

Amorce L5R : Background

Les articles "Amorce" sont là pour d'apporter un résumé sur ce que l'on peut faire au départ d'un jeu de rôle. "Background" est l'aide côté univers.

On peut considérer que les "classes" de L5R sont : les Bushi, les Shugenja, les Courtisans, les Moines et les Ninjas (qui ne se montreront jamais comme tel). Cet article ne contient que des informations du livre de base L5R 4ème édition.

Le Clan du Crabe

Les robustes Crabe se disent les protecteurs de Rokugan chargés d'assurer l'étanchéité de la frontière méridionale de l'Empire contre tous les démons venus de l'Outremonde. Des siècles de guerre incessantes contre des adversaires inhumains ont fait des Crabes des guerriers pragmatiques particulièrement violents, ce qui explique certainement qu'ils fassent rarement preuve de politesse et de bonnes manières. Il n'est donc pas étonnant que les autres Clans voient bien souvent en eux des barbares et des rustauds.

Les Familles du Clan du Crabe

- Les Hida, guerriers et tacticiens, ils sont considérés comme les samouraïs les plus imposant physiquement (+1 Force)
- Les Hiruma officient en tant qu'éclaireurs et yojimbo du Crabe (+1 Agilité)
- Les Kaiu sont les ingénieurs et architectes du clan (+1 Intelligence)
- Les Kuni étudiant l'Outremonde, ils sont considérés comme les shugenja les plus sinistres qui soit (+1 Intelligence)
- Les Toritaka, ancien Clan du Faucon, ils sont spécialisés dans la chasse aux esprits et aux fantômes (+1 Perception)
- Les Yasuki, anciennement du clan de la Grue, ces marchands assurent le financement de la guerre sans fin du clan du Crabe (+1 Intuition)

Les écoles du Clan du Crabe

- Bushi Hida : Armes lourdes (Tetsubo) et résistance aux dégâts (+1 Constitution)
- Shugenja Kuni : Bonus contre l'Outremonde, Augmentation gratuite pour les sorts avec le mot clé Jade, Terre/Air (+1 Volonté)
- Courtisan Yasuki : Compétences marchandes et sociales (+1 Perception)
- Bushi Hiruma : Chasse et Survie (+1 Volonté)

Le Clan du Dragon

Énigmatiques et mystérieux, les samourais du clan du Dragon empruntent leur propre voie depuis la fondation de l'Empire. Plus individualistes et plus détachés des richesses matérielles que les autres Clans, Les Dragon partagent beaucoup de points communs avec la Confrérie de Shinsei, et ce malgré l'incroyable diversité de leurs familles.

Les Familles du Clan du Dragon

- Les Kitsuki servent en tant que magistrats ainsi que pendant les Cours (+1 Intuition)
- Les Mirumoto regroupent plus de la moitié de la population du clan, constituant la majeure partie de l'armée et des dirigeants (+1 Agilité)
- Les Tamori sont les principaux shugenja du clan et les plus militariste d'entre eux (+1 Volonté)
- Les moines de l'ordre de Togashi est plus un ordre monastique qu'une réelle famille, ils utilisent les tatouages mystiques (+1 Réflexes)

Les écoles du Clan du Dragon

- Bushi Mirumoto : Combat à 2 armes, défense et duel (+1 Constitution)
- Shugenja Tamori : Peuvent stocker des sorts dans des potions, Terre/Air (+1 Constitution)
- Courtisan Kitsuki : Enquêteur (+1 Perception)
- Moine Togashi : Tatouage magique (+1 Vide)

Le Clan de la Grue

Connu depuis des siècles comme la Main Gauche de l'Empereur, le Clan de la Grue se charge de préserver l'équilibre et l'intégrité des cours de l'Empire et de la société rokugani en général. En tant que tel, le Clan de la Grue excellent en matière de diplomatie et de politique. Par ailleurs, chacun les considèrent comme les maîtres incontestés des cours de l'Empire, avec tout le ressentiment que ce titre suscite auprès des autres Clans.

Les Familles du Clan de la Grue

- Les Asahina sont pacifistes et attachés aux arts ainsi qu'à la philosophie (+1 Intelligence)
- Les Daidoji forment le bras armé du clan (+1 Constitution)
- Les Doji sont les maîtres de la Cour de l'Empire (+1 Intuition)
- Les Kakita visent l'excellence, que ce soit dans la guerre ou dans l'art (+1 Agilité)

Les écoles du Clan de la Grue

- Bushi Kakita: Spécialiste du Iaijutsu (+1 Réflexes)
- Shugenja Asahina: Augmentation gratuite aux sorts avec le mot clé Défense, Air/Feu (+1 Intuition)
- Courtisan Doji : Social et artiste (+1 Intuition)
- Bushi Daidoji : Défenseur (+1 Agilité)

Le Clan de la Licorne

Les Licorne, autrefois regroupées sous le nom de Clan de la Ki-Rin, sont restés absents de l'Empire pendant près de huit siècles alors qu'ils parcouraient le monde, explorant et s'assurant qu'aucune menace extérieure ne planait sur l'Empereur. Depuis leur retour, beaucoup considèrent ces samouraïs comme des barbares et des étrangers, sans doute parce qu'ils ont adopté des coutumes qui contrastent énormément avec celles de Rokugan.

Cependant, on respecte éminemment les Licorne pour leur cavalerie. Ils se servent de montures gaijin et leurs cavaliers n'ont pas d'égal dans l'Empire.

Les Familles du Clan de la Licorne

- Les Horiuchi, peu nombreux, ils sont spécialisés en magie défensive et n'interviennent qu'en temps de crise (+1 Volonté)
- Les Ide sont la façade du clan et donc ceux que l'on croise lors des Cours de Rokugan (+1 Perception)
- Les Iuchi comme les Tamori, ce sont des shugenja tournés vers l'art de la guerre (+1 Intelligence)
- Les Moto ont une grande tradition martiale, même si leur sang gaijin gêne parfois les autres clans (+1 Agilité)
- Les Shinjo, affables et travailleurs, sont les plus volontaires dans les tâches confiées (+1 Réflexes)
- Les Utaku, les femmes servent dans la meilleure cavalerie de monde, alors que les hommes sont au foyer ou légionnaires (+1 Constitution)

Les écoles du Clan de la Licorne

- Bushi Moto : Combat au Cimeterre et style sauvage (+1 Force)
- Shugenja Iuchi : Sacrifice d'emplacement de sorts contre mouvement (soit ou autrui), Eau/Feu (+1 Perception)
- Courtisan Ide : Émissaire sociable (+1 Intuition)
- Bushi Utaku : Femme uniquement, combat monté (+1 Réflexes)

Le Clan du Lion

Le Clan du Lion est la Main Droite de l'Empereur, le protecteur de ses terres et de sa personne, même si la famille Seppun et les Légions Impériales jouent aussi parfois ce rôle, faisant de bien tristes suppléants aux yeux du Clan. Les Lion particulièrement militaristes possèdent la plus grande armée du monde connu. On les craint pour leur vaillance et on les respecte pour leur nature honorable.

Les Familles du Clan du Lion

- Les Akodo, seigneurs du clan et généraux respectés (+1 Agilité)
- Les Kitsu, les shugenja les plus traditionnels de l'Empire (+1 Intelligence)
- Les Ikoma, porte-parole et conteurs du clan (+1 Intuition)
- Les Matsu forment la plus grande armée de Rokugan (+1 Force)

Les écoles du Clan du Lion

- Bushi Akodo : Art de la guerre et exploitation des faiblesses adverses en combat (+1 Perception)
- Shugenja Kitsu : Augmentation gratuite aux sorts avec le mot clé Art de la guerre, Eau/Feu (+1 Perception)
- Courtisan Ikoma : Historien et conteur(+1 Intelligence)
- Bushi Matsu : Berserker (+1 Force)

Le Clan de la Mante

Ce Clan présente de bonnes facultés d'adaptation tout en étant imprévisible. On le compare souvent à l'océan qu'il sillonne entre son île et le continent. La Mante ne compte pas parmi les Clans Majeurs d'origine, mais a gagné sa place durant l'un des plus importants conflits de l'histoire, la Guerre des Clans. Constituée de familles issues de différents Clans Mineurs, elle offre sans doute le visage du Clan Majeur le plus varié et individualiste à la fois.

Les Familles du Clan de la Mante

- Les Kitsune, ancien Clan du Renard, discret et proche des esprits de la nature (+1 Intuition)
- Les Moshi, ancien Clan des Mille-Pattes, matriarcal, vénèrent le culte du soleil (+1 Intelligence)
- Les Tsuruchi, ancien Clan de la Guêpe, de loin les meilleurs archers de l'Empire (+1 Perception)
- Les Yoritomo, originaires du Clan du Crabe, maître des mers (+1 Constitution)

Les écoles du Clan de la Mante

- Bushi Yoritomo : Armes improvisées et terrains difficiles (+1 Force)
- Shugenja Moshi : Affinité Feu le jour, Augmentation gratuite aux sorts avec le mot clé Tonnerre, Air/Terre (+1 Intuition)
- Courtisan Yoritomo : Marchand et intimidation (+1 Volonté)
- Bushi Tsuruchi : Archerie (+1 Réflexes)

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Le Clan du Phénix

En ce qui concerne les Shugenja, l'Empire tout entier convient que les Phénix en abritent le plus vaste et puissant contingent de Rokugan.

Les descendants de la tribu Isawa et ceux qui leur ont prêté allégeance maîtrisent des pouvoirs mystiques différents de ceux des autres Clans. En plus, les serviteurs du Kami Shiba ont juré de les protéger pour l'éternité, quoi qu'il leur en coûte.

Les Familles du Clan du Phénix

- Les Agasha, ancien du clan du Dragon, expérimentent des nouvelles méthodes de magie (+1 Perception)
- Les Asako, discrets et solitaires, serviables et prêt à apprendre (+1 Intuition)
- Les Isawa sont parmi les plus prestigieuses familles de shugenja de Rokugan (+1 Volonté)
- Les Shiba contient les bushis les plus érudits et pacifistes qui soit (+1 Perception)

Les écoles du Clan du Phénix

- Bushi Shiba : Contrôle du vide et lanciers (+1 Constitution)
- Shugenja Isawa : Pas de déficience, choisi un élément comme affinité (+1 Intelligence)
- Courtisan Asako : Maître de connaissance (+1 Intelligence)
- Shugenja Agasha : Dépense du vide pour utiliser d'autres emplacements de sorts, Feu/Eau (+1 Intelligence)

Le Clan du Scorpion

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

Les Familles du Clan du Scorpion

- Les Bayushi, sombres, dangereux et manipulateurs (+1 Agilité)
- Les Shosuro vivent dans les ombres et restent secrets (+1 Intuition)
- Les Soshi, première famille shugenja, ils œuvrent dans les Cours (+1 Intelligence)
- Les Yogo, famille maudite, dont les shugenja servent le clan du Scorpion (+1 Volonté)

Les écoles du Clan du Scorpion

- Bushi Bayushi : Rusé et rapide (+1 Intelligence)
- Shugenja Soshi : Sorts furtif, Air/Terre (+1 Intuition)
- Courtisan Bayushi : Manipulation et tromperie (+1 Intuition)
- Ninja Shosuro : Assassinat et discrétion (+1 Réflexes)

Confrérie de Shinsei

La Confrérie de Shinsei se compose de moines et d'érudits bien décidés à sauver l'âme de l'Empire. Ils sont en quête de l'illumination, d'une compréhension parfaite du monde et de tout ce qui y vit. Chaque groupe de la Confrérie croit que sa méthode pour trouver l'illumination montre la meilleure voie, ce qui a donné naissance à des centaines de techniques visant à apaiser l'esprit et à trouver l'équilibre. Rien ne fera changer d'avis la Confrérie, car le plus célèbre adage de son fondateur précise que chaque homme doit suivre sa propre voie.

Les moines suivent principalement, soit le Shintao (méditation, zen), soit les Fortunes (une fortune par aspect de la vie).

Pas de famille mais +1 en Vide, 3 Kiho, 0 en Gloire et Statut 1

Les écoles de Moine

- Ordre des Héros : Shintao, Peut dépenser du Vide pour les autres (+1 Perception)
- Les Quatres Temples : Shintao, Sociable (+1 Intuition)
- Le Sanctuaire des 7 Tonnerres : Shintao, lié à un seul élément (+1 Constitution)
- Le Temple de Kaimetsu-Uo : Fortunes, Calme (+1 Volonté)
- Le Temple d'Osano-Wo : Fortunes, Bonus combat à mains nues (+1 Force)
- Le Temple des Mille Fortunes : Fortunes, +1 Kiho (technique de Moine) (+1 Agilité)

Ronin

Souvent persécutés en raison de leur existence, les ronins affichent malgré tout une diversité étonnante dans l'Empire. Il existe 2 types de ronins : les ronins de Clan, chassé de celui-ci souvent à cause d'un échec lourd et les vrais ronins, dont au moins un parent est samouraï, voir ronin.

Les "écoles" de Ronin (seulement pour les Vrais Ronins, option 2 à la création)

- Armée de Tawagoto (Bushi) : Crée pour protéger les innocents lors de soulèvements paysans, Peut dépenser du Vide pour ajouter l'honneur sur un jet (+1 Agilité)
- Discipline de Sun Tao (Bushi) : Duelliste, Honneur peut s'ajouter aux jets de lajutsu (+1 Réflexes)
- Justicier de Tengoku (Bushi) : Bandits des montages, double la Force sur une attaque de surprise (+1 Force)
- Tueurs de la forêt (Bushi) : Bandits des forêts, niveau de blessures plus élevé selon Constitution (+1 Agilité)
- Tessen (Bushi) : Protecteurs de Toshi Ranbo, Bonus de ND avec un éventail de guerre (+1 Constitution)