



La voie des kami

GUIDE DU SHUGENJA À L'USAGE DES JOUEURS ET MJ

dimanche 25 mars 2007, par [DarkLoïc](#)

Qu'est-ce qu'un shugenja ?

Contrairement à une croyance fort répandue parmi les joueurs de L5R élevés au JDR Méd-Fan, les shugenja ne sont PAS des magiciens ! Il s'agit en fait de prêtres. Disons que si l'on voulait les classer selon nos standards Méd-Fan, ils sont plus proches de l'animiste, du druide ou de l'élémentaliste que du sorcier ou même du clerc.

Les shugenja sont donc les guides spirituels de la caste des samurai. Dans un monde profondément superstitieux comme Rokugan, cela leur confère un grand pouvoir et de lourdes responsabilités. Les shugenja président à toutes les cérémonies et évènements d'importance : naissances, gempukku, mariages, bénédictions, festivals et crémations. Ils sont les gardiens du culte des Fortunes, la religion originelle de Rokugan. Pour toutes ces raisons, les shugenja sont respectés par l'ensemble de la population, du plus insignifiant des eta à l'Empereur lui-même !

Conseil du MJ : *Mettez en scène la vie quotidienne des shugenja (PJ et PNJ) apparaissant dans vos scénarios ! Par exemple, vos PNJ samurai ne devraient pas hésiter à leur demander conseil sur les matières religieuses et magiques. De même, lorsqu'un PJ shugenja entre dans un village, le chef devrait se*

précipiter pour accueillir les samurai, comme de coutume, et en profiter pour, humblement, demander au shugenja de bénir les récoltes. Etc.

L'autre aspect du shugenja est son aptitude à communiquer avec les kami, les esprits de la nature, les forces primitives qui composent toutes choses. Bien que les kami soient partout, très peu d'êtres humains sont capables d'entrer en communion avec eux. C'est donc une aptitude rare. C'est là ce qui différencie fondamentalement les shugenja des autres individus, et la source de leur pouvoir. C'est à la fois par cette communion qu'un individu est à même de comprendre l'univers, et par là même l'Ordre Céleste, qu'il est capable d'agir sur ces forces. C'est cette aptitude unique qui fait d'eux les guides spirituels de l'empire, comme sus-mentionné, et une ressource précieuse pour chaque clan.

Magie et religion

Comme expliqué ci-dessus, les shugenja sont des prêtres et leurs pouvoirs "magiques" leur viennent de leur relation privilégiée avec les forces élémentaires. Partant de là, et contrairement à ce que peuvent laisser penser à tort les règles, les shugenja ne lancent PAS de sorts ! Ils prient les kami d'exaucer leur volonté. Tout "sort" est en fait une prière et, réciproquement, toute prière est un acte magique. Pour les shugenja, magie et religion

sont indissociables.

Il faut noter que la relation entre le shugenja et les kami est généralement symbiotique. Les kami possèdent une forme de conscience et, bien que leur psyché et leurs motivations soient étrangères à celles des humains, ils semblent attirés par les shugenja comme des papillons par une flamme, et accèdent volontiers aux requêtes des individus capables de communiquer avec eux.

Pour en savoir plus sur la religion rokugani, je vous conseille de lire attentivement le Livre de l'Air dans la 3ème Edition du Livre des cinq anneaux. Vous trouverez également plus d'info sur les shugenja, notamment la philosophie des kami, dans le supplément qui leur est consacré pour la 2ème Edition, la Voie du Shugenja. Enfin, la série des Secrets des Clans vous renseignera sur les croyances de chacun des 8 clans majeurs.

Comment incarner un shugenja ?

Comme nous l'avons vu, le shugenja est donc une sorte de mystique. C'est un guide spirituel et un individu capable d'entrer en contact avec des forces étrangères au commun des mortels et de "commander" à ces forces. Il a donc de grands pouvoirs et de grandes responsabilités. Plus que tout autre samurai, le shugenja est conscient de son rôle dans l'Ordre céleste.

Leur lien avec les forces de la nature en fait des individus à part, généralement bienveillants. Beaucoup manifestent leur piété en adoptant un mode de vie paisible. Certains entretiennent les temples et autres lieux de prières.

Les shugenja passent aussi beaucoup de temps à étudier, afin d'affiner leur compréhension de l'Ordre céleste. Certains poursuivent des

recherches ésotériques. D'autres servent de conseiller auprès de leur daimyo, de gouverneurs provinciaux ou d'autres samurai influents, les faisant ainsi bénéficier de leur sagesse.

Quoi qu'il en soit, leur activité principale reste l'aspect religieux de la société rokugani. Lors de chaque cérémonie de la vie d'un samurai (naissance, gempukku, mariage ou mort), un shugenja doit être présent. Il n'est pas rare, non plus, que l'on fasse appel à eux pour toutes sortes de bénédictions, même en dehors de la caste des samurai, notamment pour des rituels de bénédiction (récoltes, nouveau né, etc.) ou de purification (cuir tanné, katana nouvellement forgé, bushi couvert de sang, etc.)

Conseil du joueur : *N'hésitez pas à jouer de votre position (i.e. relation avec les kami). Votre PJ n'est pas une batterie de soutien, ni une trousse de secours ! Ce sont les kami qui font tout le boulot, le shugenja n'est que l'intermédiaire, mais il est aussi le seul à en être capable. Par conséquent, de la même façon que les kami lui rendent service en accomplissant ses volontés, votre personnage accorde une faveur à ses compagnons lorsqu'il lance un sort pour eux. ;-)*

D'autre part, comme mentionné plus haut, la relation qu'entretiennent les kami avec le shugenja est symbiotique. Celui-ci doit donc constamment s'assurer de contenter, par de petits gestes (offrandes, prières, etc.), ses "amis" afin que ceux-ci accomplissent, en retour, ses désirs. Les kamis ne sont ni maléfiques ni belliqueux par nature, et cet état se reflète chez la majorité des shugenja. Contrairement au bushi, les shugenja répugnent généralement à recourir à la violence et se montrent aussi souvent plus courtois et miséricordieux.

Conseil du MJ : Encouragez vos joueurs à interpréter leur shugenja. Demandez-leur de faire des offrandes aux kami et de prononcer quelques paroles pour illustrer les prières qu'ils leur adressent. Bien sûr, récompensez les joueurs qui se donnent cette peine.

Création de personnage

Choisir son école

Pour débiter, je vous conseille une Ecole de Shugenja possédant une Affinité pour l'Eau ! En effet, l'Eau est certainement l'élément le moins offensif du jeu. J'entends déjà les jérémiades : "Ouin !!! Il est tout nul mon shugenja. Il sait rien faire." Si vous partez avec cette mentalité, peut-être n'êtes vous tout simplement pas prêt à jouer un tel personnage... Jouer un shugenja d'Eau vous permettra de disposer à la fois de sorts défensifs, comme Rempart d'Eau, vous permettant de vous protéger en cas de combat, et de sorts utiles au groupe, comme le toujours très apprécié Voie vers la paix intérieure.

Quoi qu'il en soit, moins vous posséderez de sorts offensifs, à la création, moins vous serez tenté de devenir une machine de destruction et plus vous pourrez vous concentrer sur le rôle principal de votre personnage : ses obligations spirituelles !

Plus tard, lorsque vous aurez acquis suffisamment d'expérience dans l'interprétation d'un shugenja, vous pourrez augmenter les capacités offensives de votre personnage. C'est ce qu'il y a de particulièrement intéressant avec les shugenja, selon moi. Ils sont bien plus versatiles que les bushi ou les courtisans. Les sorts couvrent pratiquement tous les domaines de compétence d'un samurai. Et comme,

contrairement, aux Techniques, il n'y a que très peu de limitations à leur apprentissage, un shugenja peut virtuellement tout faire !

Pour les joueurs plus expérimentés, je trouve que l'Air offre les meilleures options de jeu. D'une part, cet élément vous donnera accès à un choix de sorts variés. D'autre part, le développement de l'Anneau d'Air, nécessaire au lancement de ces sorts, nécessitera, obligatoirement, l'augmentation des traits Intuition et Réflexes, accroissant, du même coup, l'initiative et le ND pour être touché de votre personnage, ainsi que ses capacités sociales.

Choix des Avantages & Désavantages

Les possibilités sont nombreuses. Tout dépend du personnage que vous souhaitez jouer. Néanmoins, il existe certains choix qui, selon moi, s'imposent quasiment d'eux même.

- Bénédiction des éléments : L'économie de XP nécessaires à l'augmentation des Traits de l'anneau correspondant à l'affinité du personnage justifie à elle seule l'investissement !
- Choisi par les Oracles : Cher, mais l'un des rares avantages utiles sur le long terme.
- Ishiken-do : uniquement si vous souhaitez accéder à la magie du Vide, auquel cas, je vous recommande de choisir l'école de shugenja Isawa.
- Kami amical : Utile à tous les shugenja, il me paraît carrément indispensable aux Ishiken ayant une affinité pour le Vide.
- Ascète : Tout à fait dans l'esprit d'un shugenja

de l'Air, sans attaches, d'un paisible shugenja de l'Eau, ou encore d'un shugenja de la Terre vagabond.

- Cœur tendre : Convient à tous les shugenja sauf ceux du Feu.

- Déséquilibre élémentaire : Désavantage très intéressant, surtout si on le prend pour son élément d'affinité ! Convient particulièrement bien aux shugenja de l'Air, du Feu et du Vide, selon moi.

D'autres désavantages peuvent ajouter du caractère à votre personnage, tels que : Impétueux pour un shugenja du Feu ; Indifférent pour un shugenja de la Terre ; Indiscret pour un shugenja de l'Air, etc.

Choix des traits et des anneaux

Ca va sans dire, mais encore mieux en le disant : priorité à l'anneau correspondant à vos sorts de plus haut niveau ! Pour commencer, développez votre anneau de prédilection au maximum, sans, toutefois, y consacrer plus de 28 PP (gardez-en pour le reste ;-). Augmentez aussi votre Vide à 3 ! Vous en aurez besoin pour pouvoir effectuer 3 augmentations (cf. les règles de magie).

Choix des compétences et des spécialisations

Par ailleurs, les shugenja sont aussi des samurai et, à ce titre, toutes les compétences leur sont utiles. Cependant, il y en a quelques unes plus importantes.

- Art de la magie : C'est véritablement LA compétence indispensable à tout PJ shugenja ! Vous aurez, en outre, besoin de sa

spécialisation Recherche de sorts, afin de ne plus être tributaire des changements de Rang pour acquérir de nouveaux sorts. La spécialisation Connaissance des Éléments (à prendre séparément pour chaque élément, bien entendu) vous sera aussi certainement utile pour "booster" vos sorts et contre-sorts.

- Calligraphie : Indispensable en complément d'Art de la magie (Recherche de sorts), afin de coucher vos nouveaux sorts sur parchemin. Acquérir la spécialisation Code secret d'un clan (à prendre séparément pour chaque clan, évidemment) vous permettra de déchiffrer les parchemins des autres Ecoles de shugenja.

- Méditation : Cette compétence est extrêmement utile en 3ème Ed., surtout pour les PJ débutants, et parfaitement adéquate pour les shugenja. Donc, profitez en !

- Théologie : Bien que cette compétence n'apporte rien concernant la pratique de la magie, tout shugenja digne de ce nom ce doit de la posséder ! En plus, elle rapporte plus de Réputation. C'est toujours ça de pris, non ?

- Connaître l'école : Très utile pour vous protéger des sorts hostiles lancés par les élèves de l'Ecole concernée.

- Discrétion : La spécialisation Incantation de cette compétence est indispensable à tout shugenja amené à oeuvrer à la cour.

Familles, écoles & spécialités (ou l'autre facette des shugenja)

Avertissement : Ignorez cette section si vous jouez un shugenja pour la première fois.

Apprenez d'abord à jouer un shugenja "orthodoxe" avant d'aborder les différentes facettes de ce type de personnage. D'autre part, certaines informations de cette section peuvent contenir des spoiler. Consultez votre MJ !

En plus de leurs fonctions de prêtres et de leur capacité à communiquer avec les kami, chaque Ecole de shugenja possède également une spécificité propre. Ceci est déjà représenté dans les règles par les Affinités, Déficiences et Techniques de chaque Ecole.

Néanmoins, certaines Ecoles de shugenja vont plus loin, développant un savoir qui leur est propre. Les éléments qui suivent vous permettront de personnaliser un peu plus votre shugenja et de renforcer son affiliation clanique.

Choisir un dojo

Alors que chaque école correspond à un enseignement codifié et enseigné, les dojo correspondent aux lieux où est dispensé cet enseignement. Chaque dojo possède ses propres spécificités. Ainsi 2 élèves de la même école, ayant étudié dans des dojo différents auront des façons différentes de mettre en pratique un même enseignement.

En termes de jeu, cela se traduit pas un certains nombres de bonus/malus conférés par les Dojo.

Un personnage peut avoir fréquenté un Dojo prestigieux durant son entraînement. Cela renforce son identité, en tant que membre d'une Ecole et d'un clan particuliers, ainsi que son background ! Il gagne, en outre, 1 Rang gratuit dans la Compétence Connaître l'Ecole correspondant à sa propre Ecole, ainsi qu'un bonus pour ses jets Sociaux avec les membres du même Dojo. Il reçoit également des bonus et

restrictions propre au Dojo choisi.

Vous trouverez une liste des principaux Dojo de chaque clan dans la Voie du Shugenja, la Voie du Samurai (i.e. principalement pour les bushi), la Voie du Ninja et les Secrets of.

Conseil du joueur : *N'hésitez pas à choisir un Dojo ! Les bonus sont toujours intéressants et les inconvénients, lorsqu'il y en a, sont minimes. Pourquoi se priver ?*

Ecoles & spécialités

Les shugenja ne sont pas seulement des prêtres, ce sont aussi, souvent, des érudits. Au fil des siècles, certains d'entre eux ont développé de grandes connaissances et de nouvelles techniques. Ces enseignements sont aujourd'hui des secrets jalousement gardés et uniquement transmis dans certaines Ecoles de shugenja ou certains Dojo.

Il existe 3 façon de représenter ces spécialités :

- Affinité, Déficience & Techniques d'Ecoles (y compris Nouvelles Voies & Ecoles Avancées).
- Compétences.
- Règles spéciales.

Voici une liste des spécialités magiques développées dans l'Empire d'Emeraude et comment les représenter en jeu :

- Kuni : L'Outremonde, sa faune, sa flore et la Souillure ; Compétences Anatomie (Anatomie des créatures non humaines) & Connaissance : Outremonde (toutes Spécialisations)
- Tamori : Yamabushi et art de la forge ; Compétences de Bujutsu, Défense, Jiujutsu & Artisanat : Fabrication d'armes.
- Asahina : Enchantement ; cf. [ici](#)
- Horiuchi : Meishodo ; cf. [ici](#)
- Iuchi : Meishodo ; cf. [ici](#)
- Kitsu : Communication avec les ancêtres ; cf.

le supplément web de mise à jour des Ecoles du Clan du Lion + Compétence Connaissance : Ancêtres.

- Moshi : Culte d'Amaterasu/Yakamo ; Compétence Théologie (Amaterasu/Yakamo).

- Yoritomo : Météo et navigation ; Compétence Navigation.

- Agasha : Alchimie ; cf. [ici](#)

- Asako : Inquisiteurs ; Compétences Art de la magie (maho), Connaissance : Droit & Enquête + Nouvelle Voie d'Inquisiteur Asako.

- Isawa : Eléments ; Compétence Art de la magie (Connaissance élément) + Ecoles de Tensai.

- Shiba : Illusions ; Ecole de Tejina.

- Shosuro : Ombre ; Ecole Avancée d'Illusioniste.

- Soshi : Ombre ; cf. [ici](#) + Compétence Discrétion (Incantation).

- Yogo : Glyphes de protection ; cf. [ici](#).

- Komori : Esprit ; Compétence Connaissance : Yorei.

- Tonbo : -

- Kitsune : Herboristerie ; Compétences Chasse & Médecine (Herboristerie).

- Seppun : Protection de l'Empereur ; Ecole de Shugenja Seppun.

Choix des Sorts

Ça y est, on y est ! Votre shugenja est prêt, affûté comme un couperet (enfin, façon de parler). Il est temps de passer à l'application concrète des précédentes étapes en sélectionnant ses prières.

Rassurez-vous, le choix devrait être facile. Déjà, il va grandement dépendre de votre choix d'école. Tout d'abord, vous avez automatiquement les 4 sorts de base de niveau 1 en maîtrise innée. Ensuite, vous aurez généralement à choisir 3 sorts dans votre affinité.

Autant que possible, je vous recommande les deux sorts suivants : Voie vers la paix intérieure, un sort d'Eau de Niveau 1 permettant de soigner les blessures, et Frappe de jade, un sort de Terre, lui aussi de niveau 1, qui vous permettra d'apporter un soutien offensif à vos compagnons contre les suppôts de l'Outremonde.

Pour le reste, c'est selon l'orientation que vous souhaitez donner à votre shugenja. AMHA, mieux vaut tout de même ne pas trop se laisser emporter et privilégier, autant que possible, les sorts de niveau 1. Ainsi, il vous sera plus facile de recourir à la magie. Il sera toujours temps de renforcer votre "arsenal", lorsque votre personnage sera un peu plus puissant.

Autre point, prenez le plus de sorts possibles en maîtrise innée. C'est un avantage des plus appréciable que de pouvoir se passer de ses parchemins pour lancer un sort. Imaginez l'embarras de votre PJ s'il venait à égarer ses précieux parchemins ou si ceux-ci lui étaient dérobés, voire détruits. De plus, lorsque vous pourrez recourir à ceux-ci, vous bénéficierez d'une augmentation gratuite.

Rappel : Posséder un sort en maîtrise innée permet de pouvoir le recopier, le cas échéant.

Choix des Kiho :

Eh oui, en plus des pouvoirs dont les ont dotés les Fortunes, les shugenja bénéficient aussi de la sagesse de Shinsei !

Rappel : Pour chaque Rang que le personnage possède dans une école de shugenja ou une école portant la mention [Moine], il peut maîtriser 1 kiho ! Le Rang de Maîtrise de ce Kiho ne peut pas dépasser le Rang dans l'Anneau correspondant du personnage. Chaque Kiho acquis par le personnage lui coûte

Rang de Maîtrise du Kiho x 2 PP/XP.

Afin de conserver une certaine cohérence et de spécialiser votre personnage, je vous conseille de n'acquérir que des Kiho de l'élément d'Affinité de votre shugenja.

Tous les kihos sont intéressants. Néanmoins, évitez les Kiho martiaux, sauf si vous souhaitez incarner un yamabushi (auquel cas, ils sont, au contraire, recommandés). Privilégiez plutôt les Kiho mystiques, ainsi que les Kiho karmiques.

Invoquer les kami

Maintenant, votre shugenja est prêt à affronter le monde cruel ! Mais que fera-t'il face à l'adversité ? Comment remplira-t'il son rôle dans l'Ordre Céleste et la société rokugani ?

Pour ce qui est de la mécanique pure, je vous encourage à lire attentivement les pages 224, 225 et 226 du Livre des Cinq Anneaux Troisième Edition ! :-)

Quelques trucs & astuces, néanmoins :

- Si vous avez suivi les conseils de création précédents, votre shugenja ne doit pas être mauvais dans son domaine !

Exemple : *Un shugenja de Rang 1 avec Eau 3, Art de la Magie (Connaissance Eau) 3, Choisi par les Oracles (Eau), une affinité pour l'Eau et Voie vers la paix intérieure en maîtrise innée lance ce sort avec 5g3 + 5 + 1 augmentation gratuite, lorsqu'il lit le parchemin correspondant. Lorsqu'il atteindra le Rang 2 et possèdera Eau 4 et Art de la Magie (Connaissance Eau) 5, il lancera alors 7g4 + 8 + 1 augmentation gratuite, toujours en lisant le parchemin correspondant !*

- Un shugenja n'est pas un foudre de guerre ! Dans des conditions optimales, il peut déclencher une puissance très supérieure à celle d'un bushi de même rang et venir à bout d'ennemis, a priori, très supérieurs. Néanmoins, il n'aura, généralement, que peu d'opportunités de le faire. Il vous faut donc optimiser vos chances !

- En combat, évitez de vous mettre en danger. Restez le plus loin possible de l'ennemi, en tirant avantage de vos alliés et vos pouvoirs. Même si votre personnage est un yamabushi, il sera généralement plus fragile qu'un bushi (même s'il peut faire plus de dégâts). Le moindre retour de bâton risque de lui faire très, très, mal. Donc réfléchissez avant d'agir. Ne gaspillez pas vos forces. Ne frappez qu'au moment opportun.

Exemple : *N'utilisez pas de sorts dévastateurs contre un ennemi que vos compagnons bushi peuvent battre. Conservez vos Points de sorts pour d'éventuels soins. Tout le monde y gagnera ! ;-)*

- Si vous n'êtes pas Ishiken, vous disposez, normalement, d'une réserve suffisante de points de Sorts.

Rappel : *Rang de l'anneau, par élément ! Ceux du Vide peuvent être utilisés pour lancer des sorts de n'importe quel élément. Enfin, vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour bénéficier de 1 point de Sort supplémentaire.*

Néanmoins, comme un sort coûte 1 point de Sorts quel que soit son niveau de maîtrise, il peut être intéressant d'économiser ces points en déclarant systématiquement 3 augmentations sur les sorts de faible niveau que lance votre personnage, afin d'en garder en cas de besoin...

- Lancer un sort est une action spéciale, pas une attaque ! C'est très important car vous pouvez ainsi, le cas échéant, lancer 2 sorts dans le même tour, en dépensant 2 Points de Vide. Cette option, couplée à celle des Augmentations pour réduire le temps d'incantation permet à votre shugenja de véritablement assurer dans les moments critiques !

ATTENTION : Cette astuce ne fonctionne que si vous n'avez pas à sortir plus d'un parchemin par tour pour lancer vos sorts (en effet, sortir/ranger un parchemin est une action

simple) ! C'est dire qu'il vous faudra, au choix : lancer le même sort 2 fois ; avoir déjà le parchemin du 1er sort en main au début du tour ; ou connaître au moins l'un des deux en maîtrise innée.

Sorts multi-élémentaires : Cf. Quatre Vents p.11 !

Nouvelles prières : En cours de jeu, un shugenja peut apprendre de nouveaux sorts en étudiant des parchemins (cf. règles p.224).

Recherche de sorts : Il peut également développer ses propres sorts (cf. [ici](#)) !