnage supplémentaire, selon les modalités décrites ci-dessus. Si vous le préférez, vous pouvez utiliser les points supplémentaires pour développer un personnage pré-existant plutôt qu'en adopter un nouveau.

Vous pouvez avoir plusieurs valeurs différentes pour la même compétence. Par exemple, vous pouvez avoir Discrétion au rang 2 avec votre identité réelle, et acquérir la même compétence au rang 3 avec votre seconde identité. Les capacités de maîtrise des compétences ne sont pas partagés à travers les personnalités. Il faut dix minutes (et une action simple à chaque round) pour changer de personnalité, mais vous pouvez revenir à votre personnalité normale en une action gratuite. Pendant que vous incarnez un personnage, vous pouvez toujours utiliser les compétences de votre personnalité réelle librement.

ECOLE DE SABOTEUR BAYUSHI (NINJA)

ECOLE PARUE DANS LE GUIDE DU JOUEUR 2E

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intelligence

Honneur : 1,5

Compétences : Comédie, Tromperie, Ingénierie, Explosifs, Serrurerie, Poison, Discrétion (Furtivité)

Équipement : Katana, wakizashi, kimono, armure légère, nécessaire de voyage, une arme au choix, 2 koku

RANG 1 : LE FEU SOUS LE COUVERT DE LA FORÊT

Les saboteurs de la famille Bayushi sont des destructeurs invisibles, attaquant des cibles militaires comme les Shosuro attaquent des enne-

mis politiques. Vous lancez et gardez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école sur tous les jets de Discrétion. Quand vous dépensez un point de Vide pour gagner +1G1 sur une compétence d'école, son effet est doublé à +2G2. Vous ajoutez également votre anneau d'Air au résultat de votre jet d'Initiative.

RANG 2 : TROUVER LA FAIBLESSE

Un vrai saboteur peut immédiatement évaluer les faiblesses de tout objet, et comprend instinctivement de quelle manière les détruire. Vous pouvez étudier n'importe quel objet inanimé tel qu'armure, arme, construction ou autre pendant un round et effectuer un jet de Perception brute (ND 15). En cas de succès, vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école sur n'importe quel jet d'Ingénierie ou d'Explosifs dans le but de le détruire (pour les bâtiments), ou sur un jet d'attaque pour utiliser la manœuvre Désarmer. Les armes et les objets désarmés sont jetés au sol, et l'armure désarmée ne confère plus de bonus au ND pour être touché. Le désarmement d'une armure exige un jet d'opposition habituel, contre l'Agilité/Défense de votre adversaire. Cette manœuvre est impossible à quelqu'un qui ne possède pas cette technique. Enfin, vous ajoutez votre anneau de Feu à votre ND pour être touché.

RANG 3 : L'ESPRIT DE BAYUSHI

Un saboteur est un prédateur. Quand d'autres prédateurs le recherchent, il en est conscient. Vous ne subissez jamais de malus à l'Initiative lorsque vous êtes surpris ou blessé. Aussi longtemps que vous êtes conscient et non-entravé, votre ND pour être touché ne peut jamais être réduit par les sorts ou les techniques d'un adversaire, à moins que la sort ou la technique n'ait un niveau de maîtrise ou un rang supérieur à votre rang de réputation. Vous ajoutez aussi deux fois votre anneau d'Air à votre jet d'Initiative (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 4 : INFAILLIBILITÉ

Un saboteur ne doit jamais permettre à sa mission d'échouer s'il se fait remarquer, mais doit éliminer le problème aussi rapidement que possible. Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round. Vous ajoutez deux fois votre anneau de Feu à votre ND pour être touché (ce qui remplacera le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5 : SUIVRE LES PINCES

Un vrai étudiant Bayushi détient un grand nombre de connaissances douteuses et les utilise sans pitié contre les ennemis du Scorpion. En effectuant un jet de n'importe quelle compétence d'école, votre dé explose sur des 8, 9, ou 10. Cet effet ne peut être utilisé qu'une fois par dé. Ainsi si vous jetez un 8 et rejetez alors un 9, il n'explosera pas à nouveau. Si vous avez jeté un 8, suivi d'un 10, ce dernier explose normalement. Vous ajoutez aussi trois fois votre anneau de l'Air au résultat de votre jet d'Initiative (ceci remplace le bonus obtenu au troisième rang).

Ecoles avancées

ÉCOLE D'AGITATEUR SCORPION (COURTISAN)

ÉCOLE AVANCÉE PARUE DANS LE GUIDE DU MAÎTRE 2E
ANCIENNEMENT ÉCOLE DE SUPAÏ

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Intuition 5, Intelligence 5

Compétences : Courtisan 5, Tromperie 5, Etiquette 5, Discrétion 3

Avantages : Chantage (sur au moins 3 individus), Honneur apparent

Autres : Tous les Agitateurs doivent posséder le désavantage Sombre secret, et doivent le divulguer à leur sensei au moment du recrutement.

RANG 1 : LES ABYSSES DU DÉSHONNEUR

Pour découvrir les secrets qui profitent au Scorpion, un vrai Agitateur doit être absolument impitoyable et disposé à commettre des actes dégradants sans le moindre dégoût ni hésitation. En effectuant tout jet de compétence sociale, vous pouvez dépenser un point de Vide pour

lancer un nombre de dés supplémentaires égal à cinq moins votre rang d'Honneur. Vous ajoutez votre anneau d'Air au total de n'importe quel jet de compétence requise pour l'entrée dans cette École.

RANG 2 : TIRER LES FICELLES

Les faibles et les indignes ne sont que des pions pour l'Agitateur. Vous pouvez faire un jet d'opposition d'Intuition contre une cible de votre choix. En cas de succès, vous gagnez un nombre de dés de bonus à tout jet de compétence sociale égal à la moitié du nombre de points de désavantages de l'individu. Cet effet dure pour le reste du jour. Ce jet ne peut avoir lieu qu'une fois par jour et par adversaire.

RANG 3 : LA TECHNIQUE DE BAYUSHI

Un Agitateur emballe ses mensonges de demi-vérités, en utilisant une forme unique d'hypnose de soi que le Scorpion a développée pour être constamment certain que les mensonges prononcés sont des vérités. La technique provoque un léger inconfort, mais son efficacité sur autrui est totale. En dépensant un point de Vide, vous transformez toute tentative adverse de détection de mensonge en un jet d'opposition de Perception/Courtisan contre votre Intuition/Tromperie. Vous gagnez un bonus à votre jet égal à trois fois votre rang de Tromperie. Si vous réussissez, votre adversaire croit que vous avez dit la vérité. Si vous utilisez cette technique pour faire des déclarations qui sont clairement fausses (comme "l'armure du seigneur Kurohito est pourpre et noire"), vous gagnerez le désavantage Mauvaise réputation (Dément). De plus, vous ajoutez deux fois votre anneau d'Air au résultat de toute compétence requise pour l'entrée dans cette école (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

ÉCOLE DE MANIPULATEUR SHOSURO (SHUGENJA)

ÉCOLE AVANCÉE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA
ANCIENNEMENT ÉCOLE DE TEJINA SHOSURO

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Traits : Vide 4

Compétences : Connaissance (Ombre rampante) 4, Discrétion 4

Autres : Seul un shugenja Scorpion peut rejoindre cette école. Les étudiants de l'école de shinobi Shosuro peuvent y entrer, mais le rang de toutes les compétences et de l'anneau requis est augmenté de 2. Les personnages qui étaient shugenja auparavant utilisent leur rang de Réputation pour déterminer les sorts de l'Ombre qu'ils peuvent lancer. Les personnages shinobi n'utilisent que leur rang dans l'école de shinobi. On peut trouver les sorts du Néant dans la Voie du ninja.

RANG 1 : LES OMBRES ET L'AIR

Les étudiants du Néant apprennent à accéder à la plus petite fraction de cette force originelle infinie, tissant une nouvelle forme de magie qui se tient en équilibre délicatement entre le Vide et le Néant. Vous perdez toutes les anciennes affinités élémentaires et gagnez une affinité pour l'Ombre à la place. Vous avez appris les voies de la tromperie, avec 3 nouveaux sorts de base du Néant. Pour la magie élémentaire, ces sorts sont considérées comme des sorts du Vide (mais l'avantage Ishiken-do ne vous autorise pas à les lancer). Vous lancez aussi un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école sur tous les jets de Discrétion et de Tromperie.

RANG 2 : L'ÂME SILENCIEUSE

Vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang d'école sur tous les tentatives de lancement discret de sort et sur tout jet d'opposition effectué pour dissimuler votre sort aux yeux des spectateurs (voir la page 226 de L5R 3e). Votre Vide est augmenté de 1 pour déterminer le nombre de sorts du Néant que vous pouvez lancer par jour.

RANG 3 : VACUITÉ DE LA BRISE

En concentrant sa volonté, un Manipulateur Shosuro peut imprégner son chi du Néant, devenant ainsi bien plus difficile à blesser avec des armes conventionnelles. Vous pouvez dépenser un point de Vide et obtenir une Carapace de rang 4 pendant 1 minute. Les armes faites en cristal ignorent totalement cette Carapace. Cette capacité ne peut pas être utilisée de façon cumulative.

Nouvelles voies

LE CONSORTIUM D'ICHIBA (TOUS)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE SCORPION

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Toute école Scorpion au rang 3

Voie de progression : Même école au rang 4

Autre critère : Commerce 5

TECHNIQUE : TECHNIQUE D'ICHIBA

Yogo Ichiba était le plus grand cerveau financier que le Scorpion ait jamais produit. Il aurait été connu à travers tout l'Empire s'il n'avait pas voulu rester invisible. Ses étudiants partagent sa capacité et ses méthodes, garantissant leur richesse et leur réussite en négociations. Chaque mois, vous gagnez un nombre de koku égal à votre rang de Réputation fois 10, aussi longtemps que vous restez dans l'Empire. Vous pouvez également dépenser un point de Vide pour relancer tout jet de compétence sociale, en gardant le meilleur des deux jets. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par jet.

GARDE D'ÉLITE BAYUSHI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Bushi Bayushi 3

Voie de progression : Bushi Bayushi 4

Autres critères : Connaître l'école (Ecole de bushi d'un clan majeur) 3

TECHNIQUE : LES YEUX DE MON ENNEMI

Les gardes d'élite de Kyuden Bayushi sont entraînés à adapter leur connaissance à tout ennemi qui leur fait face, en décelant des similarités là où personne n'en trouve et en exploitant les faiblesses même les mieux cachées. Vous gagnez une attaque supplémentaire par round. Cette attaque peut seulement être utilisée contre des adversaires qui possèdent des rangs dans une école pour laquelle vous possédez la compétence Connaître l'école. Vous pouvez aussi utiliser cette attaque supplémentaire contre les adversaires qui n'ont pas de rang d'école et qui ont une initiative inférieure à la vôtre.

LA JAMBE PLIÉE (BUSHI / NINJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Bushi Bayushi 2 ou Saboteur Bayushi 2

Voie de progression : Entrer dans l'autre école au rang 1

Autres critères : Jujutsu (Atémi) 3

TECHNIQUE : SAPER LES FONDATIONS

Le maître de la Jambe pliée comprend qu'en privant un adversaire de ses connaissances, vous affaiblissez son esprit avant de blesser son corps. Vous pouvez dépenser un point de Vide après avoir réussi une attaque de Jujutsu (Atémi) pour infliger un des effets suivants à votre cible :

- Réduire l'efficacité de n'importe quelle armure non-magique de 5 (dure jusqu'à une réparation effectuée chez un armurier).
- Réduire du double de votre rang de Jujutsu pendant 3 rounds n'importe quel bonus au ND pour être touché de votre adversaire donné par une technique ou un avantage.
- Réduire le rang de la compétence Défense de votre adversaire de 2 rangs pendant 3 rounds. Toutes les capacités de maîtrise de Défense exigeant un niveau plus élevé dans cette compétence sont suspendues pendant la durée de cet effet.

LES KUROIBAN (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Shugenja Yogo 3 ou Shugenja Soshi 3

Voie de progression : Même école au rang 4

Autres critères : Connaissance (Outremonde ou Maho) 3

TECHNIQUE : LA GARDE NOIRE

Le Kuroiban apprend à chasser les menaces tapies dans l'ombre et à les détruire, sans perdre pour autant ses autres capacités. Si vous blessez d'une attaque ou d'un sort une personne ou une créature, vous pouvez dépenser un point de Vide pour immédiatement apprendre si la cible possède un niveau de Souillure de l'Outremonde.

MAÎTRE DES GLYPHES YOGO (SHUGENJA)

ÉCOLE PARUE DANS SECRETS OF THE SCORPION

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Shugenja Yogo 2

Voie de progression : Shugenja Yogo 3

TECHNIQUE : MAÎTRISE DES GLYPHES

Les Maîtres des glyphes Yogo choisissent les jeunes étudiants Yogo les plus prometteurs et leur enseignent la véritable maîtrise de la magie des glyphes. Ceux qui y excellent sont ensuite invités à rejoindre les Kuroiban. Pour chaque augmentation réussie en créant un glyphe ou en lançant un sort dont le nom porte le mot Glyphe, vous gagnez une augmentation gratuite supplémentaire. Celle-ci ne peut pas être utilisée pour augmenter le total final de votre jet de 5.

Clans mineurs

Ecoles de base

ÉCOLE DE BUSHI HEICHI (CLAN DU SANGLIER)

ÉCOLE DE BUSHI PARUE DANS LA VOIE DES CLANS MINEURS

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Force

Honneur : 2,5

Compétences : Athlétisme, Défense, Chasse, Connaissance (Montagnes du crépuscule), Armes d'hast (Mai-chong), Lances, une compétence de bugei ou de marchand au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, mai-chong, armure légère, kimono, nécessaire de voyage, 2 koku.

RANG 1 : LA VOIE DU SANGLIER

Les défenses du Sanglier sont puissantes et peuvent apporter la mort à de nombreux ennemis. En attaquant avec un mai-chong, vous gagnez deux augmentations gratuites s'il y a au moins un autre adversaire dans un rayon de 1,5 mètres autour de la cible. Ces augmentations gratuites peuvent seulement être utilisées pour une manœuvre d'attaque supplémentaire, et l'attaque supplémentaire produite par cette manœuvre doit être dirigée sur un deuxième adversaire (ce qui n'est pas normalement permis avec cette manœuvre). Ajoutez votre anneau de Feu aux jets de dommages.

RANG 2 : LA CHARGE DU SANGLIER

Le style de combat utilisé par le clan du Sanglier est aussi féroce que défensif. En utilisant la manœuvre d'assaut avec un mai-chong, vous gagnez trois augmentations gratuites plutôt que les deux ordinaires. Les ennemis ne gagnent que deux augmentations gratuites pour vous attaquer au lieu des trois ordinaires. Vous ajoutez votre anneau de Terre à votre ND pour être touché.

RANG 3 : DÉFENSES JUMELLES DU SANGLIER

Nul adversaire n'est plus redoutable que le Sanglier, qui lutte avec chaque arme sans réserve. Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round. Vous ajoutez deux fois votre anneau de Feu aux jets de dommages (ceci remplace le bonus du premier rang).

RANG 4 : LA FORCE DE L'OPPOSITION

Un Sanglier est impitoyable, et force ses ennemis à lutter pour échapper à sa colère. Dès que vous avez touché et blessé un adversaire avec votre mai-chong, vous pouvez immédiatement le saisir dans une prise. Aucun jet n'est nécessaire pour cela. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang d'école à chaque round. Ces augmentations gratuites peuvent être utilisées pour maintenir la prise ou infliger des dommages. Vous ajoutez deux fois votre anneau de terre à votre ND pour être touché (ceci remplace le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5: AU-DELÀ DES MONTAGNES

Malgré la distance qui les sépare, le Sanglier n'a pas oublié les enseignements de ses ancêtres Crabe. Un nombre de fois par jour égal à votre Vide, vous pouvez dépenser un point de Vide pour complètement annuler les dommages d'une attaque dirigée contre vous. Vous devez déclarer que vous utilisez cette technique avant que les dommages ne soient jetés. Cette technique ne peut pas être utilisée dans des duels Iaijutsu. Vous ajoutez aussi trois fois votre anneau de Feu aux jets de dommages (ceci remplace le bonus obtenu au troisième rang).

ÉCOLE DE BUSHI HOTARU (BUSHI)

EXEMPLE D'ÉCOLE PARU DANS WAY OF THE DAIMYO
CETTE ÉCOLE N'EST PAS CONSIDÉRÉE COMME OFFICIELLE

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Réflexes

Honneur : 2,5

Compétences : Défense, Equitation, Chasse, Enquête, Kenjutsu, Kyujutsu, une compétence noble ou de bugei au choix.

Équipement : Kimono, nécessaire de voyage, armure légère, katana, wakizashi, destrier, une arme au choix, 2 koku.

RANG 1 : LA LUMIÈRE DE LA LUCIOLE

Le samurai Hotaru sait évaluer son adversaire pour découvrir ses forces et s'en prémunir. Au début d'un combat, avant que l'Initiative soit jetée, vous pouvez faire un jet d'opposition en Intuition/Enquête contre la compétence d'arme de votre adversaire et son trait associé. En cas de succès, vous ajoutez votre rang d'Enquête à votre ND pour être touché contre cet adversaire. Ce bonus ne peut pas excéder votre rang d'école + 5. Vous pouvez aussi ajouter votre anneau d'Air à vos jets de dommages.

RANG 2 : LE VOL DE LA LUCIOLE

Le style de chaque adversaire est différent, et une observation patiente de ses adversaires, permet au samurai de la Luciole d'éviter aisément leurs coups. En adoptant la manœuvre de défense, vous pouvez substituer votre rang d'Enquête à votre rang de Défense. Vous n'obtenez pas les bénéfices de maîtrise de la compétence Défense. De plus, vous ajoutez toujours votre rang d'école à votre ND pour être touché quand vous êtes en défense. Enfin vous pouvez ajouter votre anneau de Terre au résultat de vos jets d'attaque.

RANG 3 : PRÉPARÉ POUR LA NUIT

Le clan de Luciole a été fondé par des magistrats et des guerriers, et les deux traditions se sont harmonisées dans leur style de bataille. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites par jour égal à votre rang d'école + 2. Ces augmentations gratuites peuvent être utilisées sur n'importe quel jet de compétence d'école. Ces augmentations gratuites disparaissent dès leur utilisation, au plus tard au lever du soleil. Vous pouvez ajouter deux fois votre anneau d'Air aux jets de dommages (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 4 : LA FORCE DU DEVOIR

L'attaque d'une Luciole est renforcée par la certitude d'agir comme le lui dicte son devoir. Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round. Vous ajoutez deux fois votre anneau de Terre aux jets d'attaque (ceci remplace le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5 : L'ATTAQUE DU CRÉPUSCULE

Malgré un style grandement défensif, la Luciole apprend à ses étudiants à saisir chaque ouverture offerte par un adversaire, à l'exploiter

impitoyablement et à s'assurer que l'adversaire souffre de sa négligence. En adoptant la manœuvre de défense pendant plusieurs rounds consécutifs, vous pouvez effectuer une attaque simple à chaque round après le premier durant lequel vous restez en défense, et ce aussi longtemps que vous ne changez pas de manœuvre. Si vous adoptez autre manœuvre, vous devez attendre le deuxième round de défense consécutif pour regagner cette attaque. Vous ajoutez votre rang d'école au total de vos attaques et de vos dommages lorsque vous frappez de cette manière. Vous ajoutez trois fois votre anneau d'Air aux jets de dommages (ceci remplace le bonus obtenu au troisième rang).

Nouvelle voie

BAGARREURS UJINA (BUSHI) (CLAN DU LIÈVRE) [NVD]

VOIE PARUE DANS HIDDEN EMPEROR
ANCIENNEMENT COMBATTANTS UJINA

RANG DE TECHNIQUE : 1

Condition d'admission : aucune.

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 0,5

Compétences : Comédie, Etiquette (Sincérité), Kenjutsu, Couteaux, Jiu-jutsu, Discrétion, une compétence de bugei ou dégradante au choix.

Voie de progression : Bushi Usagi 1

TECHNIQUE : UN COUTEAU DANS LA NUIT

Les Ujina sont des chasseurs sans pitié, qui sacrifient même leur honneur pour éliminer leur proie à tout prix. En attaquant un ennemi ignorant votre présence et en utilisant une manœuvre d'assaut, vous pouvez dépenser un point de Vide et gagner une attaque supplémentaire (pour le premier round uniquement). Votre ND est réduit de 5 pour ce round et les deux suivants. Vous jetez aussi un dé supplémentaire dans les compétences Couteaux et Discrétion.

Familles impériales

École avancée

ÉCOLE DE MAGISTRAT D'ÉMERAUDE (BUSHI)

ÉCOLE AVANCÉE PARUE DANS SECRETS OF THE CRANE

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneau/Trait : Feu 4, Perception 4

Compétences : Etiquette 3, Enquête 5, Connaissance (Droit) 3, une compétence d'armes à 4

Avantage : Clairvoyant

Autres : Rang de Gloire à 3,0+ ou rang d'Honneur à 3,0+ ; invitation du Champion d'Émeraude

RANG 1 : MÉTHODE DE SAIBANKAN

On enseigne aux magistrats impériaux les méthodes simples mais efficaces de Soshi Saibankan, le Scorpion qui a fondé le corps des magistrats d'émeraude. Vous pouvez dépenser un point de Vide pour gagner un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang de Réputation pour les jets des compétences suivantes : Courtisan, Etiquette, Chasse, Enquête, Connaissance (Héraldique), ou Connaissance (Droit).

RANG 2 : POUR L'EMPIRE

Les bénédictions de Tengoku brillent sur les plus fidèles serviteurs de l'Empereur. Vous pouvez dépenser un point de Vide en une action simple pour annuler les capacités de réduction de dommage de tout adversaire dans un rayon de 16 mètres. Les effets qui peuvent être annulés de cette manière incluent la Carapace, les avantages, les techniques, les capacités de créatures de l'Outremonde ou de l'Ombre, ainsi

que la maho et les sorts élémentaires. Cet effet dure pour un nombre de rounds égal à votre rang d'Honneur.

RANG 3 : AU NOM DE L'EMPEREUR

La justice de l'Empereur ne peut être évitée. Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round.

Nouvelles voies

ÉCOLE DE MAGISTRAT DE JADE (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE CRANE

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Toute école de Shugenja au rang 3

Voie de progression : Même école au rang 4

Autres critères : Rang de Gloire à 3,0+ ou rang d'Honneur à 3,0+ ; vous devez être invité par le Champion de Jade

TECHNIQUE : VOIE DE JADE

Ceux qui servent le Champion de Jade partagent sa mission, qui est de protéger l'Empire de la corruption sous toutes ses formes. Vous ajoutez votre rang de Réputation au total de tous vos jets impliquant la Perception ou l'Intuition. Tout sort que vous lancez qui vise quelqu'un ou quelque chose que vous savez posséder une quelconque quantité de Souillure de l'Outremonde reçoit un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang cumulé dans des écoles de shugenja.

INFILTRATEURS OTOMO (COURTISAN)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Courtisan Otomo 1

Voie de progression : Magistrat Doji 1

TECHNIQUE : L'OEIL DE L'EMPEREUR

Certains agents Otomo assistent aux cours de justice d'autres seigneurs avec pour unique but d'identifier des dangers potentiels auxquels les Otomo devront faire face dans les cours de justice. Ils s'entraînent souvent avec leurs alliés de la Grue pour se préparer à cette mission. Après avoir étudié un autre individu pendant une minute, vous pouvez faire un jet de Perception contre un ND égal à 5 + (rang d'École de la cible fois 5) en une action complexe. En cas de succès, vous apprenez un des détails suivants au sujet de la cible : son trait le plus haut, son rang de compétence le plus haut, son avantage ayant coûté le plus cher, son désavantage ayant rapporté le plus, son Honneur, sa Gloire, ou son Statut. Vous pouvez utiliser cette technique plusieurs fois, mais chaque utilisation exige une minute d'étude paisible. Vous pouvez cibler un individu avec cette technique un nombre de fois par jour égal au maximum à votre anneau du Vide.

HÉRITAGE DE SATOSHI (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Héraut Miya 1

Voie de progression : Héraut Miya 2

Autre critère : Tromperie (Intimidation) 3

TECHNIQUE : LA GLACE ET LE FEU

Miya Satoshi était mauvais, mais les méthodes qu'il a utilisées pour faire évoluer le statut des Miya dans Rokugan n'ont pas été oubliées. Ceux qui n'embrassent pas l'Honneur avec la même vigueur que la plupart des Miya emploient toujours ses techniques. Vous pouvez ajouter que votre rang de Tromperie à vos jets de Courtisan et d'attaque.

Ronins & divers

NOTES AU SUJET DE CETTE SECTION

LES VOIES DE PROGRESSION

Quand la voie de progression indique "Entrez dans n'importe quelle école de Bushi (ou Shugenja) Ronin au rang approprié," vous pouvez réentrer dans une école dont vous maîtrisez déjà au moins un rang au niveau suivant, ou prendre le rang 1 dans une nouvelle école.

L'AVANTAGE STATUT SOCIAL

De nombreuses voies de la section suivante exigent l'avantage Statut social. A moins que l'école précise le contraire, un seul niveau de cet avantage suffit. Bien que la table de statut dans L5A 3e indique que certaines positions (telles que gunso ou hatamoto) sont dotées d'un statut plus élevé, il est admis que les personnages débutent à un niveau plus faible et travaillent à l'augmentation de leur statut en-jeu.

Écoles avancées

GOUVERNEUR (COURTISAN)

ÉCOLE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Intuition 4, Perception 4, Intelligence 4

Compétences : Courtisan 4, Étiquette 4, Connaissance (Droit) 5

Avantages : Statut social (Gouverneur)

Autres : Vous devez avoir l'avantage Héritage (Poste de gouverneur) ou avoir suivi la voie de Samurai de petite noblesse (voir ci-dessous) pour entrer dans cette école avancée.

RANG 1 : ÉCOUTER LA VILLE

Un gouverneur adroit voit et entend tout ce qui se passe dans sa ville. Rien ne lui échappe. Vous pouvez jeter un nombre de dés de bonus égal à votre rang d'école sur tous les jets de compétences nobles effectués dans votre rôle de gouverneur (à l'exception des compétences d'armes). Vous gagnez également 5 points de Développement (Ville).

RANG 2 : PARLER À LA VILLE

Un gouverneur juste et adroit inspire la loyauté à ceux qui le servent. Le rang implicite de tous les soldats ou des gardes placés sous vos ordres selon le Système de construction des villes (voir dans Way of the daimyo) est augmenté de 1. De plus, vous recevez 5 points additionnels de Développement (Ville).

RANG 3 : VIVRE LA VILLE

Un grand chef inspire la grandeur aux autres. Toutes les entreprises productrices de Koku détenues à votre poste de gouverneur produisent 1 koku supplémentaire à chaque saison fiscale. Vous recevez 10 points de Développement (Ville) supplémentaires.

MACHI-KANSHISHA (BUSHI)

ÉCOLE AVANCÉE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Agilité 3

Compétences : Projectiles de ninja (Sarbacane) 3

Désavantages : Obligation (Famille Kaeru) (4 points)

Autre : Les Machi-Kanshisha sont basés dans la Cité de la grenouille riche, et leurs techniques ne peuvent être apprises que là-bas. On ne permet habituellement qu'aux membres de la famille Kaeru et d'autres familles vassales du Lion d'y étudier, bien que l'on en autorise parfois l'accès à quelques ronins, qui prouvent leur valeur au Kaeru, en échange d'un serment de service (le désavantage Obligation noté ci-dessus). Avec la permission du MJ, un personnage qui satisfait les critères ci-dessus peut commencer une campagne au rang 1 dans cette école aussi longtemps qu'il ne possède aucune autre Technique.

RANG 1 : FUMÉE ET MIROIRS

Même l'arme la plus simple peut être ravageuse dans les mains d'une personne adroite. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous vos jets d'attaque effectués avec un bo ou une sarbacane. En utilisant un bo ou une sarbacane, vous pouvez réduire de 1 le nombre d'augmentations exigées pour utiliser les manoeuvres Désarmer, Feinte et Renversement.

RANG 2 : ESPRIT ASSOMBRI

Le style des Machi-Kanshisha met hors de combat les adversaires plutôt que provoquer des blessures graves, en utilisant des attaques précises sur des nerfs longuement étudiés par des sectes martiales de moines. Quand vous effectuez un jet d'attaque contre un adversaire, vous pouvez dépenser un point de Vide et déclarer une augmentation. En cas de succès, cette attaque fait les dommages normaux et force l'adversaire à faire un jet d'opposition de Terre contre vous. Si vous êtes victorieux, votre adversaire est considéré comme s'il avait deux rangs de blessures de plus que la réalité, et il subit les malus qui y sont associés. Cette technique ne peut pas amener l'ennemi en dessous du niveau de blessures le plus bas. Les effets de cette technique durent pendant une heure.

RANG 3 : USEZ-LES

La vitesse d'attaque d'un Machi-Kanshisha peut intimider même les plus féroces adversaires. Vous pouvez faire une attaque supplémentaire par round.

MAÎTRE-GÉNÉRAL (BUSHI)

ÉCOLE AVANCÉE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Eau 4, Intelligence 4

Compétences : Art de la guerre 5, Défense 4, Ingénierie (Siège) 3

Avantages : Statut social (Commandant militaire), Tacticien

Autre : Au moins 10 points de Développement (Chef militaire).

RANG 1 : LES YEUX DE L'ARMÉE

Les éclaireurs et la reconnaissance sont essentiels pour qu'une armée soit efficace. Un Maître-général apprend à utiliser des éclaireurs judicieusement pour avoir des renseignements essentiels sur ses ennemis. Vous gagnez un niveau gratuit en Saboteur et Eclaireur pour votre armée. Vous gagnez aussi 5 points de Développement (Chef militaire).

RANG 2 : LE BRAS DE L'ARMÉE

Un vrai maître de guerre inspire la confiance et la certitude à ses hommes. Vous pouvez choisir une manoeuvre dans la liste de celles que votre armée peut effectuer. Vous gagnez un bonus à votre jet égal à votre rang de Réputation pour accomplir cette manoeuvre. Vous pouvez utiliser ce bonus un nombre de fois par jour égal à votre rang d'école. Vous gagnez aussi 5 points additionnels de Développement (Chef militaire).

RANG 3 : LE COEUR DE L'ARMÉE

Il n'y a pas plus grand signe de loyauté de la part d'un soldat que de suivre n'importe quel ordre, même dans la mort. Une fois par bataille, quand une unité sous vos ordres rate un jet de Moral de 5 ou moins, vous pouvez automatiquement changer le résultat en un succès. Vous gagnez aussi 5 points additionnels de Développement (Chef militaire).

SOUFFLE D'ÉKAIDO (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS MIMURA : THE VILLAGE OF PROMISES

CRITÈRES D'ADMISSION

Anneaux/Traits : Agilité 4, Réflexes 4

Compétences : Kenjutsu (Katana) 5

Avantages : Relations (Sensei Ekaido) (1/2 points)

Spécial : Ces techniques ne peuvent être apprises que dans le dojo de maître Ekaido, près du village de Mimura. On n'autorise pas les étudiants d'Ekaido à enseigner leurs techniques. Seul Ekaido lui-même en a le droit.

RANG 1 : VOIE D'ÉKAIDO

Un étudiant de la voie d'Ekaido se meut avec patience et adresse, en étudiant chaque adversaire au cours d'une rencontre. Après le premier round de combat, votre ND pour être touché est augmenté de votre rang d'école à chaque round, jusqu'à un maximum de 5 fois votre rang d'école. Vous ajoutez votre anneau de Feu à votre ND pour être touché.

RANG 2 : CHEMINEMENT D'ÉKAIDO

Le cheminement d'Ekaido est celui de la précision. Si vous réussissez une manoeuvre de Coup ciblé, vous pouvez dépenser un point de Vide dans les rounds ultérieurs pour attaquer ce même endroit sans prendre d'augmentations pour le Coup ciblé. La fenêtre d'opportunité pour ces attaques dure un nombre de rounds égal à votre rang d'école. Les Coups ciblés effectués en exploitant cette technique n'étendent pas la fenêtre d'opportunité. Vous pouvez ajouter deux fois votre anneau de Feu à votre ND pour être touché (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 3 : SECRET D'ÉKAIDO

Le secret de la défense impénétrable d'Ekaido est le mouvement rapide et soudain de la lame. Quand vous êtes en défense, vous ne pouvez pas être visé par les manoeuvres Coup ciblé, Désarmer, Feinter, ou Renversement. Vous pouvez ajouter trois fois votre anneau de Feu à votre ND pour être touché (ceci remplace le bonus obtenu au deuxième rang).

Nouvelles voies

L'ARME SECRÈTE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LES SECRETS DE LA MANTE

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Agilité 3, Force 3, Armes de paysan 3

TECHNIQUE : FRAPPER AU CENTRE

Les membres de l'Arme secrète attaquent pour assommer plutôt que d'attirer l'attention sur eux en tuant inutilement. Vous pouvez faire deux augmentations sur n'importe quelle attaque pour assommer un adversaire en plus des dégâts normaux. Les adversaires assommés de cette manière ne peuvent adopter aucune manoeuvre autre que la Défense pour un nombre de rounds égal à votre rang de Réputation. Un adversaire peut immédiatement dépenser un point de Vide en action libre pour annuler les effets de cette technique, mais cela doit être fait à chaque fois qu'il est assommé.

L'AUBE ROUGE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS WAY OF THE THIEF

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin ou Phénix 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autre critère : Volonté 3

TECHNIQUE : FAIRE FACE À L'ABÎME

L'Aube rouge est une confrérie de pirates parmi les plus féroces, qui tourmente les côtes du clan du Phénix. Vous pouvez dépenser un point de Vide comme une action libre pour gagner une Peur égale à votre rang de Réputation +1 pour le reste de ce round et du suivant.

CONTREBANDIER DU LOTUS NOIR (TOUS)

VOIE PARUE DANS WAY OF THE THIEF

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école au rang 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autre critère : Avantage Initié du Lotus noir (cf. Annexes)

TECHNIQUE : LE SECRET DU LOTUS

Vous pouvez choisir n'importe quelle compétence dégradante. A chaque utilisation de cette compétence de manière normale ou en opposition, vous pouvez relancer le résultat, en conservant le résultat de votre choix. Si quelqu'un d'autre utilise cette compétence sur vous, vous pouvez le faire relancer une fois, et vous décidez du jet qu'il conserve. Les effets incluent l'usage de Perception/Enquête pour découvrir votre Falsification, Intuition/Courtisan pour découvrir votre Tromperie, ou Perception/Enquête (Fouille) pour vous déceler malgré la Discrétion. Vous ne pouvez pas à la fois relancer votre résultat et forcer votre adversaire à le faire. Vous devez choisir l'un ou l'autre.

LES ENFANTS DE SUITENGU (BUSHI)

VOIE PARUE DANS WAY OF THE THIEF

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin ou Mante 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Agilité 3, Artisanat (Navigation) 3, Connaissance (Mer) 3, Honneur de 2 ou moins

TECHNIQUE : LES ENFANTS DE SUITENGU

Pour cette technique, vous pouvez désigner n'importe quel navire de la taille d'un kobune ou supérieur comme votre navire choisi. Lorsque vous êtes à bord de votre navire choisi, vous recevez une augmentation gratuite sur tous les jets d'Artisanat (Navigation). Vous gagnez aussi une augmentation gratuite sur tout jet d'attaque effectué en défendant votre navire ou en utilisant votre bateau pour en attaquer un autre. Le changement de navire de prédilection exige que vous serviez à bord du nouveau vaisseau pendant un mois.

LES FILS OUBLIÉS (SHUGENJA) [NVD]

VOIE PARUE DANS WAY OF THE THIEF

RANG DE TECHNIQUE : 1

Condition d'admission : Aucune.

Voie de progression : Shugenja Ronin (Prêtre traditionnel ou Shugenja militant) 1

Bonus : +1 Intelligence

Honneur : 1,5

Compétences : Calligraphie, Connaissance (au choix), Méditation, Art de la magie (Recherche de sorts), Théologie (Fortunes), deux autres compétences au choix.

Équipement : Comme un Prêtre traditionnel (L5R 3e, p. 152)

Affinité/Déficience : Aucune

TECHNIQUE : LA VOIE DE LA MÉMOIRE

Les Fils oubliés ont échoué dans leurs études de shugenja dans une autre école pour une raison ou une autre. Beaucoup étaient des vassaux mineurs de familles de clans majeurs et se sont unis dans leur quête pour en apprendre plus sur la magie. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites par jour égal à votre rang de Réputation, que vous pouvez utiliser pour lancer des sorts.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, 3 sorts dans un élément au choix, 2 sorts dans un autre élément au choix. Vous ne pouvez pas prendre le Vide comme un de vos éléments.

LA GARDE BRISÉE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : N'importe quel école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Honneur 2+, Lances 4

TECHNIQUE : LES DENTS DU TIGRE

La Garde Brisée était une bande de ronins active pendant la guerre des clans, dont la spécialité était l'entraînement contre la cavalerie. Bien que la Garde n'existe plus officiellement, leur technique, elle, existe encore. En brandissant une arme d'hast contre un adversaire monté ou

un adversaire vous dominant d'au moins un mètre, vous gagnez une augmentation gratuite sur tous vos jets d'attaque, et vous conservez un dé supplémentaire aux dommages. Ceci peut être cumulé avec les avantages normaux des armes d'hast.

GARDE TONNERRE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS WAY OF THE THIEF

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi au rang 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Un rendez vous avec un fonctionnaire de Ryoko Owari, Grand voyageur (Province de Ryoko Owari)

TECHNIQUE : LA FRAPPE DE TONNERRE

On apprend aux membre de la Garde Tonnerre à protéger leur ville à n'importe quel prix : ils doivent lutter pour gagner sans égard pour l'honneur. Une fois par combat, vous pouvez déclarer une augmentation pour doubler le nombre de dés que vous lancez pour les dommages. Ces dommages sont non-mortels et sont guéris complètement après une heure.

GARDIEN DU TEMPLE (MOINE) [NVD]

VOIE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

RANG DE TECHNIQUE : LIBRE

Condition d'admission : Toute école de moine ou de shugenja, à n'importe quel rang. Si vous choisissez cette Voie à la création du personnage, vous devez prendre en compte les éléments suivants : un personnage débutant par cette Voie peut pour progresser prendre n'importe quelle école accessible à son clan au rang 1 sans avoir à acheter l'avantage Ecoles multiples.

Voie de progression : Même école au rang approprié.

Autres critères : Statut social (Gardien du temple), Clairvoyant

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Volonté

Honneur : 2,5

Compétences : Athlétisme, Calligraphie, Jiujuitsu, Connaissance (Confrérie de Shinsei), Méditation, Théologie (Shintao), une compétence au choix.

Équipement : Robe simple, sandales, matériel de calligraphie, étui à parchemins, 1 arme, 1 koku.

TECHNIQUE : ENCOURAGER L'EMPIRE

Par la méditation et une administration sereine, le gardien de temple comprend la vraie nature de l'univers. Vous apprenez un Kiho au choix, pour lequel vous avez tous les prérequis. Vous gagnez une augmentation gratuite lorsque vous lancez un sort ou utilisez un Kiho. Vous gagnez aussi 10 points de Développement (Gardien).

LA GRENOUILLE EMPOISONNÉE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2, une nouvelle école de Ronin au rang 1, ou Machi-Kanshisha 1 si les critères sont respectés.

Autres critères : Agilité 3, Discrétion 3, Honneur de 2 ou moins

TECHNIQUE : LA GRENOUILLE EMPOISONNÉE

Cette technique est d'un style moins enseigné dans le dojo des Machi-Kanshisha dans la Cité de la grenouille riche. Il est réservé à une petite sélection d'étudiants. Quand vous attaquez un adversaire ignorant votre présence, vous pouvez utiliser l'avantage de la surprise pour infliger une blessure très douloureuse. Pour chaque augmentation que vous déclarez sur votre jet d'attaque sans en tirer un avantage, votre adversaire ajoute +5 au ND de ses actions suivantes. Cet effet dure pour un nombre de rounds égal à votre rang de Réputation. Ces malus s'accumulent si on utilise plusieurs fois cette technique.

GUNSO (BUSHI) [NVD]

VOIE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

RANG DE TECHNIQUE : LIBRE

Condition d'admission : Toute école à n'importe quel rang. Si vous choisissez cette Voie à la création du personnage, vous devez prendre en compte les éléments suivants : un personnage débutant par cette Voie peut pour progresser prendre n'importe quelle école non restreinte affiliée à son clan au rang 1 sans avoir à acheter l'avantage Ecoles multiples.

Voie de progression : Toute école accessible au rang approprié

Autre critère : Statut social (Gunso)

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Perception

Honneur : 2,5

Compétences : Art de la guerre, Défense, Etiquette, Chasse, Connaissance (Bushido), Connaissance (Histoire), une compétence noble ou de bugei au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, yumi avec 20 flèches de n'importe quel type, armure légère, casque, nécessaire de voyage, kimono, deux armes au choix, 3 koku.

TECHNIQUE : TACTIQUE DE MAÎTRE

En tant qu'officiers militaires, on apprend aux gunso utiliser leurs ressources au maximum de leur potentiel. Vous gagnez 10 points de Développement (Chef militaire) à dépenser sur les troupes, le ravitaillement, l'équipement et les caractéristiques (voir Way of the Daimyo). Vous pouvez ajouter votre rang de Réputation à tous les jets de manœuvres.

HATAMOTO (COURTISAN) [NVD]

VOIE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

RANG DE TECHNIQUE : LIBRE

Condition d'admission : Toute école à n'importe quel rang. Si vous choisissez cette Voie à la création du personnage, vous devez prendre en compte les éléments suivants : un personnage débutant par cette Voie peut pour progresser prendre n'importe quelle école accessible à son clan au rang 1 sans avoir à acheter l'avantage Ecoles multiples.

Voie de progression : Même école au rang approprié.

Autres critères : Statut social (Hatamoto), Relations (5+ points)

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 3,5

Compétences : Courtisan 2, Etiquette (Sincérité) 2, Connaissance (Héraldique), Art du conteur, une compétence noble ou de bugei au choix.

Équipement : Kimono, éventail, nécessaire de voyage, wakizashi, tanto, une petite boîte en fer, 5 koku

TECHNIQUE : VOIX DE L'EMPIRE

Les Hatamoto sont doués pour représenter leur seigneur de toutes les manières et dans toutes les situations. Vous recevez 15 points de Développement (Ambassadeur). De plus, vous recevez une augmentation gratuite sur n'importe quel jet de compétence sociale fait en parlant au nom de votre seigneur.

LES INÉBRANLABLES (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DE L'OUTREMONDE

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 2

Voie de progression : Même école au rang 3

Autres critères : Connaissance de l'Outremonde 3, Souillure de l'Outremonde (à n'importe quel niveau)

Spécial : Les Inébranlables permettent de temps à autre à des non-ronins de s'entraîner avec eux s'ils satisfont aux autres critères.

TECHNIQUE : VENGEANCE KARMIQUE

Les Inébranlables cherchent à nettoyer leur Souillure en la détruisant chez d'autres. Chaque fois que vous touchez un adversaire souillé avec une attaque, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de Blessures pour ajouter deux fois le même nombre à votre jet de dommage. N'importe quel adversaire souillé que vous tuez grâce au résultat de cette technique vous fait perdre deux points de Souillure de l'Outremonde.

LES INNOMMABLES (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DE L'OUTREMONDE

RANG DE TECHNIQUE : 2+

Condition d'admission : Toute école de shugenja au rang 2 ou plus.

Voie de progression : Même école au rang approprié

Autres critères : Vide 3, avantage Ishiken-do, au moins 4 points de désavantages représentant des problèmes physiques

Spécial : Les Innommables sont créés quand l'Ombre rampante (ou son successeur, le Dragon de l'Ombre) obtient une influence sur des shugenja crédules en les aidant à combattre la Souillure. Idéalement, cette Voie ne devrait être prise qu'après qu'un shugenja aura survécu à une rencontre dangereuse avec l'Outremonde, qui l'aura profondément marqué physiquement.

TECHNIQUE : NOMMER LES TÉNÈBRES

Transformés et défigurés par le conflit entre la Souillure et le Vide en eux, les Innommables ont une compréhension instinctive de la Souillure que peu de Rokugani peuvent comprendre. Tout sort que vous lancez contre une cible portant la Souillure de l'Outremonde reçoit automatiquement un nombre d'augmentations gratuites égal à votre anneau du Vide.

LA LAME DE YOTSU (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Honneur de 2 ou plus, Connaissance (Droit) 3, Kenjutsu ou Iaijutsu 4, seulement pour les ronins.

TECHNIQUE : L'ABRI DES IMMACULÉS

Les Yotsu croient qu'ils sont les champions des faibles. En luttant pour protéger ou défendre quelqu'un d'autre, vous gagnez un dé supplémentaire à lancer sur les attaques, les dommages et la compétence Défense.

LA LÉGION DES DEUX MILLE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS HIDDEN EMPEROR

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école de bushi au rang 2

Voie de progression : Même école au rang 3

Autres critères : Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Honneur 3, avantage Intègre

TECHNIQUE : TU NE SERAS JAMAIS SEUL

Un légionnaire est entraîné à puiser des forces de ses camarades. A tout instant, vous pouvez avoir un nombre de « camarades » désignés égal à votre anneau du Vide. En luttant dans un combat aux côtés de vos « camarades », vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égales à votre rang de Réputation qui peuvent être utilisées pour n'importe quelle action effectuée durant la bataille. De plus, en luttant à côté d'au moins un « camarade », vous pouvez augmenter ou réduire le résultat de tout jet de compétence effectué pendant la bataille de la valeur de votre rang de Réputation.

MAÎTRE SENSEI (TOUS) [NVD]

VOIE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

RANG DE TECHNIQUE : LIBRE

Condition d'admission : Toute école à n'importe quel rang. Si vous choisissez cette Voie à la création du personnage, vous devez prendre

en compte les éléments suivants : un personnage débutant par cette Voie peut pour progresser prendre n'importe quelle école accessible à son clan au rang 1 sans avoir à acheter l'avantage Ecoles multiples.

Voie de progression : Même école au rang approprié.

Autres critères : Statut social (Sensei), Dessein supérieur (Enseigner)

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intelligence

Honneur : 2,5

Compétences & équipement : Choisissez d'avance l'école à laquelle vous appartenez après celle-ci, et adoptez ses compétences et son équipement. Remplacez l'une de ces compétences d'école par Enseignement.

TECHNIQUE : LES VRAIES MÉTHODES

La voie du sensei est radicalement différente de celle d'un bushi. Vous gagnez 10 points de Développement (Sensei) et pouvez acheter des avantages de Maître sensei. Un nombre de fois par jour égal à votre rang de Réputation, vous pouvez appliquer un bonus égal à votre rang d'Enseignement à n'importe quel jet de compétence. Vous pouvez choisir une de vos compétences d'école. Les coûts d'expérience pour améliorer cette compétence sont réduits de 1 point d'expérience.

L'ORDRE DE ISASHI (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école de shugenja Ronin 2

Voie de progression : Même école au rang 3

Autres critères : Médecine 4, Dessein supérieur (Guérir la maladie)

TECHNIQUE : LE DON DE ISASHI

La fraternité connue comme l'Ordre d'Isashi propage la guérison et la clémence comme leur fondateur l'a fait après la deuxième guerre contre Iuchiban. Chaque fois que vous lancez un sort qui réduit des blessures ou élimine du poison ou une maladie, vous gagnez deux augmentations gratuites pour lancer ce sort.

LA PAIX DES FORTUNES (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de shugenja Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Air 3, uniquement des femmes, les membres doivent faire vœu de célibat.

TECHNIQUE : LE TOUCHER DES KAMI

Les soeurs de la Paix des fortunes apprennent à entendre même les chuchotements les plus légers de leurs alliés parmi les kami. Vous pouvez lancer le sort Communium un nombre de fois par jour égal à votre anneau le plus élevé sans changer le nombre maximum de sorts autorisés par jour. Les lancements de sorts ultérieurs comptent eux dans votre maximum.

LE REGARD DE SUN TAO (BUSHI) [NVD]

VOIE PARUE DANS LE GUIDE DU JOUEUR 2E

RANG DE TECHNIQUE : 1

Condition d'admission : Aucune.

Voie de progression : Duelliste Ronin 1

Bonus : +1 Réflexes

Honneur : 2,5

Compétences : Art de la guerre, Chasse, Iaijutsu, Jujutsu, Kenjutsu, Connaissance (Histoire), une compétence au choix.

Équipement : Comme un Duelliste Ronin

TECHNIQUE : LE REGARD DE SUN TAO

Les enseignements de Sun Tao peuvent être appliqués à n'importe quel combat, et même au style formalisé du duel Iaijutsu. En faisant

jet d'Intuition avant un duel, une bataille ou une escarmouche, vous ajoutez +5 à son résultat. Vous pouvez vous concentrer une fois de plus que la normale lors d'un duel.

SAMURAI DE PETITE NOBLESSE (TOUS) [NVD]

VOIE PARUE DANS WAY OF THE DAIMYO

RANG DE TECHNIQUE : LIBRE

Condition d'admission : Toute école à n'importe quel rang. Si vous choisissez cette Voie à la création du personnage, vous devez prendre en compte les éléments suivants : un personnage débutant par cette Voie peut pour progresser prendre n'importe quelle école accessible à son clan au rang 1 sans avoir à acheter l'avantage Ecoles multiples.

Voie de progression : Même école au rang approprié

Critères : Avantages Héritage (Poste de gouverneur) et Grand voyageur (selon le personnage)

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 2,5

Compétences : Calligraphie, Courtisan, Etiquette, Enquête, Connaissance (Droit), deux compétences nobles ou de bugei.

Équipement : Kimono, nécessaire de voyage, katana, wakizashi, étui à parchemins avec un set de calligraphie, 8 koku.

TECHNIQUE : PETITE NOBLESSE

On vous a accordé un territoire ou une citadelle à superviser pour votre seigneur et votre clan. Vous débutez avec 10 points de Développement (Ville) pour construire cette possession, plus n'importe quel nombre de points de Développement (Ville) supplémentaires que vous gagnez par vos avantages, techniques, ou d'autres moyens. Vous gagnez aussi une augmentation gratuite sur tous vos jets de compétences sociales effectués sur votre territoire ou votre citadelle. Way of the Daimyo vous renseignera sur le développement des villes.

LES SERPENTS DE SANADA (BUSHI)

VOIE PARUE DANS WAY OF THE THIEF

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2 ou toute école de Ronin au rang 1

Autres critères : Athlétisme 4, une compétence d'armes à 3

TECHNIQUE : LES ANNEAUX DU SERPENT

À la différence de la plupart des pirates, les Serpents de Sanada apprennent à lutter ensemble efficacement contre leurs ennemis. Lorsqu'ils luttent à côté d'au moins un autre Serpent, les techniques accordant un bonus au ND pour être touché d'un adversaire fonctionnent seulement si le rang de la technique est supérieur à la somme des Serpents connaissant les Anneaux du serpent.

VOL DE L'INNOCENCE (BUSHI)

VOIE PARUE DANS MIMURA : THE VILLAGE OF PROMISES

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Réflexes 3, Kyujutsu 4

TECHNIQUE : VOL DE L'INNOCENCE

Les archers qui maîtrisent le Vol de l'innocence ont vraiment appris à tirer sans penser ni même voir, et peuvent tirer les yeux fermés ou bandés. Vous pouvez tirer sur une cible que vous ne pouvez pas voir. Les ND pour de telles cibles sont augmentés de +5, mais vous ne subissez pas de malus supplémentaires à la suite de votre incapacité à voir la cible.

Nouvelles voies complexes

ASSASSIN KOLAT : GRIFFE DU TIGRE (NINJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école au rang 2

Voie de progression : Même école au rang 3

TECHNIQUE : GRIFFE DU TIGRE

Un assassin Kolat ne peut pas se permettre de laisser à un adversaire la chance de riposter. Durant le premier round de n'importe quel combat où vous attaquez un adversaire qui ignore votre présence, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round contre cet adversaire. De plus, vous gagnez toujours une augmentation gratuite par attaque contre un adversaire qui ignore votre présence.

ASSASSIN KOLAT : VOL DE LUMIÈRE (NINJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Toute école au rang 3

Voie de progression : Même école au rang 4

TECHNIQUE : VOL DE LUMIÈRE

Vous avez été entraîné à frapper des points nerveux précis qui handicapent la réflexion de votre adversaire. Vous pouvez prendre deux augmentations sur n'importe quelle attaque de mêlée pour jeter un dé supplémentaire de dommages et rendre la cible aveugle, sourde, ou muette (selon votre choix) pour un nombre de rounds égal à votre anneau d'Eau. Cette technique ne peut être utilisée que sur les humains.

ECAILLES DE LA CARPE :

LE SOURIRE DE LA CARPE (COURTISAN)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Intuition 3, Commerce 3, Etiquette 3

TECHNIQUE : LE SOURIRE DE LA CARPE

Pour les marchands Ronin au service des Yasuki du Clan du Crabe, le Sourire de la carpe est un don de leurs patrons pour les affaires. En faisant n'importe quel jet d'opposition de Commerce, Tromperie, ou Etiquette, vous gagnez un bonus égal à votre anneau d'Air plus votre rang de Réputation.

ECAILLES DE LA CARPE :

LE COURANT SILENCIEUX (COURTISAN)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Intuition 3, Commerce 4

TECHNIQUE : LE COURANT SILENCIEUX

Cette technique est enseignée par le groupe de ronins appelé Ecailles de la carpe aux étudiants particulièrement prometteurs et charismatiques. Les étudiants du Courant silencieux apprennent à étudier leurs adversaires soigneusement, glanant des renseignements utiles même pendant des moments les plus décontractés. Chaque fois que vous discutez affaires avec une autre personne, vous pouvez faire un jet d'opposition d'Intuition/Commerce contre cet individu comme une action complexe. Pour chaque tranche de 5 points au dessus du jet de votre adversaire, vous gagnez une augmentation gratuite qui peut être utilisée contre lui sur les jets d'attaque, de Commerce, de Tromperie ou d'Etiquette (Sincérité) pendant la semaine suivante. Si ces augmentations ne sont pas utilisées pendant une semaine, elles sont perdues. Vous ne pouvez cibler un individu qu'une fois par semaine.

LES TRESSEURS :

LE SILENCE DU TRESSEUR (NINJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Intuition 3, Comédie 2, Poison 2, Discrétion 3

TECHNIQUE : LE SILENCE DU TRESSEUR

Les Tresseurs sont un ordre d'assassins entraînés à exécuter la volonté du Kolat, en éliminant les cibles sans risquer d'exposer les Dix Maîtres. Pour chaque augmentation réussie sur un jet de Comédie, de Poison, ou de Discrétion, vous gagnez une augmentation gratuite supplémentaire (qui ne peut pas être utilisée pour augmenter le résultat final de votre jet de 5).

LES TRESSEURS : COUPER LES FILS (NINJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Le silence du tresseur

Voie de progression : Toute école de bushi au rang approprié

TECHNIQUE : COUPER LES FILS

Les Tresseurs se font souvent passer pour des marchands itinérants pour dissimuler leur véritable objectif : l'assassinat. Vous pouvez ajouter votre rang de Commerce au total de tout jet d'Intuition. Quand un adversaire fait des augmentations sur un jet d'attaque contre vous, vous gagnez un nombre identique d'augmentations gratuites pour vos attaques contre cet adversaire durant le round suivant.

LES TUEURS DE LA FORÊT :

LA RÉCOLTE DES IMBÉCILES (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1

Voie de progression : Même école au rang 2, ou suivre la voie de la Frondaison de couteaux.

Autres critères : Honneur 2 ou moins, une compétence d'arme à 3, Grand voyageur (Shinomen mori)

TECHNIQUE : LA RÉCOLTE DES IMBÉCILES

Les Tueurs de la forêt sont des bandits sans pitié qui tourmentent la région au sud de Shinomen Mori, et se retirent ensuite au cœur de Shinomen. Vous obtenez une augmentation gratuite sur tous vos jets de Discrétion. Si vous attaquez avec succès un adversaire qui ignore votre présence, vous gagnez +10 à votre Initiative pendant les rounds suivants aussi longtemps que vous continuez à attaquer le même adversaire.

LES TUEURS DE LA FORÊT :

LA FRONDAISON DE COUTEAUX (NINJA)

VOIE OMISE DE LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 2 OU 3

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 1, ou avoir suivi la voie de la Récolte des imbéciles

Voie de progression : Toute école de Ronin au rang approprié.

Autres critères : Couteaux 3, Discrétion 3, faire partie des Tueurs de la forêt.

TECHNIQUE : FRONDAISON DE COUTEAUX

Ces Tueurs de la forêt qui étudient la Frondaison de couteaux approchent silencieusement et éliminent leurs adversaires d'une attaque au couteau très précise. Vous gagnez +5 à votre Initiative en utilisant un couteau, et vous pouvez faire une attaque supplémentaire par round en utilisant une arme de ce type. Si vous avez une plus haute Initiative que votre adversaire, vous gagnez aussi une augmentation gratuite sur chaque attaque effectuée avec un couteau.

LES YEUX DE NANASHI : FUREUR LÉGITIME (BUSHI) [NVD]

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU LOUP

RANG DE TECHNIQUE : 1

Condition d'admission : Aucune.

Voie de progression : Toute école de bushi Ronin 1

Bonus : +1 Agilité

Honneur : 2,5

Compétences : Athlétisme, Chasse, Enquête, Kenjutsu, Kyujutsu, Connaissance (Droit), une compétence au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, tanto, kimono, nécessaire de voyage, 2 bu.

TECHNIQUE : FUREUR LÉGITIME

Les Yeux de Nanashi sont les protecteurs de Nanashi Mura et considèrent cette tâche comme un devoir sacré pour lequel ils mourraient avec joie. Vous pouvez ajouter deux fois votre rang d'Honneur à votre ND pour être touché, ainsi qu'au résultat de vos jets de Défense.

LES YEUX DE NANASHI : LA LOI DES CIEUX (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Toute école de bushi Ronin 2

Voie de progression : Même école au rang 3

Autre critère : Connaître la technique Fureur légitime

TECHNIQUE : LA LOI DES CIEUX

Les membres des Yeux de Nanashi cherchent l'illumination par l'ordre et la vigilance avant toute chose. Vous pouvez ajouter votre rang de Connaissance (Droit) aux jets d'attaque, de dommages et d'Initiative.

en leur parlant brièvement et en dépensant un point de Vide. Quand ce point de Vide est dépensé, vous devez nommer la compétence. A la prochaine utilisation de cette compétence, l'individu gagne un bonus égal à votre anneau du Vide.

SHINDEN TENGAN (MOINE)

NOUVELLE VOIE ADAPTÉE DE LA VOIE DU NINJA

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute secte de moine 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autre critère : Seul les moines qui ont été samurai Scorpion ou qui sont affiliés à ce clan peuvent suivre cette voie.

TECHNIQUE : ESPRIT DE L'AIR

Les moines de Shinden Tengen sont rarement ce qu'ils semblent, et les éléments semblent désireux de les aider dans leur tromperie. Tout kiho de l'Air acquis avec cette technique peut être appris et utilisé comme si votre anneau d'Air était d'un rang supérieur.

SOHEI DU TONNERRE (MOINE)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Temple d'Osano-Wo 2

Voie de progression : Temple d'Osano-Wo 3

TECHNIQUE : APPEL DU TONNERRE

Quand vous apprenez cette technique, vous gagnez un Kiho en plus de ceux que vous avez gagnés de façon normale. De plus, vous maîtrisez un kiho que vous possédiez avant d'apprendre cette technique. La maîtrise de ce Kiho rend son activation "gratuite" (en supposant qu'il avait un coût) et sa durée est doublée (une attaque devient deux, trois rounds en deviennent six, dix minutes deviennent vingt, etc.).

Moines

Nouvelles voies

FRÈRES DE LA RENAISSANCE (MOINE)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Mille Fortunes 1

Voie de progression : Mille Fortunes 2

TECHNIQUE : CONNAÎTRE LE CYCLE

Votre étude de Tsukune, la Fortune de la Renaissance, vous a permis de comprendre votre place dans le cycle de la vie, et vous a rendu serein. Lors d'un jet de résistance à la Peur, vous doublez le nombre de dés lancés. De plus, vous pouvez ajouter vos rangs d'écoles de Moine au résultat de tous vos jets de Volonté.

QUÊTEUR DE LA CONFRÉRIE (MOINE)

VOIE PARUE DANS WAY OF THE OPEN HAND

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute secte de moine au rang 1

Voie de progression : Même école au rang 2

TECHNIQUE : LA VOIE DE LA SAGESSE

Les Quêteurs cherchent leur voie dans le monde, en enseignant et en apprenant de chaque personne qu'ils rencontrent. Un nombre de fois par jour égal à votre rang total de Vide et de Réputation, vous pouvez ajouter deux fois votre anneau du Vide au résultat de tout jet de compétence. Vous pouvez aussi accorder un bonus semblable à d'autres

Outremonde

Ecoles de base

ÉCOLE DE SHUGENJA CHUDA

ÉCOLE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Constitution

Honneur : 0,0

Compétences : Calligraphie, Etiquette (Sincérité), Couteaux, Connaissance (Maho), Connaissance de l'Outremonde, deux compétences au choix.

Équipement : Wakizashi, tanto, kimono taché et sandales, nécessaire de voyage, étui à parchemins

Affinité/déficiance : les shugenja Chuda sont profondément retranschés dans l'étude de la magie du sang. Ils possèdent une affinité pour les sorts de Maho et une déficiance pour les sorts d'Air.

TECHNIQUE : BÉNÉDICTION DU SANG

Les Chuda ont étudié les secrets de la Maho pendant des générations et les comprennent mieux qu'aucune autre secte existante. Vous pouvez diviser la quantité de sang nécessaire à un sort de Maho par deux. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites par jour égal à votre rang de Souillure de l'Outremonde. Ces augmentations peuvent seulement être utilisées pour les sorts de Maho.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, 4 sorts de Maho et 2 sorts au choix dans d'autres éléments sauf le Vide.

ÉCOLE DE SHUGENJA NINUBE

ÉCOLE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 0,0

Compétences : Athlétisme, Kenjutsu, Connaissance (Ombre Rampante), Méditation, Projectiles de ninja, Poison, et Discrétion (Furtivité)

Affinité/Déficience : Les Ninube sont des maîtres de la discrétion et des secrets. Ils possèdent une affinité pour les sorts d'Air et une déficience pour les sorts de Terre.

Équipement :

TECHNIQUE : CACHÉ DANS LES TÉNÈBRES

Les Ninube sont des maîtres indiscutés de la discrétion et de la magie de l'Ombre. Vous pouvez lancer n'importe quel sort qui cache ou dissimule un objet ou un individu comme si vous étiez d'un rang supérieur. Cet effet peut être cumulatif avec votre affinité s'il affecte un sort d'Air.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, 3 sorts d'Air au choix, 2 sorts d'Eau au choix et 1 sort de Feu au choix. Si vous commencez le jeu avec des points de Souillure de l'Outremonde, vous pouvez échanger les sorts d'Eau et de Feu contre des sorts de Maho.

LA GARDE NOIRE (BUSHI)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DE L'OUTREMONDE
ANCIENNEMENT GARDES NOIRS DE LA FAMILLE MOTO

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Bonus : +1 Force

Honneur : 0,0

Compétences : Défense, Equitation, Kenjutsu, Kyujutsu (Tir à l'arc monté), Connaissance de l'Outremonde, Lances, une Compétence de bugei ou dégradante au choix.

Équipement : Katana, wakizashi, daikyu (avec 20 flèches au choix), yari, armure légère ou lourde.

RANG 1 : LE POUVOIR AU SEIN DES OMBRES

L'étreinte de Fu Leng accorde aux Moto des pouvoirs supérieurs à ceux des hommes normaux, notamment une force surhumaine. Vous pouvez ajouter deux fois votre rang de Souillure de l'Outremonde au résultat de vos jets de dommages et de Force. De plus, vous pouvez ajouter votre anneau de Feu au résultat de tous vos jets d'Initiative.

RANG 2 : LA MORT N'EST QU'ILLUSION

Une fois déchu, un Moto découvre que sa forme corrompue est presque insensible aux blessures et peut continuer à combattre à son maximum jusqu'à sa complète destruction. Vous ne subissez aucun malus aux ND à cause des blessures. De plus, vous pouvez soustraire votre anneau de Terre du total de toutes les blessures que vous encaissez.

RANG 3 : CHEVAUCHER AU-DELÀ DES PORTES DE LA MORT

Même la corruption ne peut pas rompre le lien d'un Licorne avec sa monture. Vous pouvez au prix d'une action complexe invoquer un onikage, un destrier corrompu de l'Outremonde. Si vous êtes dans l'Outremonde, cela ne nécessite qu'une action simple. Si vous êtes dans Rokugan, la bête sort de la terre. De plus, vous pouvez ajouter deux fois votre anneau de Feu au résultat de tous vos jets d'Initiative (ceci remplace le bonus obtenu au premier rang).

RANG 4 : LA FUREUR DU SOMBRE SEIGNEUR

La rage de Fu Leng résonne dans les âmes des Moto corrompus. Vous pouvez effectuer deux attaques par round. Vous ne pouvez jamais utiliser la manoeuvre Défense. Au lieu de cela, votre compétence de Défense est ajoutée directement à votre ND pour être touché en permanence, aussi longtemps que vous êtes conscient et capable de bouger. De plus, vous pouvez soustraire deux fois votre anneau de Terre du total des blessures que vous encaissez (ceci remplace le bonus obtenu au deuxième rang).

RANG 5 : LE VISAGE DES DAMNÉS

Le Moto corrompu peut invoquer l'essence de sa corruption et la manifester dans un étalage maléfique terrifiant. Vous pouvez sacrifier une attaque pour forcer n'importe quel adversaire avec un score d'Initiative inférieur au vôtre à prendre la position de Défense lors de sa prochaine action. De plus, vous pouvez ajouter trois fois votre anneau de Feu au total de tous les jets d'Initiative (ceci remplace le bonus obtenu au troisième rang).

MOINES DU TEMPLE D'ONNOTANGU (MOINE)

ÉCOLE PARUE DANS LA VOIE DE L'OUTREMONDE

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Honneur : 0,0

Compétences : Athlétisme, Jujitsu, Connaissance (Maho), Connaissance de l'Outremonde, Méditation, Théologie (Shintao), une compétence au choix.

Équipement : Comme pour les moines du Temple d'Osano-Wo

TECHNIQUE :

Les moines de cette secte sont adroits dans les voies de la tromperie. Tout tentative réussie pour discerner votre rang d'Honneur indique que vous possédez le rang 2, à moins que votre Honneur ne soit vraiment plus élevé ou que vous ayez commis un acte déshonorant devant cet individu. En plus, vous jetez un dé supplémentaire sur n'importe quel jet de Compétence effectué au clair de lune.

LE TEMPLE DU VENIN (MOINE)

ÉCOLE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Honneur : 0,0

Compétences : Athlétisme, Jujitsu, Connaissance (Maho), Connaissance de l'Outremonde, Méditation, Théologie, une compétence au choix.

Équipement : Comme pour les moines des Quatre temples.

TECHNIQUE : LE TEMPLE DU VENIN

Les moines formés au Temple du venin aident les Chuda dans leurs recherches, et ont donc de nombreuses qualités et défauts en commun. Vous gagnez un Pouvoir mineur de l'Outremonde à la création du personnage comme si vous l'aviez reçu de votre rang de Souillure. A chaque rang, les Kiho que vous obtenez sont des Kiho sombres.

Nouvelles voies

ACOLYTES DU SOUFFLE DU DÉMON (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Maho-tsukai ou Shugenja Chuda 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Intuition 2, Intelligence 3, Connaissance (Maho) 2, Méditation 2

TECHNIQUE : DISSOCIATION ÉLÉMENTAIRE

Plutôt qu'affaiblir son lien vers Jigoku, un Adepté du sang affamé de pouvoir embrasse cette technique, perdant ainsi rapidement la faveur du culte. Par des rites complexes, ces individus savent apaiser les kansen et augmenter la puissance de leurs sorts. Vous pouvez consacrer plus de tours que nécessaire au lancement d'un sort. Pour chaque tour supplémentaire que vous passez à lancer le sort, vous gagnez une augmentation gratuite pour le lancer. Le nombre de tours supplémentaires que vous pouvez consacrer à son lancement est limité à votre rang de Réputation.

LA BEAUTÉ DE LA MORT (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Maho-tsukai 2 ou Shugenja Chuda 2

Voie de progression : Même école au Rang 3

Autres critères : Vide 4, Souillure de l'Outremonde 0,4 ou plus, Connaissance (Histoire) 1, Connaissance (Maho) 3, Méditation 2

TECHNIQUE : FRAPPER LES ANCÊTRES

On dit que certains groupes d'Adeptes du Sang sont capables de détourner la Souillure acquise par la Maho vers Yomi, en maudissant leurs ancêtres avec le fardeau de leur magie de sang. Une fois par jour, vous pouvez transférer jusqu'à 5 points de Souillure de l'Outremonde subis suite à l'usage de sorts de Maho en direction de vos ancêtres. Vous ne récupérez aucun point de Souillure si cela réduit les points de Souillure produits par le sort en dessous de 0. Vous ne pouvez plus profiter des avantages d'Ancêtres dès que vous utilisez cette technique.

LE CULTE DE LA LUNE SANGLANTE (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SHUGENJA

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Toute école de Shugenja au rang 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Connaissance (Maho) 3, Sombre secret (maho-tsukai), connaître au moins 1 sort Maho.

TECHNIQUE : SAIGNER LES ÉLÉMENTS

Le Culte de la lune sanglante est une secte d'Adeptes du sang maîtrisant des techniques Maho avancées. Chaque fois vous lancez un sort de Maho, vous pouvez effectuer un jet de Volonté contre le même ND que le sort. En cas de succès, vous détournez toute la Souillure de l'Outremonde que vous obtiendriez normalement en direction de votre environnement immédiat, causant la flétrissure des plantes, la fuite des animaux, etc. Vous ne gagnez donc pas de points de Souillure en lançant ce sort.

FORGÉ DANS LE SANG (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

RANG DE TECHNIQUE : 2

Condition d'admission : Maho-tsukai 1 ou Shugenja Chuda 1

Voie de progression : Même école au rang 2

Autres critères : Eau 3 ; Connaissance (Maho) 3, Méditation 2

TECHNIQUE : FORGÉ DANS LE SANG

Les techniques des Adeptes du sang permettent à certains maho-tsukai de prendre de la distance avec Jigoku, ralentissant leur accumulation de Souillure. Le ND de tout sort de Maho que vous lancez est augmenté de 5. Les points de Souillure que vous subissez en lançant un sort de Maho sont diminués de 2, jusqu'à un minimum de 0.

GARDE D'ÉLITE DE DAIGOTSU (BUSHI)

VOIE PARUE DANS LA VOIE DU SAMURAI

RANG DE TECHNIQUE : 4

Condition d'admission : Légion de Daigotsu 3 ou toute école de bushi d'un clan majeur 3

Voie de progression : Garde Noire 1

TECHNIQUE : ÉTREINTE DES TÉNÉBRES

En étreignant la Souillure et la faveur du Sombre seigneur, les défenseurs choisis par Daigotsu deviennent quasiment invulnérables. Vous gagnez une valeur de Carapace égale à votre rang de Souillure de l'Outremonde.

MANTEAU DE GONGSUN (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Maho-tsukai 2 ou Shugenja Chuda 2

Voie de progression : Même école au rang 3

Autres critères : Eau 4 ; Art de la guerre 2, Connaissance (Maho) 4, Méditation 2

TECHNIQUE : MANTEAU DE GONGSUN

Certains étudiants de la corruption peuvent percevoir le reflux subtil et l'écoulement d'énergie de Jigoku et en profiter. Vous pouvez attendre de connaître le résultat de votre jet de dés avant de déclarer les augmentations que vous voulez faire lorsque vous lancez un sort de maho.

SCULPTEURS DE CHAIR (SHUGENJA)

VOIE PARUE DANS SECRETS OF THE SHADOWLANDS

RANG DE TECHNIQUE : 3

Condition d'admission : Maho-tsukai ou Shugenja Chuda 2

Voie de progression : Même école au rang 3

Autres critères : Agilité 3, Intuition 3 ; Anatomie 2, Connaissance (Maho) 2

TECHNIQUE : HÉRITAGE DE MOHAI

Bien que la plupart des étudiants de la Maho soient des égocentriques paranoïaques, certains ont compris le pouvoir de la collaboration. Vous pouvez lancer n'importe quel sort de Maho comme un rituel (ce qui est normalement impossible), pour autant que des shugenja ou maho-tsukai soient disposés à vous aider. La Souillure accumulée par le lancement de sorts de cette manière est alors distribuée parmi tous les participants. Les participants peuvent ignorer la nature du sort jusqu'au moment où les points de Souillure sont distribués.

Créatures

École avancée

ÉCOLE DE BUSHI OGRE (BUSHI)

ÉCOLE AVANCÉE PARUE DANS LA VOIE DE L'OUTREMONDE

CRITÈRES D'ADMISSION / CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

Spécial : Bien que ce soit techniquement une école avancée, les personnages ogres peuvent débiter en tant qu'étudiants de cette École avec les caractéristiques suivantes. Les ogres acceptent des humains ou des Tsuno dans leur dojo aussi longtemps qu'ils possèdent toutes les compétences d'école au rang 3 ou plus et ont une Force de 6.

Bonus : Aucun

Honneur : 0,0

Compétences : Art de la guerre, Défense, Jiujitsu, Chasse, Discretion, une compétence d'armes au choix, une compétence de bugei ou dégradante au choix

Équipement : Vêtements en loques, armure légère, une énorme masse (1G5, -5 Initiative), une arme au choix

RANG 1 : FORCE DE MUHOMONO

Baptisée du nom d'un roi légendaire des ogres, cette technique apprend à canaliser tout sa puissance dans ses attaques. Vous pouvez volontairement réduire un jet d'attaque d'un nombre de dés au choix (mais qui doivent être disponibles) pour ajouter un nombre égal de dés à lancer pour le jet de dommages qui suit. Vous pouvez déclarer ce transfert avant que les dés lancés en surnombre de 10 soient transformés en dés gardés. Cette technique ne peut être utilisée qu'une fois par round.

RANG 2 : VITESSE DE MUHOMONO

Un guerrier ogre est une armée à lui tout seul. En brandissant une arme de grande taille (No-dachi, arme d'hast, ou n'importe quoi de plus grand), vous ne pouvez volontairement augmenter les ND de votre attaque de 10 pour toucher toutes les cibles dans un rayon de 3,5 mètres. Comparez votre jet d'attaque à chaque ND individuellement.

Cette attaque manque complètement de discernement et frappe autant vos alliés que vos adversaires. Vous devez déclarer l'utilisation de cette technique avant d'effectuer le jet d'attaque. Cette technique ne peut pas être utilisée avec la manœuvre de Lutte. Cette technique ne peut être utilisée qu'une fois par round.

RANG 3 : ARMURE DE MUHOMONO

L'héritage de Muhomono est l'invincibilité. Votre rang de Carapace est augmenté à 9 (pour les ogres) ou de +3 (pour tous les autres). Cette technique ne peut pas réduire un rang de Carapace existant.

Annexes

Règles additionnelles

SORTS D'ANCÊTRES

Le Sodan-senzo communique avec les esprits des ancêtres de la même façon que les shugenja traditionnels avec les kami. De même que le shugenja traditionnel apprend d'abord Sensation, Communion et Invocation de kami, le Sodan-senzo apprend lui en premier Sensation, Communion et Invocation d'ancêtre avant de travailler avec les kami. Les sorts de base du Sodan-senzo utilisent des traits plutôt que des anneaux. Chaque sort a une capacité de base différente. Pour lancer un sort, le Sodan-senzo doit lancer son trait plus son rang d'école et garder son trait. Votre ND est de 10 plus le niveau de maîtrise du sort fois 5. Un Sodan-senzo peut lancer un nombre de sorts d'Ancêtre par jour égal à son rang d'Honneur plus son rang d'école plus deux. Vous pouvez apprendre et lancer d'autres sorts normalement. Si vous voulez apprendre les versions normales de Sensation, Communion et Invocation, vous pouvez le faire.

SENSATION D'ANCÊTRE [SORT D'ANCÊTRES]

Niveau de maîtrise : 1

Durée : Concentration absolue

Zone d'effet : rayon de 3 m

Portée : Shugenja

Le Sodan-senzo peut détecter les liens qui relient les vivants aux royaumes des esprits. Avec un jet de Perception réussi, vous pouvez percevoir la présence d'un lien karmique entre les ancêtres et leurs descendants aussi bien qu'entre deux créatures. Vous pouvez identifier n'importe quel ancêtre qui a un lien vers une personne en vie en votre présence et pouvez reconnaître la présence de l'avantage Lien karmique aussi bien que l'autre personne qui partage le lien. Ce sort vous permet de connaître la Profession, le But et la Dévotion de l'ancêtre.

COMMUNION D'ANCÊTRE [SORT D'ANCÊTRES]

Niveau de maîtrise : 1

Durée : Concentration absolue

Zone d'effet : Un esprit d'Ancêtre

Portée : 30 m

Le Sodan-senzo peut parler avec les esprits des morts. Un jet d'Intuition réussi ouvre un dialogue avec l'ancêtre visé (qui doit être connu de vous, par exemple via l'utilisation réussie de Sensation d'ancêtre). L'utilisation réussie de ce sort vous permet de poser une question à l'ancêtre ; l'ancêtre est obligé par l'honneur de répondre, bien que l'ancêtre puisse ne pas être particulièrement sympathique. Une bonne interprétation de votre part peut vous accorder d'autres questions à la discrétion du MJ.

Augmentations spéciales : Une question additionnelle pour 2 augmentations.

INVOCATION D'ANCÊTRE [SORT D'ANCÊTRES]

Niveau de maîtrise : 1

Durée : 1 heure

Zone d'effet : Shugenja

Portée : Shugenja

Le Kitsu peut invoquer l'essence d'un esprit ancestral, fusionnant avec lui de manière temporaire. En fait, ce sort vous permet de profiter des avantages ancestraux comme si vous les aviez pris à la création du personnage. Vous effectuez un jet de Volonté pour invoquer un ancêtre. Le ND est augmenté de la Dévotion de l'ancêtre fois trois. Les règles de création d'ancêtre et les restrictions qui y sont liées s'appliquent à cet ancêtre. Plusieurs ancêtres peuvent être invoqués en même temps, jusqu'à la limite de votre rang d'Honneur ou d'école (le plus haut des deux). Vous devez obéir à l'exigence de tout ancêtre convoqué au moins deux fois pendant la semaine ; sans cela, le ND de tous les sorts d'ancêtre est augmenté de dix pendant une semaine.

FÉLIN DE GUERRE DE LA FAMILLE MATSU

Terre : 5 Eau : 4 Feu : 2 Air : 3 Vide : -
Agil : 4

Jet d'attaque : Morsure 5G3, griffes 6G4

Jet de dommages : Morsure 5G4, griffes 4G3

ND pour être touché : 20

Blessures par rang de blessures : 30, 35 ; 60, Mort

Spécial : Le dompteur qui dépense des points d'expérience pour son félin (cf. rang 3) paie le prix standard pour augmenter les Traits. L'augmentation d'un jet d'attaque ou d'un jet de dommage coûte le nouveau niveau fois 3 pour les dés jetés et le nouveau niveau fois 4 pour les dés gardés. Le ND pour être touché de l'animal peut être augmenté de +5 pour une quantité d'expérience égale à la moitié de nouveau ND (arrondi à l'inférieur).

Nouveaux avantages

SODAN-SENZO : LIGNÉE DE SANG (5 POINTS)

Votre ascendance Kitsu est très puissante, car vous portez le sang de héros dans vos veines. Le bonus à l'usage de n'importe quel sort d'ancêtre est augmenté de deux (trois questions au lieu d'une avec la communion d'ancêtre, augmentez les avantages d'Invocation d'ancêtre).

SHUGENJA KITSU :

DEMI-SANG KITSU (3 POINTS)

Bien que le sang Kitsu qui coule dans vos veines ne soit pas assez pur pour que vous puissiez communier avec les ancêtres, vous avez une légère affinité avec les esprits. Vous pouvez lancer Sensation d'ancêtre comme un Sodan-senzo du même rang d'école.

HÉRITAGE (GOUVERNEUR) (8 POINTS)

L'administration d'une citadelle, d'un village, ou d'une ville vous a été attribuée et vous êtes maintenant responsable de sa sécurité et de sa prospérité. Les bonus mécaniques de cet avantage se distinguent des autres avantages d'Héritage car vous ne gagnez pas d'augmentation gratuite sur un jet spécifique. Au lieu de cela, vous ne perdez aucun Honneur pour l'utilisation de la compétence Commerce aussi longtemps qu'elle est liée à votre poste de gouverneur, et vous jetez un dé supplémentaire sur tous vos jets de Commerce (pour le territoire) ou de Bataille (pour une citadelle).

INITIÉ DU LOTUS NOIR (4 POINTS)

Vous avez été endoctriné par le Cartel du Lotus noir. Au début de chaque jour, vous gagnez un nombre de dés égal à votre rang de Réputation. Ces dés peuvent être ajoutés sur tout jet de compétence sociale effectué contre une personne dotée d'un Honneur de 2 ou moins, ou pour essayer de tromper un membre de l'autorité (un magistrat, un supérieur, ou un garde de la ville, par exemple). Ces dés ne peuvent être utilisés qu'une fois par jour et sont restitués à chaque lever du soleil. Les dés de bonus non utilisés sont perdus au lever du soleil.

Détails de background

HISTOIRE DES NOMADES MOTO DE LA KI-RIN

“On raconte de nombreuses histoires au sujet de nos terres, des désolations desséchées loin à l’ouest de Rokugan, où dame Soleil est devenue folle et où Kaleel, le seigneur Lune, est notre seule protection contre sa fureur et son amertume. Nombreux sont les contes précisant comment le clan nommé Licorne s’aventura à travers les montagnes du nord pour découvrir ce qui se cachait au-delà - ce qu’ils y ont rencontré, et les horreurs auxquelles ils ont fait face avant de revenir dans leur empire. Mais l’histoire la plus importante est sans doute celle de leur rencontre avec mon peuple, les Ujik-Hai...”

- La mémoire vivante

Une grande partie de ce qui a été dit du voyage de la Licorne dans le royaume éloigné connu sous le nom de Sables brûlants est vraie. Le reste n’est guère qu’une altération minutieuse de la réalité, établie pour impressionner leurs cousins orientaux. Ces mensonges ont été conçus et répandus par quelques membres-clefs de la Licorne, revenus de l’empire voilà deux cents ans. L’intention de ces mensonges n’était pas de tromper ou blesser les Rokugani, mais de les protéger d’un certain nombre de révélations majeures des terribles désolations - et de protéger également leurs alliés du désert.

Le premier mensonge concerne les Ujik-Hai, qui n’étaient en fait qu’un peuple de nomades paisibles, en exil de la Cité des mille histoires depuis une génération (après le Jour de la Colère). Ces gitans, gardiens de la Grande chronique des Eres, accueillirent la Licorne parmi eux sans les menacer. Aucune violence n’eut lieu entre ces deux groupes ; mais en décrivant les Ujik-Hai comme de puissants adversaires, la Licorne s’assurait que ceux qui souhaiteraient suivre leurs pas au-delà des terres de l’empire resteraient peu nombreux, ce qui maintiendrait l’éloignement des deux empires, pour leur bien mutuel. Matazera, la gajin qui était devenue proche de Shinjo (et qui se trouve être l’ancêtre de la “Femme Grise” du jeu de cartes Legend of the Burning Sands), forgea un lien puissant entre les Ujik-Hai et la Licorne, créant un groupe nouveau qui deviendrait bientôt connu dans les steppes désertiques sous le nom de Moto, ou clan de la Ki-Rin. Ce groupe hybride allait se déplacer avec la Licorne suite à leur abandon de la tribu Ujik-Hai (qui deviendraient eux-mêmes les Ra’Shari de nos jours), avant de partir de leur côté suite à la célèbre bataille des Rocs, qui vit Shinjo et ses disciples se séparer en quête d’une voie de retour à Rokugan.

Le clan des Moto retrouva Shinjo et sa suite deux cents ans plus tard, quand Fu Leng et l’Ombre vivante apparurent sur la bordure de la grande désolation. La bataille légendaire qui mit en pièces le nouveau clan de la Licorne est devenu une légende, et nombreux sont les contes qui nous la rappellent. Là encore, une part de ces histoires est véridique, alors que d’autres ont été imaginées par les Licorne qui rentrèrent chez eux. Un chapitre de cette saga est toutefois reconnu par tous : celui du départ de Shinjo sous la forme d’un rayon de lumière tout au long de l’horizon, avant qu’elle succombe sous une vague de ténèbres. Les Ki-Rin se rappelle parfaitement de ces événements, mais aussi de la promesse du Kami - elle reviendrait toujours.

Bien que coupés de leurs cousins orientaux à la suite de la bataille, les Moto virent l’un de leurs guerriers, nommé Sharad, retrouva l’arme du Kami : un immense katana au pommeau orné d’ivoire poli, un présent de Martazera. Ce présage rendit évident aux Moto le fait que l’héritage dispersé de la Licorne, des Ujik-Hai/Ra’Shari, et de la Ki-Rin serait rassemblé à nouveau. Tout ce qui leur restait à faire était d’attendre, et de se remémorer la légende de leur championne jusqu’à son retour.

Aujourd’hui, près de sept cents ans plus tard, ils patientent encore. Les Moto des Sables brûlants ont acquis leur propre identité, même si peu nombreux sont ceux qui la leur accordent. Depuis le couronnement du Caliphe actuel et l’apparition des guerriers-sorciers nommés Khadi, les Moto ne sont plus les bienvenus à Medinat al-Salaam. Les indigènes les méprisent pour leur héritage mêlé, se souvenant des “atrocités” commises par les Ra’Shari et les “brutes asociales de l’orient” dont ils descendent voilà des générations. Les Senpet, alliés du Caliphe depuis trois cents ans, les chassent dans le désert, les traitant de voleurs et de meurtriers. Seule la moitié de ces accusations est vraie ; mais la faim réduit au vol même l’homme vertueux qui ne peut se nourrir autrement.

La Garde blanche, qui patrouille au-delà des montagnes du nord et jusqu’à la frontière des Royaumes d’Ivoire, garde un contact distant avec les Moto des Sables brûlants. Etant donnée la distance immense et les difficultés du terrain qui sépare les deux royaumes, très peu d’informations sont échangées entre les clans, et celles qui y parviennent le font lentement. La réponse à un message transmis dans le désert ne revient généralement que longtemps après la mort de son expéditeur. La Garde blanche n’est en contact qu’avec un petit nombre de Moto des Sables brûlants, qui doutent du rôle de leurs cousins orientaux dans le retour attendu de dame Shinjo.

Parfois, guère plus d’une à deux fois par siècle, des membres des membres des pillards du désert franchissent la ligne de défense tenue par la Garde blanche et pénètrent dans l’empire d’émeraude, attirés par la même curiosité qui leur avait apporté leur championne mille ans plus tôt...

Les Moto des Sables brûlants sont de culture nomade, par nécessité plus que par choix. En raison de l’histoire tourmentée des Ra’Shari, ils ne sont pas les bienvenus dans la plupart des cités du désert, et restent pourchassés par les légions Senpet. Les Khadi de délectent de leur capture et les enchaînent dans les cavernes aux esclaves de Jandaq, avec les derniers restes des autres peuples qu’ils ont passé sous leur joug. La maison de Dahab met leur tête à prix, et engage des armées pour protéger ses caravanes marchandes, ce qui pousse jusqu’aux paisibles tribus des Royaumes d’Ivoire à se retourner contre eux. Sur leurs propres terres, le clan de la Ki-Rin n’a pas d’alliés vers qui se tourner, et ils perdent autant de leurs enfants par la faim que par la lame.

Mais l’adversité est le meilleur enseignement que connaissent les Moto. Chaque enfant du clan apprend dès sa naissance à survivre dans les dévastations, avec ou sans outils civilisés. On leur montre comment entraîner et monter les célèbres étalons du désert, et comment les mener au combat. On leur enseigne comment se défendre des prédateurs qui les pourchassent, qu’ils soient humains ou pas.

Index complet des écoles de L5A

NOTE AU SUJET DES ABBRÉVIATIONS

Une astérisque * indique que la nouvelle voie en question est disponible dès la création du personnage. C'est l'équivalent du descripteur [NVD] utilisé précédemment dans ce document.

MÀJ :	MISE À JOUR DES ÉCOLES (CE DOCUMENT)
3ED :	LIVRE DES CINQ ANNEAUX, 3ÈME ÉDITION
L4V :	LES QUATRE VENTS - LA DYNASTIE TOTURI
CDR :	CRÉATURES DE ROKUGAN, 3ÈME ÉDITION
ADD :	L'ART DU DUEL (À PARAÎTRE)

Clan du Crabe

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI HIDA	3ED, 119
ÉCOLE DE SHUGENJA KUNI	3ED, 120
ÉCOLE DE COURTISAN YASUKI	3ED, 120
ÉCOLE D'ÉCLAIREUR HIRUMA (BUSHI)	3ED, 121
ÉCOLE D'INGÉNIEUR KAIU (BUSHI)	L4V, 147
LUTTEUR HIDA (BUSHI)	ADD, 29
ÉCOLE ANCESTRALE HIRUMA (BUSHI)	MÀJ, 02
ÉCOLE DE BERSERKER HIDA (BUSHI)	MÀJ, 02
ÉCOLE DE BERSERKER DES DAMNÉS (BUSHI)	MÀJ, 02
ÉCOLE DE BUSHI TORITAKA	MÀJ, 03
ÉCOLE DE CHASSEUR DE SORCIERS KUNI (BUSHI)	MÀJ, 03
ÉCOLE DE MAÎTRE DE CORVÉE YASUKI (BUSHI)	MÀJ, 03

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE VENGEUR HIDA (BUSHI)	L4V, 07
SUMAI CRABE (BUSHI)	ADD, 29
DÉFENSEUR CRABE (BUSHI)	ADD, 29

NOUVELLES VOIES

TRAQUEUR HIRUMA (NINJA)	L4V, 15
LÉGION DE TSURU (BUSHI)	L4V, 15
GARDIEN DE L'ORDRE YASUKI (BUSHI)	L4V, 15
LUTTEUR HIRUMA (BUSHI)	ADD, 30
DUELLISTE KUNI (SHUGENJA)	ADD, 30
DUELLISTE AU TETSUBO (BUSHI)	ADD, 31
SUMAI YASUKI (COURTISAN)	ADD, 31
BERSERKER AVEUGLÉ (BUSHI)	MÀJ, 04
GARDE D'ÉLITE HIDA (BUSHI)	MÀJ, 04
VOIE DE TOKAJI :	
- LA FORCE DE TOKAJI (BUSHI)	MÀJ, 04
- LA PUISSANCE DE TOKAJI (BUSHI/SHUGENJA)	MÀJ, 04

Clan du Dragon

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI MIRUMOTO	3ED, 122
ÉCOLE DE SHUGENJA TAMORI	3ED, 123
ÉCOLE DE COURTISAN KITSUKI	3ED, 123
MOINE TATOUÉ DES TROIS ORDRES	3ED, 124
ÉCOLE DE MAÎTRE DU SABRE MIRUMOTO (BUSHI)	L4V, 151
ÉCOLE D'INVESTIGATEUR KITSUKI (BUSHI)	MÀJ, 04

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE DISCIPLE DU TAO (BUSHI)	L4V, 07
ÉCOLE DE DISCIPLE DU TAO (SHUGENJA)	L4V, 08
HÉRITAGE DE HOJATSU (BUSHI)	ADD, 42

ÉCOLE DES SHINRAI DE JOTOMON (BUSHI)	MÀJ, 05
ÉCOLE DE MAÎTRE-ESPRIT (SHUGENJA)	MÀJ, 05

NOUVELLES VOIES

CHAMPION DE JUSTICE KITSUKI (BUSHI)	L4V, 15
SAMURAI DU ROSSIGNOL (BUSHI)	L4V, 15
YAMABUSHI TAMORI (SHUGENJA)	L4V, 16
KIKAGE ZUMI ALIÉNÉ (MOINE)	ADD, 43
JOUEUR KITSUKI (COURTISAN)	ADD, 43
LES GRIFFES DES MIRUMOTO (BUSHI)	ADD, 44
ARCHER DE LA FLAMME DU DRAGON (BUSHI)	MÀJ, 05
CHERCHEUR DE NEMURANAI MIRUMOTO (BUSHI)	MÀJ, 06
GARDE D'ÉLITE MIRUMOTO (BUSHI)	MÀJ, 06

Clan de la Grue

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI KAKITA	3ED, 126
ÉCOLE DE SHUGENJA ASAHINA	3ED, 127
ÉCOLE DE COURTISAN DOJI	3ED, 127
ÉCOLE DE CHIEN DE MEUTE DAIDOJI (BUSHI)	3ED, 128
ÉCOLE DE YOJIMBO DAIDOJI (BUSHI)	L4V, 154
ÉCOLE DE MAGISTRAT DOJI (BUSHI)	L4V, 155
ÉCOLE D'ARTISAN KAKITA (COURTISAN) (NEW)	ADD, 56
ÉCOLE D'ARTISAN KAKITA (ARTISAN)	MÀJ, 06

ÉCOLE AVANCÉE

ÉCOLE DE KENSHINZEN (BUSHI)	L4V, 08
RHÉTORICIEN DOJI (COURTISAN)	ADD, 58
JOUEUR DOJI (COURTISAN)	ADD, 59

NOUVELLES VOIES

SOHEI ASAHINA (SHUGENJA)	L4V, 16
GUERRIER DE FER DAIDOJI (BUSHI)	L4V, 16
COURTISAN YASUKI	L4V, 16
DUELLISTE ASAHINA (SHUGENJA)	ADD, 59
DUELLISTE DAIDOJI (BUSHI)	ADD, 59
ARBITRE DOJI (COURTISAN)	ADD, 60
MAÎTRE DE L'IKEBANA (COURTISAN)	ADD, 60
MAÎTRE DE JEUX D'ESPRIT (COURTISAN)	ADD, 60
MAÎTRE DE POÉSIE (COURTISAN)	ADD, 60
ARCHER ASAHINA (BUSHI)	MÀJ, 07
CONSEIL COMMERCIAL DAIDOJI* (BUSHI/COURT.)	MÀJ, 07
GARDE D'ÉLITE DOJI (BUSHI)	MÀJ, 08
GARDE DE L'IMPÉRATRICE (BUSHI)	MÀJ, 08
INFANTRIE LOURDE DAIDOJI (BUSHI)	MÀJ, 08
LAME DE HOTURI (BUSHI)	MÀJ, 08
PIQUIERS TSUME* (BUSHI)	MÀJ, 08

Clan de la Licorne

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI MOTO	3ED, 129
ÉCOLE DE SHUGENJA IUCHI	3ED, 130
ÉCOLE D'ÉMISSAIRE IDE	3ED, 131
ÉCOLE DE VIERGE DE BATAILLE UTAKU	3ED, 132
ÉCOLE DE BUSHI SHINJO	L4V, 159
ÉCOLE D'ÉCLAIREUR SHINJO (BUSHI)	L4V, 161
ÉCOLE DE DUELLISTE IDE (BUSHI)	ADD, 73
ÉCOLE DE BUSHI MOTO (PRÉ-HIDDEN EMPEROR)	MÀJ, 08
ÉCOLE D'INFANTRIE UTAKU (BUSHI)	MÀJ, 09
ÉCOLE DE MAGISTRAT SHINJO (BUSHI)	MÀJ, 09
ÉCOLE DE NOMADE MOTO DE LA KI-RIN (BUSHI)	MÀJ, 09
ÉCOLE DE SHUGENJA HORIUCHI	MÀJ, 10

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE GARDE BLANC (BUSHI)	L4V, 08
ÉCOLE DE MAGISTRAT (BUSHI)	MÀJ, 10

NOUVELLES VOIES

MAÎTRE DES VENTS (BUSHI)	L4V, 16
PRÊTRE DE LA MORT MOTO* (SHUGENJA)	L4V, 17
GARDE DE SHINOMEN (BUSHI)	L4V, 17
MAÎTRE DES VAGUES VIVES IUCHI (SHUGENJA)	ADD, 74
ACROBATE MOTO (TOUS)	ADD, 74
DÉFENSEUR JUNGHAR (BUSHI)	MÀJ, 11
GARDE D'ÉLITE SHINJO (BUSHI)	MÀJ, 11
MAÎTRE ARCHER MONTÉ (BUSHI)	MÀJ, 11
PILLARD KHOL (BUSHI)	MÀJ, 11
SHUGENJA BARAUNGHAR	MÀJ, 11
VIGILANT (BUSHI)	MÀJ, 11

Clan du Lion

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI AKODO	3ED, 132
ÉCOLE DE SHUGENJA KITSU	3ED, 133
ÉCOLE D'OMOIDASU IKOMA (COURTISAN)	3ED, 134
ÉCOLE DE BERSERKER MATSU (BUSHI)	3ED, 134
ACADÉMIE MILITAIRE DE LA FAMILLE AKODO (BUSHI)	L4V, 165
ÉCOLE DE TACTICIEN IKOMA (BUSHI)	L4V, 165
ÉCOLE DE MAÎTRE ESPION IKOMA (COURT./NINJA)	MÀJ, 12
ÉCOLE DE SODAN-SENZO KITSU (SHUGENJA)	MÀJ, 12

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE KENSAI OU «SAINT DU SABRE» (BUSHI)	L4V, 09
ÉCOLE DE DOMPTEUR MATSU (BUSHI)	MÀJ, 12
ÉCOLE DE LA FIERTÉ DU LION (BUSHI)	MÀJ, 13

NOUVELLES VOIES

QUÊTEUR DE MORT DU CLAN DU LION (BUSHI)	L4V, 17
GARDIEN DU CLAN DU LION* (BUSHI)	L4V, 18
LE COEUR DE TSUKO (BUSHI)	L4V, 18
LÉGION DE LA LIONNE (BUSHI)	ADD, 85
DUELLISTE MATSU (BUSHI)	ADD, 85
ECLAIREUR AKODO (BUSHI)	MÀJ, 13
GARDE D'ÉLITE MATSU (BUSHI)	MÀJ, 13
HÉRAUT IKOMA (BUSHI / COURTISAN)	MÀJ, 13

Clan de la Mante

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI YORITOMO	3ED, 135
ÉCOLE DE SHUGENJA MOSHI	3ED, 136
ÉCOLE DE COURTISAN YORITOMO	3ED, 137
ÉCOLE DE CHASSEUR DE PRIMES TSURUCHI (BUSHI)	3ED, 137
ÉCOLE DE SHUGENJA YORITOMO	L4V, 170
ÉCOLE DE MAGISTRAT TSURUCHI (BUSHI)	L4V, 171

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE CHEVAUCHEUR D'OROCHI (BUSHI/SHUG.)	L4V, 09
DUELLISTE MOSHI (BUSHI)	ADD, 96
ÉCOLE DE CAVALIERS DES TEMPÊTES (SHUGENJA)	MÀJ, 13

NOUVELLES VOIES

GARDIEN DU SOLEIL MOSHI* (BUSHI)	L4V, 18
BRETTEUR TSURUCHI (BUSHI)	L4V, 18
ÉMISSAIRE YORITOMO (COURTISAN)	L4V, 19
MAÎTRE ARCHER TSURUCHI (BUSHI)	ADD, 97
BARREUR DE KOBUNE YORITOMO (BUSHI)	ADD, 97
DUELLISTE DE LA TORNADE (BUSHI)	ADD, 98
GARDE D'ÉLITE YORITOMO (BUSHI)	MÀJ, 14
LÉGION DE TSURUCHI (BUSHI)	MÀJ, 14

Clan du Phénix

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI SHIBA	3ED, 138
ÉCOLE DE SHUGENJA ISAWA	3ED, 139
ÉCOLE DE COURTISAN ASAKO	3ED, 139
ÉCOLE DE HENSHIN ASAKO (MOINE)	3ED, 140
ÉCOLE DE TENSAI ISAWA (SHUGENJA)	L4V, 177
ÉCOLE DE YOJIMBO SHIBA (BUSHI)	L4V, 177
ÉCOLE D'ILLUSIONNISTE SHIBA (SHUGENJA)	MÀJ, 14
ÉCOLE D'ISHIKEN ISAWA (SHUGENJA)	MÀJ, 14
ÉCOLE DE SHUGENJA AGASHA	MÀJ, 14

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE D'INVOCATEUR DE DRAGONS (SHUGENJA)	L4V, 10
L'ORDRE DU GENOU PLIÉ (BUSHI)	L4V, 179
ARTISAN SHIBA (COURTISAN)	ADD, 108
DUELLISTE ISAWA (SHUGENJA)	ADD, 109
CONFRÉRIE DE L'AILE DES CIEUX (BUSHI)	MÀJ, 14
ÉCOLE DE GARDIEN ÉLÉMENTAIRE (SHUGENJA)	MÀJ, 15

NOUVELLES VOIES

ELU DU PHÉNIX (SHUGENJA)	L4V, 19
DÉFENSEUR DE UIKKU (BUSHI)	L4V, 19
INQUISITEUR ASAKO (SHUGENJA)	L4V, 19
L'ORDRE DE CHIKAI (BUSHI)	L4V, 178
DUELLISTE IAIJUTSU SHIBA (BUSHI)	ADD, 109
DUELLISTE AU NAGINATA SHIBA (BUSHI)	ADD, 109
ALCHIMISTE AGASHA (SHUGENJA)	MÀJ, 15
ARTISAN SHIBA (ARTISAN)	MÀJ, 15
GARDE D'ÉLITE SHIBA (BUSHI)	MÀJ, 15

Clan du Scorpion

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI BAYUSHI	3ED, 142
ÉCOLE DE COURTISAN BAYUSHI	3ED, 142
ÉCOLE DE SHUGENJA SOSHI	3ED, 143
ÉCOLE DE SHINOBI SHOSURO	3ED, 144
ÉCOLE DE SHUGENJA YOGO	L4V, 181
ÉCOLE D'ACTEUR SHOSURO (NINJA)	MÀJ, 16
ÉCOLE DE SABOTEUR BAYUSHI (NINJA)	MÀJ, 16

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE CHASSEUR D'OMBRES (NINJA)	L4V, 12
CHAMPION SHOSURO (BUSHI)	ADD, 119
DUELLISTE YOGO (SHUGENJA)	ADD, 120
ÉCOLE D'AGITATEUR SCORPION (COURTISAN)	MÀJ, 16
ÉCOLE DE MANIPULATEUR SHOSURO (SHUGENJA)	MÀJ, 17

NOUVELLES VOIES

PROFANATEUR BAYUSHI (BUSHI)	L4V, 19
BRETTEUR DES MENSONGES AMERS (BUSHI)	L4V, 20
YOJIMBO SHOSURO (NINJA)	L4V, 20
DÉFENSEUR BAYUSHI (BUSHI)	ADD, 121
DESTRUCTEUR BAYUSHI (COURTISAN)	ADD, 121
DUELLISTE SOSHI (SHUGENJA)	ADD, 121
LE CONSORTIUM D'ICHIBA (TOUS)	MÀJ, 17
GARDE D'ÉLITE BAYUSHI (BUSHI)	MÀJ, 17
LA JAMBE PLIÉE (BUSHI / NINJA)	MÀJ, 17
LES KUROIBAN (SHUGENJA)	MÀJ, 18
MAÎTRE DES GLYPHES YOGO (SHUGENJA)	MÀJ, 18

Clans mineurs

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI USAGI (LIÈVRE)	3ED, 147
ÉCOLE DE SHUGENJA KITSUNE (RENARD)	3ED, 148
ÉCOLE DE COURTISAN KASUGA (TORTUE)	3ED, 148
ÉCOLE DE BUSHI TOKU (SINGE)	3ED, 149
ÉCOLE DE BUSHI ICHIRO (BLAIREAU)	L4V, 187
ÉCOLE DE SHUGENJA KOMORI (CHAUVE-SOURIS)	L4V, 187
ÉCOLE DE SHUGENJA TONBO (LIBELLULE)	L4V, 188
ÉCOLE DE BUSHI MORITO (BOEUF)	L4V, 188
ÉCOLE DE BUSHI SUZUME (MOINEAU)	L4V, 189
ÉCOLE DE BUSHI KASUGA (TORTUE)	L4V, 190
ÉCOLE DE BUSHI HEICHI (SANGLIER)	MÀJ, 18
ÉCOLE DE BUSHI HOTARU (LUCIOLE) (BUSHI)	MÀJ, 18

ÉCOLE AVANCÉE

DÉFENSEUR DES CLANS MINEURS (BUSHI/SHUG.)	L4V, 13
---	---------

NOUVELLES VOIES

DIPLOMATE DES CLANS MINEURS* (COURTISAN)	L4V, 21
CONTEUR SUZUME (BUSHI)	L4V, 21
PISTEUR DES BOIS* (BUSHI)	L4V, 21
EXPLORATEUR DES CLANS MINEURS (BUSHI)	ADD, 150
IMPOSTEUR KASUGA (COURTISAN)	ADD, 150
ARTISAN LORIOT (COURTISAN)	ADD, 151
MAÎTRE SUMAI DES CLANS MINEURS (BUSHI)	ADD, 151
DUELLISTE SUZUME (BUSHI)	ADD, 151
DUELLISTE DE TARYU-JIAI (SHUGENJA)	ADD, 151
BAGARREURS UJINA* (LIÈVRE) (BUSHI)	MÀJ, 19

Familles impériales

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE GARDE SEPPUN (BUSHI)	3ED, 145
ÉCOLE DE SHUGENJA SEPPUN	3ED, 145
HÉRAUT MIYA (COURTISAN)	3ED, 146
COURTISAN OTOMO	3ED, 146
ÉCOLE DE BUSHI TOTURI	L4V, 183

ÉCOLES AVANCÉES

MAÎTRE DES COURS (COURTISAN)	L4V, 13
ÉLÈVE DU DOJO DE RUBIS (BUSHI)	ADD, 148
ÉCOLE DE MAGISTRAT D'ÉMERAUDE (BUSHI)	MÀJ, 19

NOUVELLES VOIES

BÉNÉDICTION DE L'EMPEREUR (COURTISAN)	L4V, 20
LA VOIE DE TOTURI (BUSHI)	L4V, 20
MAGISTRAT SEPPUN (BUSHI)	L4V, 20
ORATEUR OTOMO (COURTISAN)	ADD, 148
DUELLISTE SEPPUN (BUSHI)	ADD, 149
DUELLISTE SEPPUN (SHUGENJA)	ADD, 149
ÉCOLE DE MAGISTRAT DE JADE (SHUGENJA)	MÀJ, 19
INFILTRATEURS OTOMO (COURTISAN)	MÀJ, 19
HÉRITAGE DE SATOSHI (BUSHI)	MÀJ, 19

Ronins & divers

ÉCOLES DE BASE

GUERRIER RONIN (BUSHI)	3ED, 151
DUELLISTE RONIN (BUSHI)	3ED, 151
YOJIMBO RONIN (BUSHI)	3ED, 152
PRÊTRE TRADITIONNEL (SHUGENJA)	3ED, 152
SHUGENJA MILITANT	3ED, 152
ORDRE DE KANOSEI FURUDERA (SHUGENJA)	3ED, 152
MAÎTRE DES JEUX (COURTISAN)	ADD, 154

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE DE MAÎTRE DES ÉLÉMENTS (SHUGENJA)	L4V, 14
DUELLISTE DE KANOSEI (SHUGENJA)	ADD, 155
GOUVERNEUR (COURTISAN)	MÀJ, 20
MACHI-KANSHISHA (BUSHI)	MÀJ, 20
MAÎTRE-GÉNÉRAL (BUSHI)	MÀJ, 20
SOUFFLE D'ÉKAIDO (BUSHI)	MÀJ, 20

NOUVELLES VOIES

LE TESSEN (BUSHI)	L4V, 22
FORGERON TSI* (BUSHI)	L4V, 22
LÉGION DU LOUP (BUSHI)	L4V, 22
LES YEUX DE NANASHI (BUSHI) (NEW)	ADD, 155
DUELLISTE DE NANASHI (BUSHI)	ADD, 155
LES TRESSEURS (NINJA) (NEW)	ADD, 155
L'ARME SECRÈTE (BUSHI)	MÀJ, 21
L'AUBE ROUGE (BUSHI)	MÀJ, 21
CONTREBANDIER DU LOTUS NOIR (TOUS)	MÀJ, 21
LES ENFANTS DE SUITENGU (BUSHI)	MÀJ, 21
LES FILS OUBLIÉS* (SHUGENJA)	MÀJ, 21
LA GARDE BRISÉE (BUSHI)	MÀJ, 21
GARDE TONNERRE (BUSHI)	MÀJ, 21
GARDIEN DU TEMPLE* (MOINE)	MÀJ, 21
LA GRENOUILLE EMPOISONNÉE (BUSHI)	MÀJ, 22
GUNSO* (BUSHI)	MÀJ, 22
HATAMOTO* (COURTISAN)	MÀJ, 22
LES INÉBRANLABLES (BUSHI)	MÀJ, 22
LES INNOMMABLES (SHUGENJA)	MÀJ, 22
LA LAME DE YOTSU (BUSHI)	MÀJ, 22
LA LÉGION DES DEUX MILLE (BUSHI)	MÀJ, 23
MAÎTRE SENSEI* (TOUS)	MÀJ, 23
L'ORDRE DE ISASHI (SHUGENJA)	MÀJ, 23
LA PAIX DES FORTUNES (SHUGENJA)	MÀJ, 23
LE REGARD DE SUN TAO* (BUSHI)	MÀJ, 23
SAMURAI DE PETITE NOBLESSE* (TOUS)	MÀJ, 23
LES SERPENTS DE SANADA (BUSHI)	MÀJ, 24
VOL DE L'INNOCENCE (BUSHI)	MÀJ, 24
ESPRIT ASSOMBRI	CF. ÉCOLE MACHI-KANSHISHA

NOUVELLES VOIES COMPLEXES

ASSASSIN KOLAT :	
- GRIFFE DU TIGRE (NINJA)	MÀJ, 24
- VOL DE LUMIÈRE (NINJA)	MÀJ, 24
ÉCAILLES DE LA CARPE :	
- LE SOURIRE DE LA CARPE (COURTISAN)	MÀJ, 24
- LE COURANT SILENCIEUX (COURTISAN)	MÀJ, 24
LES TRESSEURS :	
- LE SILENCE DU TRESSEUR (NINJA)	MÀJ, 24
- COUPER LES FILS (NINJA)	MÀJ, 24
LES TUEURS DE LA FORÊT :	
- LA RÉCOLTE DES IMBÉCILES (BUSHI)	MÀJ, 25
- LA FRONDAISON DE COUTEAUX (NINJA)	MÀJ, 25
LES YEUX DE NANASHI :	
- FUREUR LÉGITIME* (BUSHI)	MÀJ, 25
- LA LOI DES CIEUX (BUSHI)	MÀJ, 25

Moines

ÉCOLES DE BASE

LES QUATRE TEMPLES	3ED, 251
SANCTUAIRE DES SEPT TONNERRES	3ED, 251
TEMPLE DE KAIMETSU-UO	3ED, 252
TEMPLE D'OSANO-WO	3ED, 252
TEMPLE DES MILLE FORTUNES	3ED, 252
ORDRE DE HOSHI	CF. MOINES TATOUÉS DU DRAGON

NOUVELLES VOIES

FRÈRES DE LA RENAISSANCE (MOINE)	MÀJ, 25
QUÊTEUR DE LA CONFRÉRIE (MOINE)	MÀJ, 25
SHINDEN TENGEN (MOINE)	MÀJ, 25
SOHEI DU TONNERRE (MOINE)	MÀJ, 25

Outremonde

ÉCOLES DE BASE

“ÉCOLE DE L’OUTREMONDE” : Cf. POUVOIRS	3ED, 264
ÉCOLE DE NINJA GOJU	L4V, 141
LÉGION DE DAIGOTSU (BUSHI)	L4V, 191
VOIX DE DAIGOTSU (COURTISAN)	ADD, 129
ÉCOLE DE SHUGENJA CHUDA	MÀJ, 26
ÉCOLE DE SHUGENJA NINUBE	MÀJ, 26
LA GARDE NOIRE (BUSHI)	MÀJ, 26
MOINES DU TEMPLE D’ONNOTANGU	MÀJ, 26
LE TEMPLE DU VENIN (MOINE)	MÀJ, 26

ÉCOLES AVANCÉES

CHAMPION DES ÉGARÉS (BUSHI)	ADD, 131
BOUCHE DES ÉGARÉS (COURTISAN)	ADD, 131

NOUVELLES VOIES

DUELLISTE À LA GRIFFE D’OBSIDIENNE (BUSHI)	ADD, 133
ACOLYTES DU SOUFFLE DU DÉMON (SHUGENJA)	MÀJ, 27
LA BEAUTÉ DE LA MORT (SHUGENJA)	MÀJ, 27
LE CULTE DE LA LUNE SANGLANTE (SHUGENJA)	MÀJ, 27
FORGÉ DANS LE SANG (SHUGENJA)	MÀJ, 27
GARDE D’ÉLITE DE DAIGOTSU (BUSHI)	MÀJ, 27
MANTEAU DE GONGSUN (SHUGENJA)	MÀJ, 27
SCULPTEURS DE CHAIR (SHUGENJA)	MÀJ, 27

Créatures

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BUSHI TSUNO	L4V, 76
ÉCOLE DE DÉCHIREUR D’ÂMES (TSUNO) (SHUG.)	L4V, 77
ÉCOLE DE CHANGE-FORME (HENGEYOKAI)	CDR, 07

ÉCOLES AVANCÉES

ÉCOLE D’ÉPÉISTE KENKU (BUSHI)	CDR, 05
ÉCOLE DE GARDE BÉNI (SHYRIO) (BUSHI)	CDR, 06
DUELLISTE KENKU (BUSHI)	ADD, 163
ÉCOLE DE BUSHI OGRE (BUSHI)	MÀJ, 27

NOUVELLE VOIE

DUELLISTE TSUNO (BUSHI)	ADD, 133
-------------------------	----------

Naga

ÉCOLES DE BASE

ECLAIREUR NAGA (BUSHI)	CDR, 36
GUERRIER NAGA (BUSHI)	CDR, 37
JAKLA NAGA (SHUGENJA)	CDR, 37
TUEUR NAGA (BUSHI)	CDR, 38
VÉDIQUE NAGA (MOINE)	CDR, 39

ÉCOLE AVANCÉE

MAÎTRES DE L’AKASHA (MOINE)	CDR, 41
-----------------------------	---------

NOUVELLES VOIES

CHASSEURS NAGA (BUSHI)	CDR, 40
GARDIENS DU TEMPLE (BUSHI)	CDR, 40
LÉGION DU SHAHADET (BUSHI)	CDR, 40
DUELLISTE À LA LAME NAGA (BUSHI)	ADD, 164
CHAMPION NAGA (BUSHI)	ADD, 165

Nezumi

ÉCOLES DE BASE

ÉCOLE DE BERSERKER NEZUMI	CDR, 69
ÉCOLE DE CHAMAN NEZUMI	CDR, 70
ÉCOLE DE CHEF-GÉNÉRAL NEZUMI	CDR, 70
ÉCOLE DE CONTEUR NEZUMI	CDR, 70
ÉCOLE DE CRÉATEUR NEZUMI	CDR, 71
ÉCOLE D’ÉCLAIREUR NEZUMI	CDR, 71
ÉCOLE D’ÉCORNIFLEUR NEZUMI	CDR, 72
ÉCOLE DE GUERRIER NEZUMI	CDR, 73

NOUVELLES VOIES

ÉPÉISTE NEZUMI (GUERRIER)	ADD, 165
---------------------------	----------